

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyebaran covid-19 yang sangat cepat berdampak sangat besar pada dunia Pendidikan. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus (COVID-19).¹ Namun, hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

Bagi peserta didik, media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam dunia pendidikan. Penerapan pemilihan media pembelajaran yang dilakukan secara cermat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa pandemi diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, penggunaan media, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana Pendidikan.² Pemilihan media pembelajaran sebagai salah satu dari aplikasi teknologi pembelajaran pada kegiatan awal harus direncanakan, dipilih dan ditentukan dengan cermat dan di desain khusus untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi agar nantinya media pembelajaran betul-betul sesuai dan dapat memecahkan masalah yang

¹ Menteri Pendidikan, Dan Kebudayaan, and Republik Indonesia, 'Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease(Covid-19)', *Surat Edaran Dari Kemetrician RI*, 2020, 1–3.

² Herlina Usman and Miftahulhairah Anwar, 'Pelatihan Multimedia Virtual Interactive Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar', *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020.2017 (2020), 361–70 <<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>>.

dihadapi serta digunakan dan dimanfaatkan dengan baik.³ Proses pemilihan media pembelajaran sebagai salah satu penerapan teknologi pembelajaran dalam kegiatan awal harus direncanakan dengan matang, dipilih dan diidentifikasi, serta dirancang khusus untuk permasalahan pembelajaran yang dihadapi sehingga media pembelajaran dapat membantu guru untuk menjelaskan dalam proses pembelajaran baik dikelas ataupun belajar dari rumah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, penggunaan media, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana Pendidikan.⁴ Dengan adanya media Interaktif *Virtual Field Ttrip* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, siswa dapat belajar dengan melihat video objek secara nyata sehingga siswa bisa lebih merasa terfokus dan lebih semangat dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang membahas mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan kehidupan lingkungan. Kehidupan lingkungan di Indonesia terdiri dari berbagai macam keanekaragaman budaya. Maka dari itu, tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, secara umum adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.⁵ Menurut Jumiarni IPS sebagai mata pelajaran memiliki tujuan untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya serta memiliki kecakapan

³ Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.

⁴ Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Jakarta: Ghalia Indonesia).

⁵ Nugroho, A. S. (2013). Peningkatkan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.

dan keterampilan sosial bahkan emosional agar mampu berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budayanya.⁶ Dalam hal tersebut peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan mengenai keragaman budaya serta mengembangkan keterampilan sosial agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Mengacu pada teori Piaget yang menganggap bahwa pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkrit-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada obyek-obyek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya.⁷ Hal tersebut menyatakan anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan untuk berfikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tetapi, selama tahap ini proses pemikiran diarahkan pada kejadian nyata yang diamati oleh anak. Anak dapat melakukan operasi problem yang agak kompleks selama problem itu konkret dan tidak abstrak. Untuk hal ini media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam berfikir konkrit operasional dan dapat meningkatkan brainstorming pada anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wijaya Kusuma 07 Jakarta Barat, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran jarak jauh khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanya memberikan intruksi kepada peserta didik untuk membaca dan merangkum bacaan yang ada di buku saja. Kegiatan tersebut dirasa kurang memberikan ilmu pengetahuan yang cukup untuk peserta didik. Peneliti memperoleh data bahwa siswa membutuhkan bahan ajar dan suasana belajar yang sesuai dengan perkembangan siswa. Sehingga di dalam proses belajar memberikan kesan yang bermakna dan menyenangkan.

⁶ Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035.

⁷ Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).

Berdasarkan analisis yang terdapat dalam buku tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku) pembelajaran 3. Di dalam buku tema peneliti menemukan beberapa kekurangan pada bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya, yang pertama adalah peserta didik terlalu banyak diminta untuk membaca teks, kedua adalah ragam rumah adat yang terdapat di dalam bahan ajar tidak lengkap berdasarkan suku bangsa Indonesia, dan yang terakhir adalah tidak semua gambar rumah adat yang dimiliki setiap suku bangsa di Indonesia terdapat pada bahan ajar. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran membuat peserta didik tidak bisa menjadikan kegiatan pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terkait *Interactive Virtual Field Trip* yang dilakukan oleh Vatyca dengan judul "Pengembangan media Virtual Fieldtrip (VFT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV" menyimpulkan bahwa penggunaan *Interactive Virtual Field Trip* memberikan pembelajaran proyek di mana siswa diberi masalah yang mereka harus mencoba untuk memecahkan melalui observasi. Sebuah *Interactive Virtual Field Trip*, mampu mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kritis pada siswa melalui elemen media *Interactive*.⁸ Peran guru sangat penting sebagai fasilitator sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Materi yang dipakai pada penelitian ini yaitu materi ekosistem yang memerlukan interaksi langsung dengan lingkungan luar.

Solusi untuk mengatasi masalah di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar agar dapat terciptanya suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Media Pembelajaran Interactive Virtual Field Trip*. Kemajuan teknologi ini

⁸ Vatyca, D. K. (2021). Pengembangan media Virtual Fieldtrip (VFT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). ISO 690

dapat mentransmisikan konsep secara visual dan memungkinkan siswa untuk mengasimilasi informasi yang disampaikan daripada menghafalnya secara efektif.⁹ Media Interactive *Virtual Field Trip* merupakan salah satu cara untuk mewujudkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran namun siswa tetap berada dalam kondisi aman tidak mendatangi tempat tersebut dan menghindarkan adanya kerumunan untuk memutuskan tali penyebaran virus corona dan model pembelajaran dapat digunakan baik pada masa pandemi ataupun pada saat tatap muka berlangsung.

B. Identifikasi Masalah

Adapun urgensi dari penelitian saya ini adalah kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah saya kaji dari beberapa fenomena yang ada yakni ;

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru kelas IV SDN Wijaya Kusuma 07 mengenai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran IPS kurang menarik bagi siswa sehingga motivasi belajar karena sebagian besar materi masih berupa bacaan.
3. Perlunya media pembelajaran Interactive Virtual Field Trip untuk menunjang pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD.

Melihat permasalahan tersebut, maka penelitian ini penting untuk dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* Tema tujuh “Indahnya keragaman di Negeriku” subtema dua “Indahnya keragaman Budaya Negeriku” dalam muatan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

⁹ Safitri, D., Lestari, I., Maksum, A., Ibrahim, N., Marini, A., Zahari, M., & Iskandar, R. (2021). Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(11).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trips* pada muatan pelajaran IPS di Sekolah Dasar ?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trips* pada muatan pelajaran IPS di Sekolah Dasar ?
- c. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trips* pada muatan pelajaran IPS di Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trips* pada muatan pelajaran IPS di Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah mengenai teori pembelajaran IPS terhadap media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* terhadap siswa sekolah dasar. Hasil ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menginspirasi siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu dalam menanamkan rasa toleransi dalam keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Serta memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu peserta didik menemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang tidak hanya terpaku pada lingkungan sekolahnya, sehingga memberikan rasa belajar yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trips* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih berinovasi sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik.
3. Penelitian ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah dan sebagai rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa video *Interactive Virtual Field Trip IPS* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang *interactive* lainnya yang relevan.