

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam dunia pendidikan berubah secara cepat. Salah satu perkembangan dalam dunia pendidikan saat ini yaitu perubahan kurikulum 2013 berganti menjadi kurikulum merdeka belajar. Seperti yang kita ketahui kurikulum merupakan jantung pendidikan. Kebijakan yang populer dengan nama merdeka belajar sangat cocok dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam kaitan dengan penyederhanaan kurikulum, peran guru, implementasi perencanaan dan proses pembelajaran.¹ Merdeka belajar membantu guru dan siswa sekolah dasar tidak terbelenggu dalam proses pembelajaran melainkan mencapai kebahagiaan karena manusia berjumpa dengan kebermaknaan hidup dalam belajar.

Kurikulum menjadi acuan pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar. Setiap pergantian kurikulum mengalami perubahan sistem mata pelajaran, jam belajar, kompetensi yang harus dimiliki serta proses belajar dan pembelajaran di dalam kelas.² Salah satu konsep merdeka belajar bertujuan untuk memerdekan pendidikan dengan cara bebas berpikir dan bebas berinovasi. Sebagai komponen utama pembelajaran, guru diuntut harus terampil dalam menciptakan pembelajaran yang menarik di kelas, tujuannya agar peserta didik tidak bosan dengan materi yang dijelaskan. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat harus mampu membuat peserta didik memahami materi setiap proses pembelajaran.

Proses pembelajaran menurut Hamalik adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan

¹ Daga, A. T. (2020). Kebijakan pengembangan kurikulum di sekolah dasar (sebuah tinjauan kurikulum 2006 hingga kebijakan merdeka belajar). *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 4(2), 103-110.

² Priantini, D. A. M. M. O., Suarni, N. K., & Adnyana, I. K. S. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 238-244.

pembelajaran.³ Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar. Selain itu pembelajaran juga dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang pendidikan dikenal dengan *education*, yaitu sistem pendidikan berorientasi media elektronik. Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pendidikan, tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi, khususnya media pembelajaran. Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif, dan interaktif apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik.

Bagi siswa sekolah dasar, media pembelajaran akan menimbulkan rasa ingin tahu dan motivasi untuk belajar karena bisa membantu mereka berpikir secara kritis dalam menggunakan media dan meningkatkan kreatifitas peserta didik.⁴ Keberadaan media pembelajaran dapat mendukung individu yang seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Dalam merancang media pembelajaran, guru perlu menyesuaikan dengan masalah, kebutuhan, situasi, dan kondisi masing-masing karakteristik peserta didik dengan menciptakan media yang terbaik. Media pembelajaran berperan cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Selain itu media pembelajaran merupakan perantara untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

³ Pamungkas, F., & Lestari, S. (2020, October). Analisa Sistem Pendidikan Berbasis Teknologi Di Pedesaan Dan Di Kota Di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 133-139).

⁴ Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi covid-19. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1197-1211.

Media pembelajaran berbasis teknologi harus direncanakan, dipilih, dan ditentukan dengan cermat dan didesain khusus untuk memecahkan masalah pembelajaran agar nantinya media pembelajaran sesuai dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dan dapat dioptimalkan pemanfaatannya.⁵ 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.

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.⁶ Solusi untuk mengatasi masalah di atas, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Video Interactive Virtual Field Trip*.

Interactive Virtual Field Trip hadir sebagai software pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/script, serta banyak tools di dalamnya. Dengan adanya media *Interactive Virtual Field Trip* sebagai media pembelajaran di

⁵ Oktaladi, F., Rosmiati, S., Nasution, Q. N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic Bot Interactive) dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam pada Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 216-225.

⁶ Hartono, H., Darmansyah, S., Pratama, S., Harahap, F., & Adawiah, R. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN WEB SEDERHANA MENGGUNAKAN NOTEPAD++. *PUBLIDIMAS (Publikasi Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 126-131.

sekolah dasar, siswa dapat belajar dengan melihat video objek secara nyata sehingga siswa bisa lebih merasa terfokus dan lebih semangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Pengajaran IPAS di sekolah dasar perlu mengikuti perkembangan zaman karena pendidikan yang baik adalah pendidikan yang selalu berkembang mengikuti perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 atau dikenal dengan era revolusi industry 4.0 berdampingan dengan pemanfaatan teknologi digital dan kecakapan pembelajaran abad 21. Kecakapan abad 21 atau 4C meliputi keterampilan berpikir kreatif (creative thinking), berpikir kritis dan pemecahan masalah (critical thinking and problem solving), komunikasi (communication), dan kolaborasi (collaboration).⁷ Tercapainya kecakapan abad 21 didukung dengan kemampuan pendidik dalam mengembangkan rencana pembelajaran yang memuat kegiatan-kegiatan 4C. Guru perlu menjadi pendidik yang peka dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Guru berperan dalam menghidupkan suasana belajar yang bergairah, menginspirasi, dan kreatif. Guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi yang baik dalam proses pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran IPA dan IPAS yang diajarkan secara bersamaan pada kurikulum merdeka belajar.⁸ Selama ini mata pelajaran IPA dan IPAS pada jenjang Sekolah Dasar Kelas IV, V, dan VI berdiri sendiri. Dalam Kurikulum Merdeka Belajar, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara bersamaan. Tujuannya adalah supaya siswa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPAS yang terpisah pada jenjang SMP.

Pada kelas IV Sekolah Dasar mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya Kurikulum Merdeka Belajar didalamnya terdapat Capaian Pembelajaran (CP) yaitu peserta didik mengenal keragaman budaya,

⁷ Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52.

⁸ Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022, August). Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 181-192).

kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Selain itu di dalam Kurikulum Merdeka Belajar terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yaitu mengidentifikasi berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia, mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman budaya di Indonesia dan menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.

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.⁹ 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 Tanah Tinggi 01 Pagi Jakarta Pusat, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) 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.

⁹ Darmiah, D. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia MI. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 9(1).

Berdasarkan analisis yang terdapat dalam buku pelajaran IPAS Kelas IV Bab 6 materi Indonesiaku Kaya Budaya. Di dalam buku IPAS peneliti menemukan beberapa kekurangan pada bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya dan kearifan lokal, yang pertama adalah peserta didik terlalu banyak diminta untuk mencari referensi tanpa adanya dampingan dari guru, kedua adalah ragam rumah adat, pakaian adat dan masakan khas daerah 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 Field Trip* (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*.¹⁰ 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

¹⁰ 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

Media Interactive Virtual Field Trip. Kemajuan teknologi ini dapat mentransmisikan konsep secara visual dan memungkinkan siswa untuk mengasimilasi informasi yang disampaikan daripada menghafalnya secara efektif.¹¹ *Media Interactive Virtual Field Trip* merupakan salah satu cara untuk mewujudkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran namun siswa tetap berada di sekolah dalam kondisi aman tanpa mendatangi tempat tersebut dan mengurangi pengeluaran untuk melihat langsung keragaman rumah adat, pakaian adat dan makanan khas daerah. Model pembelajaran ini dapat digunakan pada saat tatap muka berlangsung dengan tayangan video menggunakan proyektor.

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 siswa kelas IV SDN Tanah Tinggi 01 Pagi mengenai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran IPAS kurang menarik bagi siswa karena sebagian besar materi masih berupa bacaan.
3. Perlunya media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* untuk menunjang pembelajaran IPAS 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* Materi “Indonesiaku Kaya Budaya” dalam muatan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

¹¹ 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 analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* di kelas IV SD Negeri Tanah Tinggi 01 Pagi?
- b. Bagaimana desain media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?
- c. Bagaimana mengembangkan dan implementasi media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?
- d. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?
- e. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Interactive Virtual Field Trip* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah teori pembelajaran IPAS 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 media pembelajaran dalam menanamkan rasa toleransi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu peserta didik menemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang tidak hanya terpaku pada lingkungan sekolahnya, tetapi memberikan rasa belajar yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian 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* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang *interactive* lainnya yang relevan.

