

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting bagi manusia. Pada zaman seperti sekarang ini bahkan kualitas individu dapat diketahui dari Pendidikan yang didapatkan (Supriyanto et al., 2020). Maka pendidikan kini menjadi hak seluruh manusia, sehingga pemerintah mengupayakan kebijakan-kebijakan dan menyusun kurikulum yang memiliki dampak positif bagi peserta didik. Hal ini dilakukan karena pendidikan menjaga peranan penting dalam kehidupan untuk membentuk Sumber Daya Manusia yang berkualitas (Ningrum, 2016). Untuk itu, keberhasilan pendidikan dalam suatu negara menjadi hal penting.

Seiring dengan itu kemajuan teknologi, tidak dapat dipungkiri bahwa dunia pendidikan juga mengalami peningkatan. Saat ini, perkembangan dunia pendidikan memasuki era yang sangat penting dimana tidak hanya memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas dan optimal namun juga dituntut untuk menentukan arah kelanjutan dari pendidikan itu sendiri (Acosta Castellanos & Queiruga-Dios, 2022). Masuknya Era disrupsi atau juga disebut era revolusi industri 4.0 menjadi isu terkini dalam pendidikan. Revolusi Era disrupsi merupakan suatu tatanan dalam masyarakat telah bergeser dari dunia nyata menuju dunia maya sebagai dampak dari teknologi modern (Rachmadtullah et al., 2020). Dampak tersebut juga memiliki pengaruh dalam Pendidikan yang merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia memiliki tantangan yang semakin kompleks untuk menghadapi era ini. Dampak yang terasa saat ini adalah pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran (Setiawan, Rachmadtullah, et al., 2023).

Sejarah peradaban umat manusia menunjukkan bahwa bangsa yang maju tidak dibangun hanya dengan mengandalkan kekayaan alam yang melimpah dan jumlah penduduk yang banyak. Bangsa yang besar ditandai dengan masyarakatnya yang literat, yang memiliki peradaban tinggi, dan aktif memajukan masyarakat dunia (Apriliana et al., 2022). Keberliteratean dalam konteks ini bukan lagi sekadar urusan bagaimana suatu bangsa bebas dari buta aksara melainkan juga, dan yang lebih penting, bagaimana warga bangsa tersebut memiliki kecakapan hidup agar

mampu bersaing dan bersanding dengan negara lain untuk menciptakan kesejahteraan dunia (Deta et al., 2024). Dengan kata lain, bangsa dengan budaya literasi tinggi berbanding lurus dengan kemampuan bangsa tersebut berkolaborasi dan memenangi persaingan global.

Keterampilan abad 21 memegang peranan penting untuk mengetahui perkembangan inovasi pembelajaran di era disrupsi ini dan tentunya untuk berkolaborasi dan memenangi persaingan global. Kecakapan abad 21 mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi informasi (Abdurrahman et al., 2021). Dalam dunia pendidikan, kecakapan tersebut dapat diimplementasikan melalui model dan kegiatan pembelajaran (Chu et al., 2021). Dalam mempersiapkan keterampilan di abad-21 dan mempersiapkan generasi emas Indonesia 2045, enam literasi yang menjadi fokus utama dalam Pendidikan, yaitu: literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewargaan (Mirra & Garcia, 2021).

Seiring dengan era teknologi yang semakin canggih, kata literasi tidak hanya berfokus pada literasi calistung namun juga pentingnya mencakup *soft skill* dan *hard skill* (R. Hidayat & Noviani, 2023). Tantangan Pendidikan lainnya terjadi *learning lost* di era Pandemi Covid-19, hal ini menuntut seluruh elemen untuk berkontribusi dalam memberi inovasi Pendidikan (Sparrow et al., 2020). Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran menjadi solusi dalam menyikapi permasalahan tersebut. Di zaman yang serba modern ini, teknologi gadget mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dari awal kemunculannya yang hanya sebatas alat untuk telepon, kini gadget berubah menjadi seakan-akan kebutuhan primer bagi setiap manusia.

Mesin akan terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari. Putri dkk. dalam sebuah penelitiannya yaitu, "*Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah*" menyatakan bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan gadget pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak prasekolah yang menggunakan gadget yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka gadget tampil dengan sistem touch screen yang membuat

siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun (Putri et al., 2020).

Ada banyak dampak yang ditimbulkan oleh gadget terutama untuk Para Pelajar, ada positif dan juga ada dampak negatif. Beberapa dampak positif yaitu gadget kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapan pun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan (Aldimasi et al., 2018). Bahkan, kini anak-anak sudah tak asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah mereka. Mempermudah komunikasi Ini adalah fungsi utama gadget, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur Videocall dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga, teman atau sahabat seperti bertatap muka langsung (Sihura, 2018).

Munculnya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, path, skype memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun (S.-L. Huang & Chang, 2020). Gadget membuat dunia seakan-akan berada dalam genggaman kita. Bukan hanya dampak positif saja yang bisa ditimbulkan oleh gadget, gadget juga mempunyai dampak negatif bagi para pelajar yaitu menurut beberapa penelitian, menggunakan gadget terlalu sering akan rentan terkena radiasi, terutama pada anak kecil. Pancaran sinar dari layar sangat membahayakan kesehatan perkembangan sistem saraf (Nath, 2018). Seperti sudah dibahas di atas, saat ini gadget bagi sebagian orang merupakan kebutuhan primer. Mereka tidak bisa dipisahkan. Hal ini membuat mereka kecanduan, terutama bagi yang hobi bermain game. Kecanduan seperti ini menyebabkan mereka kurang berinteraksi dengan orang lain (Bjelajac & Merdovic, 2019). Selain itu, Masuknya budaya asing melalui gadget berdampak pada budaya lokal yang perlahan tergesus dan mulai tergantikan. Anak-anak sangat rentan terpengaruh oleh budaya asing tersebut, baik melalui orang tuanya maupun lingkungan sekitarnya serta bersentuhan langsung dengan teknologinya. Dengan demikian, kekhawatiran muncul akan tercerabutnya keberakaran pada diri anak-anak tersebut di masa dewasanya kelak (Fithratullah, 2018).

Fenomena disekitar peneliti juga menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia sekarang ada yang tidak tahu budaya dari sukunya sendiri, dan cenderung mengidolakan budaya luar seperti budaya barat dan budaya korea (Setyono &

Widodo, 2019). Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Baharuddin di remaja Suku Tengger bahwa budaya lokal remaja Suku Tengger sudah banyak mengalami pergeseran dikarenakan gaya hidup remaja yang salah satunya berkiblat kearah barat (Zurohman et al., 2022). Hal ini salah satunya disebabkan oleh ketidaksadaran dan ketidakpahaman anak-anak Indonesia terutama peserta didik terhadap hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, salah satunya adalah sebagaimana yang tercantum dalam pasal 28 1 ayat 3 bahwa identitas budaya dan hak masyarakat tradisional dihormati selaras dengan perkembangan zaman dan peradaban. Setiap warga Negara memiliki hak dan kewajiban untuk mengembangkan atau melestarikan identitas budaya dan masyarakat tradisional, terutama bagi generasi muda (Putra & Darminto, 2020).

Dalam hal ini, akan terjadi apabila setiap warga negara yang mendiami wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia kurang memiliki kesadaran atas keberagaman bangsanya, stabilitas nasional yang telah terbangunpun akan rusak (Drake, 2019). Tanpa adanya kesadaran akan keberagaman, tanpa adanya sikap saling menghormati dan menghargai terhadap individu dan kelompok yang berbeda, konflik antarpribadi dan antarkelompok akan bermunculan. Masyarakat akan mudah dipecah belah dengan kebencian dan prasangka hanya karena tidak mengenal dan memahami keberagaman yang dimiliki oleh bangsanya.

Fenomena globalisasi mendominasi ke dalam setiap kehidupan masyarakat, serta memiliki dampak terhadap kehidupan sosial, dan budaya di Indonesia yang mengalami transformasi. Hal tersebut dapat dilihat melalui kehidupan Kota Jakarta yang berorientasi terhadap ekonomi kapitalistik, sehingga mampu melakukan pertukaran ekonomi yang pesat (Herlambang et al., 2019; Sheppard, 2019). Hal tersebut menyebabkan bergesernya paradigma kebudayaan di DKI Jakarta terutama budaya Betawi dalam kehidupan sosial budaya.



Gambar 1. 1. Fenomena Sosial Budaya di DKI Jakarta

Munculnya fenomena manusia silver dan pengamen ondel- ondel di prapatan lampu merah khususnya di DKI Jakarta serta di daerah pinggiran lainnya adalah masalah sosial baru (Iasha et al., 2023). Literasi budaya dan kewargaan tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya nasional, tetapi juga membangun identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global (Arbarini et al., 2021; Rapanta et al., 2021a). Literasi budaya dan kewargaan merupakan salah satu kecakapan hidup yang dibutuhkan pada abad ke-21. Kecakapan ini akan melahirkan bangsa yang berkualitas, yang pada akhirnya mampu menunjukkan identitasnya di dunia internasional. Pengenalan, penerapan, dan peningkatan terhadap kecakapan literasi budaya dan kewargaan harus dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan seluruh warga sekolah, keluarga, dan masyarakat yang dalam penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi sosial budaya masyarakat setempat (Bukowski & Rudnicki, 2019).

Penerapan literasi budaya dan kewargaan di masyarakat sangat penting. Saat ini menumbuhkembangkan pemahaman dan sikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa dan memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara merupakan salah satu upaya untuk membentengi generasi muda dari kuatnya arus budaya global yang masuk ke Indonesia. DKI Jakarta sebagai Ibukota Negara yang merefleksikan “miniatur Indonesia”, dimana keberagaman budaya, suku, etnis, dan agama kumpul menjadi satu dalam bingkai “Bhineka Tunggal Ika” (Muqtafa, 2018). Kota Jakarta, sejak kelahirannya pada 22 Juni 1527, merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang mencerminkan multikultural yang tidak mengenal relevansi batas antara asli dan pendatang. Karena itulah, sedari dahulu Jakarta menjadi kota yang memberikan kemudahan aksesibilitas dan kenyamanan untuk dihuni oleh semua orang Indonesia. Hal ini didukung pula oleh karakteristik dari masyarakat asli Jakarta yang sangat open dan “welcome” terhadap siapapun dari berbagai daerah di Indonesia yang datang ke Jakarta. Sejarah mencatat bahwa Jakarta adalah kota global dimana warga asli Jakarta (betawi) mampu menyerap dan menerima beragam budaya dunia yang masuk dengan ramah sehingga terjadi persenyawaan kebudayaan (Haryanih et al., 2020).

Kemampuan untuk memahami keberagaman dan tanggung jawab warga negara sebagai bagian dari suatu bangsa merupakan kecakapan yang patut dimiliki oleh setiap individu di abad ke-21 ini. Oleh karena itu, literasi budaya dan

kewargaan penting diberikan di tingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat, khususnya pada ranah Pendidikan formal yakni: Sekolah Dasar (Abdulrahim & Orosco, 2020).

Informasi lebih lanjut pada pembelajaran kewarganegaraan khususnya berkaitan dengan literasi budaya, peneliti telah melakukan observasi, memberi tes kemampuan pra-penelitian, melakukan wawancara dan penyebaran kuisisioner kepada guru dan siswa Kelas VI SD Negeri Se-DKI Jakarta. Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti mendapatkan informasi mengenai permasalahan pembelajaran kewarganegaraan dan literasi budaya DKI Jakarta sebagai berikut.

Pertama, terkait penggunaan smartphone pada siswa Sekolah Dasar, 87% siswa menggunakan Android. Berdasarkan jawaban dari hasil angket yang diberikan, siswa tertarik menggunakan smartphone dalam proses pembelajaran, serta adanya kebutuhan dari para guru untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Umumnya dengan menggunakan smartphone, siswa menginstal aplikasi sosial media Instagram (IG), Permainan *Mobile Legend* (ML), Permainan *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Tentu ini mengkhawatirkan jika siswa mulai adiktif terhadap suatu game, kecanduan game pada smartphone akan berakibatkan fatal, walaupun pada game tersebut ada yang dapat menghasilkan uang tetapi semestinya tidak melupakan kewajiban sebagai siswa.

Kedua, terkait studi kasus yang telah diberikan, 92% siswa merasa kesulitan menyerap materi yang disampaikan. Hal ini berkaitan erat dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan selama ini hanya dengan menggunakan buku teks, penanaman konsep Pendidikan Pancasila tidak bersifat kongkret yang seharusnya di mulai dari pengalaman siswa sehari-hari. Guru menggunakan media projector *power point* yang hanya menampilkan teks, gambar, yang terlalu banyak sehingga materi yang ditayangkan di *power point* tidak menarik bagi siswa. Pembelajaran masih bersifat monoton.

Ketiga, terkait studi kasus yang telah diberikan, 78% permasalahan yang timbul dari segi guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu banyaknya materi budaya DKI Jakarta yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu. Hal ini tidaklah mudah disampaikan hanya dengan metode pembelajaran, melainkan perlu bantuan media pembelajaran yang di desain dapat memberikan contoh kongkrit seperti berupa foto, benda, gambar, animasi, dll.

Keempat, terkait studi kasus yang telah diberikan, 92% permasalahan yang timbul dari segi penyediaan bahan bacaan terkait budaya DKI Jakarta yaitu: Perpustakaan sekolah menyediakan buku bacaan Budaya DKI Jakarta yang kurang menarik bagi anak-anak. Buku yang menarik bagi anak ialah yang mempunyai tampilan warna-warni dan beraneka macam gambar dan terupdate. Permasalahan ini berbanding lurus pada kurangnya minat baca siswa pada buku terkait budaya DKI Jakarta.

Kelima, terkait wawancara kepada siswa di lima sekolah dasar DKI Jakarta Rendahnya kesadaran siswa dalam melestarikan budaya Betawi menjadi perhatian khusus yang harus diberikan siswa.

Saya lebih suka tempat mal daripada pertunjukan budaya. Saya lebih suka buku komik daripada membaca cerita tentang budaya. Budaya betawi yang saya tahu itu seperti ondel-ondel, hmmm apa lagi? (Siswa menunjukkan melihat bingung) (Wawancara Siswa, Sekolah B, 3 Februari 2022)

Saya jarang pergi ke perpustakaan, Bu. Saya hanya menggunakan ponsel saya untuk bermain game online, Bu. (Wawancara Siswa, Sekolah G, 14 Februari 2022)

Pendapat saya adalah teknologi adalah kebutuhan. Namun, saya jarang menggunakan internet untuk membaca tentang Betawi budaya, lebih suka bermain game online (Wawancara Siswa, Sekolah A, 1 Februari 2022)

Berdasarkan hasil analisis angket siswa. Dari hasil analisis diketahui pengetahuan Budaya Betawi 29%, Persepsi terhadap teknologi 33%, Kemampuan menggunakan teknologi 30%, Motivasi 64%, dan Potensi pemanfaatan teknologi untuk pelestarian budaya sebesar 76%. Berdasarkan hasil analisis kuesioner dan Dari hasil wawancara ditemukan indikasi rendahnya siswa melestarikan dan memanfaatkan budaya Betawi teknologi untuk memperluas wawasan mereka dan mendukung pembelajaran.

Keenam, terkait hasil wawancara peneliti terkait Keinginan untuk mengembangkan keterampilan pedagogik guru diungkapkan oleh semua responden untuk menggunakan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan pedagogik dan merancang pembelajaran yang mendukung kebutuhan siswa.

Menurut saya, penggunaan teknologi memiliki dampak yang positif, terutama dalam hal meningkatkan kemampuan pedagogik guru. Sebagai contoh penggunaan YouTube media teknologi, kita bisa melihat metode pembelajaran yang baik dan materi dalam bentuk video pembelajaran yang bisa kita tampilkan agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan dengan metode pembelajaran konvensional. (Wawancara Guru, Sekolah A, 1 Februari 2022)

Selain itu, Hasna berpendapat: "Tolok ukur hasil belajar bisa dilihat dari perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Karena itu, pemerintah harus memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Saya masih sangat perlu mempelajari penggunaan teknologi di sedang belajar. (Wawancara Guru, Sekolah G, 14 Februari 2022)

Pendapat saya adalah bahwa teknologi adalah kebutuhan untuk "sekolah inovatif" karena dengan itu pemanfaatan teknologi diharapkan terjadi peningkatan kualitas belajar/mengajar, peningkatan produktivitas/efisiensi dan akses, peningkatan positif sikap belajar, pengembangan profesional/staf, dan peningkatan profil/perkenalan. (Wawancara Guru, Sekolah G, 14 Februari 2022).

Berdasarkan hasil analisis angket untuk guru, guru memiliki pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran dalam teknologi sebanyak 66%, Persepsi keterampilan mengajar 43%, Kecakapan menggunakan teknologi 54%, Motivasi sebanyak 83%, dan Kesadaran untuk melestarikan budaya 58%.

Berdasarkan serangkaian permasalahan di atas. Peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi baru sesuai dengan kebutuhan di lapangan yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Berbagai media pembelajaran digital telah dikembangkan seperti *slide PowerPoint* (Akrim, 2018), video (Rahayu & Yatri, 2021), media berbasis *Macromedia flash* (N. Hidayat et al., 2021), *virtual reality* (Sood & Singh, 2018). Namun perlu diketahui bahwa dalam pembuatan media pembelajaran, umumnya pengajar harus menyesuaikan dengan tahap pemikiran peserta didik. Pemikiran Siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret berada pada usia 10 sampai 11 tahun (Juwantara, 2019). Dari berbagai media yang dipaparkan, *virtual reality* memiliki kelebihan dimana dapat menyajikan sesuatu secara real atau nyata kepada pengguna dalam ruang digital. Hal ini sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Lebih lanjut, Penggunaan media *virtual reality* dalam pendidikan sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat dan hasil belajar

siswa. Hal ini dibuktikan oleh penelitian terdahulu yaitu oleh (Alpala et al., 2022; Ammanuel et al., 2019; Bae, 2023; Iasha et al., 2022).

Virtual reality (VR) atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi (Sherman & Craig, 2003). Teknologi ini cocok sebagai media pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar. Dengan mendapatkan pengalaman belajar yang nyata, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dari sebelumnya. Berbagai pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* telah memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Penggunaan *virtual reality* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Dharma et al., 2018).

Media pembelajaran berbasis *virtual reality* juga dapat meningkatkan kemampuan spasial (Indriani, 2020). Salah satu teknologi luar biasa yang dikembangkan saat ini yang dapat memotivasi aktivitas pembelajaran generasi alfa disebut *virtual Reality* (Rasheed et al., 2021). Menurut NMC (2020), *Virtual Reality* (VR) mengacu pada "*computer-generated environments that simulate the physical presence of people and/ or objects and realistic sensory experiences*". Melalui petualangan virtual tersebut maka pengetahuan siswa akan meningkat sehingga kemampuan kognitif siswa bertambah (Haryanih et al., 2020). VR menggunakan alat yang membuat orang merasakan pengalaman lain dalam visual dalam bentuk gambar 3D. Penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran telah umum digunakan oleh siswa luar negeri untuk membantu mereka memvisualisasikan konten pembelajaran. Media *virtual reality* telah memberikan lingkungan pandang yang lebih menarik dan nyata yang membuat proses pembelajaran berlangsung jadi bermakna (Ismayani, 2020). Lebih lanjutnya, *virtual reality* sangat kuat untuk digunakan untuk mempengaruhi penglihatan dan suara siswa. Keajaiban VR hanya perlu menggunakan kacamata VR dan smartphone untuk mengarahkan informasi yang benar-benar aplikatif untuk didemonstrasikan di sekolah (Abad-Segura et al., 2020). Masuk akal untuk menggunakan VR di kelas untuk mengajar siswa muda dalam istilah yang dikenal sebagai generasi alfa karena VR telah menawarkan apa yang siswa butuhkan.

Berdasarkan kajian mengenai pengembangan virtual reality pada umumnya multimedia yang di kembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan IPA (Findora, 2015). Namun belum banyak studi mengkaji tentang pengembangan model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* dapat meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar DKI Jakarta, Padahal kemajuan teknologi telah berkembang luas di daerah ini. Oleh karenanya. Secara umum penelitian ini memiliki nilai keterbaruan (*Novelty*), karena penelitian ini mengembangkan aplikasi multimedia interaktif virtual reality yang diintegrasikan model *field trip* Literasi Budaya Siswa Kelas V di Sekolah Dasar DKI Jakarta.

1.2.Pembatasan Penelitian

Agar penelitian spesifik dan fokus serta untuk membatasi pemasalahan yang diteliti, penulis membuat batasan variable yang diteliti yaitu sebagai berikut: Pengembangan model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* dapat meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar DKI Jakarta.

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar DKI Jakarta dalam mengembangkan literasi budaya melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diintegrasikan dengan teknologi Virtual Reality (VR)?
2. Bagaimana proses pengembangan model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI di Sekolah Dasar DKI Jakarta?
3. Bagaimana kelayakan model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI di Sekolah Dasar DKI Jakarta?
4. Bagaimana efektivitas model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI di Sekolah Dasar DKI Jakarta?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah mengembangkan model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI di Sekolah Dasar DKI Jakarta.

1.5. State of The Art

State of The Art dimaksudkan untuk menganalisis penelitian yang sebelumnya pernah ada, yang sejalan dan mempunyai konsep hampir sama dengan penelitian saat ini (Zhang & Lu, 2021). Lalu melihat sejauh mana perbedaan masing-masing penelitian, sehingga masing-masing penelitian mempunyai tema yang original. Berikut merupakan pembahasan beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki konsep yang hampir sama serta sejalan dengan penelitian yang dilakukan. Lalu melihat sejauh mana perbedaan masing-masing penelitian, sehingga masing-masing penelitian mempunyai tema yang original.

Tabel 1. 1. Penelusuran studi literatur untuk menentukan *state of the art*

Author & Tahun	Judul Publikasi	Hasil Penelitian
(Susanto et al., 2021)	Pengaruh Metode Field Trip Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Ngantru	Metode field trip dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar.
(Oluwayimika & Adeoye, 2023)	<i>The Impact of Field Trip Method of Teaching Basic Science and Technology on Junior Secondary School Students: Benefits and Challenges</i>	<i>Field trip</i> dalam mengajarkan sains dan teknologi dasar kepada siswa sekolah menengah pertama menumbuhkan pemikiran kritis dan kreatif, kesadaran sosial, dan pemahaman tentang relevansi studi mereka.

(Sumarwati et al., 2021)	<i>Field Trip and Its Effect on Traditional Ecological Knowledge Literacy During the COVID-19 Pandemic in Rural Primary School</i>	Mengajarkan pengetahuan ekologi tradisional melalui kunjungan lapangan secara signifikan meningkatkan literasi dan sikap pro-lingkungan siswa di sekolah dasar di daerah pedesaan selama pandemi COVID-19.
(Julien Chalmeau, 2022)	<i>Field trips in French schools: teacher practices and motivations</i>	Para guru di Prancis banyak menggunakan kunjungan lapangan untuk tujuan pendidikan, dengan fokus pada pembelajaran ilmiah dan pendidikan lingkungan, dengan kunjungan lapangan yang dipandang sebagai dukungan ideal untuk pendidikan pembangunan berkelanjutan.
(Azura et al., 2023)	<i>Science Teaching Materials Based on Field Trips with Local Wisdom to Improve Elementary School Students' Critical Thinking</i>	Kunjungan Lapangan dengan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar
(Tarnq et al., 2022)	<i>Effectiveness of Virtual Reality on Attention Training for Elementary School Students</i>	Pelatihan realitas virtual lebih efektif daripada pelatihan perhatian terkomputerisasi untuk meningkatkan perhatian siswa sekolah dasar dan mengurangi kecemasan belajar dan beban kognitif.
(Sally Wu & Alan Hung, 2022)	<i>The Effects of Virtual Reality Infused Instruction on Elementary School</i>	Virtual Reality (VR) secara signifikan meningkatkan tata bahasa dan penggunaan leksikal siswa sekolah dasar dalam kinerja

	<i>Students' English-Speaking Performance, Willingness to Communicate, and Learning Autonomy</i>	berbahasa Inggris, tetapi tidak untuk pengucapan, kefasihan, dan intonasi, kemauan untuk berkomunikasi, atau kemandirian belajar.
(Berti et al., 2020)	<i>Fostering Cultural Understanding with Virtual Reality</i>	Realitas virtual yang dirasakan secara positif oleh pelajar bahasa membantu menemukan lapisan budaya baru yang tidak ditemukan dalam materi pedagogis tradisional.
(Laine et al., 2023)	<i>Primary school students' experiences of immersive virtual reality use in the classroom</i>	Pengalaman siswa sekolah dasar dengan realitas virtual imersif dalam proyek studi lingkungan sebagian besar positif, memengaruhi motivasi, metode, dan konten pembelajaran mereka.

Dari kajian literatur yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *field trip* dan teknologi virtual, seperti *virtual reality*, memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Model *field trip* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperkaya pemahaman mereka tentang materi pelajaran, dan mengembangkan pemikiran kritis serta kreatif. Di sisi lain, teknologi virtual, seperti *virtual reality*, menawarkan pengalaman pembelajaran yang imersif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berbahasa, dan pemahaman budaya. Namun demikian, perlu diperhatikan bahwa meskipun teknologi virtual dapat memberikan manfaat yang signifikan, penggunaannya juga dapat menimbulkan tantangan, seperti kecemasan belajar dan ketergantungan pada teknologi.

1.6.Road Map Penelitian

Peta jalan, yang dikenal sebagai roadmap dalam bahasa Inggris, menjadi panduan esensial bagi peneliti dalam memahami kompleksitas masalah penelitian yang mereka teliti. Dalam konteks penelitian, peta jalan memainkan peran kunci dalam menggambarkan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Gambar 3.2 menunjukkan roadmap khusus yang digunakan dalam penelitian ini, memberikan arah yang jelas bagi peneliti dalam menavigasi proses penelitian mereka.



Gambar 1. 2. *Road map* penelitian

2021

- *Virtual reality* atau disebut juga sebagai *realitas maya* merupakan teknologi yang disimulasikan oleh komputer atau *smartphone* yang dapat membuat pengguna berinteraksi pada suatu lingkungan secara nyata tersebut (Abdillah, dkk., 2018).
- Untuk membantu proses belajar diperlukan alat pendukung yaitu *kecamata virtual reality* yang disebut *oculus* (O'Connor & Domingo, 2016).
- Melalui pengetahuan virtual tersebut maka penerahuan siswa akan meningkat sehingga kemampuan kognitif siswa bertambah (Darajat, dkk., 2022)
- Salah satu teknologi luar biasa yang dikembangkan saat ini yang dapat memotivasi aktivitas pembelajaran generasi alfa disebut *Virtual Reality* (Iskandar et al., 2020).
- Menurut NMC, *Virtual Reality* (VR) meracu pada "computer-generated environments that simulate the physical presence of people and/or objects and realistic sensory experiences" (Pilgrim & Pilgrim, 2016).

2022

- *Kajian Masyarakat Indonesia & Multikulturalisme Berbasis Kearifan Lokal* (M. Janar, 2021).
- Learning achievement: Outdoor learning model and naturalist intelligence (M. Janar, 2020).
- The implementation of multicultural learning model based on local wisdom in civic education (M. Janar, 2022).
- Application of Multicultural Education in Forming Characters of Classics Classification V Basic School 7 Metro Lampung Center (M. Janar, 2018).
- Implementasi Pendidikan Multikultural dilihat dari Perspektif Guru, Kepala Sekolah dan Kegiatan Siswa di Sekolah Dasar (Arihin M, 2021)

2023

Pengembangan dan Diseminasi model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* (Wina Iasha, 2022)

- Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terkait model *Field Trip* terintegrasi *Virtual Reality* (Wina Iasha, 2022)
- Pengaruh Modul Nusanantara Dan Efikasi Diri Dalam Pembelajaran Multikultural Terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Arihin M, 2022)
- Meningkatkan literasi budaya siswa menggunakan model kunjungan lapangan realitas virtual: Analisis kebutuhan (Arihin M, 2022)
- Label ramah lingkungan dengan augmented reality di situs web untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa (Arihin M, 2022)