

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka untuk dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam hidup (Rina et al., 2020). Pendidikan suatu bangsa sangat berkaitan erat dengan pembentukan karakter. Setiap bangsa pasti menginginkan generasi penerusnya memiliki karakter yang kuat dalam proses pembelajaran. Pendidikan tidak hanya melahirkan kecerdasan, tetapi juga harus diimbangi dengan karakter dan nilai karakter yang baik. Sebagai sarana utama dalam pembangunan bangsa dan karakter, pendidikan dituntut untuk memberi perhatian yang sungguh-sungguh terhadap perkembangan manusia Indonesia dalam dimensi keseluruhan (Firdaus et al., 2019).

Penguatan karakter dewasa ini menjadi suatu sasaran yang utama oleh dunia Pendidikan bahkan Presiden Joko Widodo memberikan arahan yang ditulis pada blog <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembenahan-pendidikan-nasional>, agar pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar mendapatkan porsi yang lebih besar dibandingkan pendidikan yang mengajarkan pengetahuan. Untuk sekolah dasar sebesar 70 persen, sedangkan untuk sekolah menengah pertama sebesar 60 persen. Peran guru sangat penting dalam pendidikan dan ia harus menjadi sosok yang mencerahkan, yang membuka alam dan pikir serta jiwa, memupuk nilai-nilai kasih sayang, nilai-nilai keteladanan, nilai-nilai perilaku, nilai-nilai moralitas, nilai-nilai kebhinnekaan. Inilah sejatinya pendidikan karakter yang menjadi inti dari pendidikan yang sesungguhnya. Karakter bukanlah akumulasi dari kebiasaan dan

ide yang terpisah. Karakter merupakan aspek dari kepribadian. Keyakinan, perasaan, dan tindakan terkait; mengubah karakter berarti mengatur ulang kepribadian. Pelajaran kecil tentang asas-asas perilaku yang baik tidak akan efektif jika tidak bisa terintegrasi dengan sistem keyakinan seseorang tentang dirinya sendiri, tentang orang lain, dan tentang kebaikan masyarakat (Rokhman et al., 2014).

Di tengah arus globalisasi yang semakin deras, karakter cinta budaya menjadi semakin penting untuk dikembangkan, terutama di kalangan generasi muda. Cinta budaya bukan hanya sekadar penghargaan terhadap warisan budaya yang ada, tetapi juga merupakan sikap yang menunjukkan rasa bangga dan kepedulian terhadap identitas budaya yang dimiliki. Karakter ini mencakup berbagai aspek, mulai dari penghargaan terhadap keberagaman, pelestarian budaya, hingga partisipasi aktif dalam kegiatan budaya di masyarakat. Salah satu elemen utama dari karakter cinta budaya adalah penghargaan terhadap keberagaman. Di Indonesia, yang kaya akan berbagai suku, agama, dan tradisi, penting bagi kita untuk menyadari dan menghargai berbagai macam budaya yang ada. Sikap ini mendorong individu untuk terbuka dan toleran terhadap perbedaan, menciptakan suasana yang harmonis dalam masyarakat yang multikultural. Pelestarian budaya juga menjadi bagian tak terpisahkan dari karakter cinta budaya. Dengan menjaga dan melestarikan warisan budaya, seperti seni, musik, tarian, dan kerajinan, kita dapat memastikan bahwa budaya tersebut tetap hidup dan dapat diwariskan kepada generasi mendatang. Partisipasi dalam kegiatan budaya, seperti festival dan pertunjukan seni, menjadi cara yang efektif untuk memperkuat identitas budaya dan membangun hubungan sosial yang lebih baik di antara masyarakat. Selain itu, pembelajaran tentang budaya yang berbeda juga sangat penting. Dengan menyediakan diri untuk memahami sejarah, nilai, dan filosofi di balik berbagai budaya, individu dapat memperkaya wawasan dan menghargai keberagaman yang ada. Sikap terbuka dan toleran sangat diperlukan dalam dialog antarbudaya, sehingga kita dapat saling belajar dan bertukar pandangan.

Dengan demikian, karakter cinta budaya memainkan peran krusial dalam membentuk masyarakat yang lebih inklusif dan saling menghargai. Dalam menghadapi tantangan zaman, sehingga warisan budaya tetap terjaga dan identitas kita semakin kuat. Menurut (Japar & Nur Fadhillah, 2018) Perkembangan peradaban suatu bangsa yang berciri khas Indonesia adalah kondisi zona bagi masyarakat Indonesia saat ini. Ini bisa terwujud jika manusia individu Indonesia sebagai bangsa pendukung utama peradaban Indonesia memiliki karakter bangsa yang luhur dalam rangka membangun bangsa. Pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke dalam pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif dan akhirnya kepengalaman nilai secara nyata.

Pada saat observasi awal ketika peneliti sedang menjadi guru pembimbing mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dilakukan di SDN Penggerak di Kabupaten Lebak pada bulan Oktober 2020, terlihat guru kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran dimana guru masih lebih fokus kepada hasil belajar tanpa mengimbangi adanya pemanfaatan media yang tepat guna. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih dalam lingkup sebatas penyampaian materi yang ada dalam standar kompetensi tertentu sehingga mengakibatkan pembelajaran cenderung untuk penguasaan nilai kognitif saja dan kurang dalam penanaman nilai-nilai karakter pada diri peserta didik di sekolah dasar, hal lain diperkuat lagi dengan melakukan wawancara secara daring pada guru kelas tanggal 12 Desember 2020 diperoleh informasi permasalahan lain yaitu guru jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan dan kemampuan sekolah, guru juga hanya fokus dalam menyajikan materi ajar tanpa memikirkan menumbuhkan karakter, guru hanya berfikir bahwa tugas penguatan karakter hanya dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam. Dari permasalahan di atas maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran terutama untuk Penguatan Pendidikan karakter Cinta Budaya. Guru kelas IV mengungkapkan ketika pembelajaran ilmu pengetahuan sosial Tema Indahnya Keragaman di Negeriku, anak-anak masih belum tau dengan budaya-budaya yang ada di lingkungannya, sehingga di rasa penting cara/media mengenalkan budaya lokal kepada para peserta didik. Data perolehan hasil belajar semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 peserta didik kelas 4 pada muatan pelajaran

Bahasa Indonesia hanya 42,3% (11 peserta didik) dari 26 peserta didik yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 57,6% (15 peserta didik) dari 26 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Selanjutnya pada muatan pelajaran IPS hanya 46,1% (12 peserta didik) yang mendapat nilai di atas KKM dan 53,9% (14 peserta didik) mendapat nilai di bawah KKM. Kemudian pada muatan pelajaran PPKn hanya 38,4% (10 peserta didik) yang mendapat nilai di atas KKM dan 61,6% (16 peserta didik) mendapat nilai di bawah KKM.

Hasil refleksi bersama guru kelas IV mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) proses pembelajaran IPAS masih terasa terpisah-pisah antara muatan pembelajaran, (2) bahan ajar terpaku pada buku siswa dan buku guru, (3) pemanfaatan sumber belajar di lingkungan sekitar peserta didik belum dikaitkan dengan pembelajaran, dan (4) indikator serta tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam rancangan belum memunculkan kearifan lokal daerah Lebak. Menindaklanjuti permasalahan tersebut, peneliti bersama tim kolaborator menyimpulkan permasalahan tersebut termasuk permasalahan yang mendesak dan penting untuk dipecahkan karena apabila tidak segera dipecahkan maka pembelajaran yang seharusnya benar-benar kontekstual sesuai dengan harapan pemerintah tidak akan terwujud. Peneliti dalam hal ini menggunakan desain pembelajaran IPAS yang dipandang sesuai dengan kearifan lokal di lingkungan sekitar peserta didik. Ruang lingkup IPAS mencakup berbagai tema yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang lingkungan sosial, budaya, dan geografi siswa. Salah satu fokus utama adalah kehidupan sosial budaya, di mana siswa diajak untuk mengenal kebudayaan dan tradisi masyarakat di berbagai daerah di lingkungan sekitarnya, serta memahami peran mereka dalam menjaga kearifan lokal.

Peneliti menentukan tindakan inovatif berupa desain pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal karena sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan desain pembelajaran tersebut memiliki berbagai manfaat, seperti: (1) fleksibilitas pemanfaatan waktu dan menyesuaikannya dengan kebutuhan peserta didik, (2) menyatukan pembelajaran supaya konvergensi pemahaman yang diperolehnya sambil mencegah terjadinya inkonsistensi antar

muatan pelajaran, (3) merefleksikan dunia nyata yang dihadapi peserta didik baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya, serta (4) selaras dengan cara berpikir anak, dimana hasil penelitian otak mendukung teori pedagogik dan psikologi bahwa peserta didik mampu menerima banyak hal dan mengolah serta merangkumnya menjadi satu, sedangkan (Resy et al., 2021) menjelaskan bahwa untuk mengontekstualkan pembelajaran yang menarik bisa dilakukan melalui penanaman nilai-nilai kearifan lokal dimana siswa berada.

Guru seharusnya dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan model pembelajaran yang akan dipergunakan dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang sehat diantara peserta didik. Dengan demikian model pembelajaran yang sifatnya konkrit dapat mudah dimengerti, membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi selama ini proses pembelajaran masih sering bersifat konvensional, cenderung tidak menarik bahkan membosankan. Disini diperlukan seorang guru yang ahli dan inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran agar lebih menarik dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Model Pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam membelajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran. Tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Model pembelajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Secara umumnya, model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran (Siahaan, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Pesan yang disampaikan dalam pengembangan media pembelajaran kiranya bisa dikaitkan dengan nilai-nilai lingkungan sekitar (kearifan lokal). Mengingat

pentingnya nilai budaya lokal di Indonesia, pendidik harus punya andil dalam melestarikannya (Ramadhan et al., 2019). Hal tersebut didukung beberapa penelitian yang berkaitan dengan Pendidikan karakter dan kearifan lokal seperti pengukuran karakter siswa pada mata pelajaran IPA dengan memasukkan kearifan lokal Bali (Arnyana et al., 2017), Pembelajaran fisika dengan kearifan lokal di Bali (Suastra et al., 2017), Penelitian karakter pada anak usia dini dengan kearifan lokal di Jawa Tengah (Harun et al., 2020), Kearifan lokal DIY dengan permainan edukasi untuk pendidikan karakter di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal berperan efektif dalam mengembangkan kognitif, afektif, dan keterampilan psikomotorik siswa (Sukadaria, 2020), Kearifan lokal Betawi pada pendidikan karakter di SD (Suswandari, 2017) dan penelitian pendidikan karakter siswa sekolah dasar dengan kearifan lokal Sunda di Purwakarta (Permatasari & Hakam, 2018).

Hasil analisis kebutuhan menyatakan perlunya model pembelajaran yang dipadukan dengan media yang dianggap cocok yaitu *Virtual Reality* berbasis kearifan lokal, *Virtual Reality* dianggap sebagai media yang paling cocok dimasa pembelajaran saat ini, hal ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar. Seperti ungkapan guru kelas IV SDN X Rangkasbitung mengatakan: “penggunaan media pembelajaran di sekolah belum optimal, tidak jarang guru hanya menggunakan metode ceramah, padahal siswa menyukai pembelajaran menggunakan media khususnya *audio visual* apalagi sekarang ini sedang musim belajar dari rumah dan Pembelajaran tatap muka terbatas dimana hampir semua siswa memiliki *Gadget* sebagai media belajar, serta kearifan lokal atau budaya di daerah kita terutama Kabupaten Lebak sangat layak untuk diperkenalkan untuk mendukung bahan pembelajaran”, ditambah lagi pengakuan siswanya hampir semua lebih senang menonton video pembelajaran secara virtual dari pada buku teks.

Anak banyak yang belum mengenal tradisi dan kebudayaan di lingkungan seperti baduy dan kasepuhan. *Virtual reality* merupakan video audio visual sehingga selain untuk meningkatkan perhatian anak diharapkan media *Virtual Reality* berbasis kearifan lokal akan membuat siswa lebih tertarik dalam belajar,

karena *Virtual reality* adalah istilah yang berlaku untuk lingkungan simulasi dari suatu objek fisik dilingkungan nyata yang digunakan mengandung tema lingkungannya sendiri yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk lebih mencintai budayanya. Seperti yang diungkapkan (Makransky & Petersen, 2019) *Virtual Reality* (VR) mendapat perhatian karena berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa.

*Virtual Reality* juga bisa digunakan di bidang pendidikan dan tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, mengenai kelebihan *virtual reality* sebagai media pembelajaran, yakni *virtual reality* mengandung unsur audio visual dan cerita yang kuat. Hal tersebut didukung beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan *virtual reality* yang hasilnya baik untuk digunakan. Hasil survey telah membuktikan bahwa *virtual reality* memuaskan, membantu, dan sangat bermanfaat serta memiliki banyak potensi dan penerapannya dalam pendidikan (Radianti et al., 2020), *Virtual Reality* (VR) semakin populer dan dapat diakses oleh semua orang yang memegang *smartphone*, secara khusus dapat memanfaatkan interaksi alami dalam lingkungan virtual, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi (Innocenti et al., 2019), Simulasi *Virtual Reality* (VR) telah menjadi topik yang menarik dalam beberapa tahun terakhir sebagai strategi inovatif untuk pendidikan kesehatan (Adhikari et al., 2021), *Virtual Reality* efektif dalam menciptakan manfaat dalam pembelajaran sejarah dan pengalaman siswa di kelas (Calvert & Abadia, 2020), Simulasi *virtual reality* (VR) adalah metode pengajaran yang inovatif dalam pendidikan keperawatan (Rim & Shin, 2021), *Virtual Reality* (VR) mendapat perhatian karena berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa, namun beberapa penelitian telah menyelidiki proses pembelajaran dengan VR hasilnya menunjukkan meningkatkan hasil belajar siswa (Makransky & Petersen, 2019), Pembelajaran berbasis simulasi banyak digunakan dalam pendidikan perawat, termasuk metode *virtual reality* (VR) yang akhir-akhir ini mengalami pertumbuhan yang besar (Plotzky et al., 2021).

Hasil penelitian menunjukkan beberapa keuntungan *Virtual Reality* dengan pendidikan karakter seperti yang telah dilakukan oleh (Buchori et al., 2016) yang hasilnya 80% tingkat kepraktisan penguatan pendidikan karakter dalam

mengembangkan Model Pembelajaran *Character Building* menggunakan *Mobile Augmented Reality* untuk siswa sekolah dasar. Hasil penelitian lain yang telah dilakukan dalam beberapa tahun terakhir belum menawarkan bukti yang cukup untuk menegaskan apakah itu meningkatkan proses pembelajaran atau merupakan metode yang lebih efektif dan signifikan untuk beberapa orang proses pelatihan dan *Virtual Reality* menawarkan itu semua kedalam pembelajaran yang menarik (Estrada Villalba et al., 2021), VRdeo adalah platform serbaguna yang memungkinkan tutor dalam adegan virtual, menjelajahi model 3D data ilmiah, dan merekam cerita yang dinarasikan di mana tutor adalah elemen aktif, diwakili oleh avatar virtual (Brůža et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, kiranya penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dan berkontribusi dalam penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran IPAS berbasis Kearifan Lokal berbantuan Media *Virtual Reality* di Sekolah Dasar”**

### **1.2.Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan model pembelajaran Karakter Cinta Budaya pada Mata Pelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality* di sekolah dasar. Adapun subfokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*.
2. Mendeskripsikan kelayakan model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*.
3. Mengukur keefektifan model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*

### **1.3.Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuarikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*?

2. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*?
3. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*
2. Untuk menganalisis kelayakan model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*
3. Untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality*

#### **1.5. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini sangat penting dan dibutuhkan bagi anak sekolah dasar dalam rangka untuk penguatan pendidikan karakter Cinta Budaya di SD Penggerak Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Penelitian ini dilakukan karena pada umumnya proses pembelajaran di kelas IV menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan masih terpaku pada buku teks siswa. Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran di kelas terpusat pada guru dan buku teks sehingga interaksi yang terjadi hanya satu arah yakni guru-siswa. Hal ini mungkin disebabkan karena guru kurang memiliki wawasan terhadap pembaharuan pembelajaran, karena tidak mau, kurang atau tidak mempunyai kesempatan untuk mengikuti atau sudah mengenal suatu inovasi pembelajaran namun enggan melaksanakan karena berbagai alasan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran IPAS yang berbantuan *Virtual Reality* berbasis kearifan lokal. Dengan hadirnya model pembelajaran IPAS berbantuan Media *Virtual Reality* berbasis kearifan lokal, diharapkan guru akan lebih mudah dalam menyajikan proses pembelajaran terutama dalam penguatan pendidikan karakter cinta budaya.

### 1.6.Kebaruan Penelitian (*State of Art*)

Tabel 1.1 Daftar penelitian yang relevan

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
1	<b>A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda</b> <b>Book for Latinx Migrant Families: Development and Evaluation</b> <b>Organizations in Youth Forums Devoted to Anti-Terrorism's Issues</b> <b>(Jurnal: Computer&amp;Education)</b>	2020	VR memiliki banyak potensi dan penerapannya dalam pendidikan. Namun, sedikit pekerjaan sistematis yang ada saat ini tentang bagaimana para peneliti telah menerapkannya VR untuk tujuan pendidikan tinggi yang mempertimbangkan penggunaan perangkat kelas atas dan tampilan yang dipasang di kepala (HMD). Pembelajaran berbasis VR telah sukses antara domain aplikasi dan konten pembelajaran dan antara elemen desain dan konten pembelajaran.	Dalam artikel ini, studi pemetaan sistematis dilakukan, dengan fokus pada penggunaan teknologi VR yang imersif untuk tujuan pendidikan tinggi. Teknologi VR imersif, domain aplikasi, konten pembelajaran, dan elemen desain yang digunakan dalam literatur terbaru tentang aplikasi VR pendidikan diperiksa. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa minat pada teknologi VR yang imersif untuk tujuan pendidikan tampaknya cukup tinggi, yang ditunjukkan dengan berbagai domain penelitian yang telah menerapkan ini teknologi dalam mengajar.
2	<b>Mobile virtual reality for musical genre learning in primary education</b> <b>(Bamboo Cannon) in Media Development for Android-Based Physics Comics in Sound Wave Chapter. (Journal: Computers &amp; Education)</b>	2019	Realitas virtual seluler (VR) semakin populer dan dapat diakses oleh semua orang yang memegang smartphone. Secara khusus dapat memanfaatkan interaksi alami dalam lingkungan virtual, mulai dari pendidikan dasar. Artikel ini menyelidiki masalah peningkatan pembelajaran musik di pendidikan dasar melalui penggunaan mobile VR.	Media pembelajaran berbasis VR yang mengeksplorasi pembelajaran spasial dan mendengarkan secara mendalam. untuk mendukung pelajaran musik di sekolah dasar. Eksperimen di bidang didaktik musik saat ini masih dalam tahap awal, dan sebagian besar aplikasi yang ada ditargetkan untuk kinerja musik daripada aspek teoretis, penelitian ini

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>Untuk ini akhirnya, kerangka kerja teknis dan metodologis dikembangkan, dan diuji dengan dua kelas pada tahun terakhir sekolah dasar (10 tahun anak-anak). Kelas-kelas terlibat dalam sebuah studi evaluasi tentang identifikasi dan pembelajaran genre musik dengan aplikasi seluler multi -platform disebut VR4EDU.</p>	<p>menunjukkan penerapan VR untuk genre musik dan pembelajaran.</p>
3	<p><b>A mixed-methods feasibility study to assess the acceptability and applicability of immersive virtual reality sepsis game as an adjunct to nursing education (Journal: Nurse Education Today)</b></p>	2021	<p>Simulasi Virtual Reality (VR) telah menjadi topik yang menarik dalam beberapa tahun terakhir sebagai strategi inovatif untuk pendidikan kesehatan. Meskipun ada beberapa penelitian yang mengevaluasi simulasi VR pada pengetahuan, motivasi, dan kepuasan; ada kekurangan bukti untuk mengevaluasi efektivitas, penerimaan, dan kegunaan simulasi 'Immersive' VR (IVR) padapeserta didik keperawatan.</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan permainan sepsis VR sebagai permainan yang dapat diterima dan dapat diterapkan tambahan untuk pendidikan simulasi keperawatan. Evaluasi peserta Persepsi menunjukkan bahwa game VR memiliki dampak positif terhadap pengetahuan, keterampilan membuat keputusan, dan hasil kepercayaan diri.</p>
4	<p><b>Character Education Based on Local Wisdom Facing Global Economic Changes in The Decisions of Constitutional Court</b></p>	2019	<p>Sinkronisasi aturan hukum dan penjabaran norma oleh Mahkamah Konstitusi RI Republik Indonesia melalui berbagai keputusan, melaksanakan</p>	<p>Globalisasi terus mempengaruhi karakter setiap orang, bahkan cenderung kehilangan karakternya sebagai seorang pria dengan karakter yang baik. Makalah ini bertujuan</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Keberlanjutan semakin kuat dengan penerapan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Ini bisa menjadi jawaban untuk menghadapi tantangan perubahan global. Konsep ini akan membantu guru masuk membentuk dan membangun karakter siswanya di sekolah. Disinergikan dengan kearifan lokal. Pendidikan karakter akan menjadikan peserta didik mampu menjunjung akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan karakter.</p>	<p>untuk menjelaskan bahwa perubahan global harus dihadapi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif karena menggunakan metode tinjauan pustaka. Pengumpulan data selesai dengan mengumpulkan data berupa tulisan-tulisan yang mendukung penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Upaya pemerintah dalam melaksanakan pendidikan karakter dimaksudkan untuk membangun dan memperkuat karakter di sekolah.</p>
5	<p><b>Character Education For Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years)</b></p>	2013	<p>Visi Indonesia 2045 untuk menjadi negara yang maju dan kuat merupakan suatu keinginan yang kuat yang membutuhkan dukungan dari semua pihak orang indonesia. Meski situasi saat ini masih jauh dari kata prima, namun motivasi untuk bergerak maju harus selalu tetap kuat. Membuka gerbang pendidikan untuk semua adalah satu-satunya cara untuk membangun</p>	<p>Pendidikan dianggap sebagai pusat unggulan dalam mempersiapkan karakter unggul manusia. Dalam konteks ini, pemerintah Indonesia meyakini bahwa mempersiapkan generasi muda adalah yang terbaik satu-satunya jalan untuk menjadi bangsa yang sangat kuat di tahun 2045. Pendidikan dianggap sebagai tempat terbaik untuk mempersiapkan agen perubahan</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>sumber daya manusia bangsa. Beberapa nilai yang perlu menjadi fokus pendidikan adalah: 1. Penguatan akademik kemampuan dengan logika dan kejujuran; 2. Menumbuhkan Nasionalisme; 3. Memupuk perhatian, toleransi, dan rasa hormat; 4. Menumbuhkan nilai-nilai demokrasi; 5. Penegakan hukum. Ia menambahkan bahwa dengan menerapkan semua elemen karakter tersebut dalam pendidikan, mimpi Indonesia 2045 bukan lagi mimpi. Itu akan datang dan mimpi menjadi kenyataan.</p>	<p>bangsa yang akan membawa kemakmuran bagi sesama. Institusi pendidikan bukan lagi sebagai tempat transfer ilmu, tetapi juga sebagai wadah wadah untuk membentuk sikap, perilaku, karakter, dan kepemimpinan pemuda. Dengan demikian, dapat dibenarkan untuk mencerminkan beberapa nilai dasar dan karakter bangsa Indonesia dan membudidayakannya kepada seluruh generasi muda dalam bentuk pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan.</p>
6	<p><b>Impact of immersing university and high school students in educational linear narratives using virtual reality technology (Computers &amp; Education)</b></p>	2020	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan manfaat VR dalam mengubah pembelajaran dan pengalaman siswa di kelas. Penelitian eksperimen melibatkan siswa menggunakan pengalaman VR pendidikan yang menampilkan pengalaman yang menempatkan siswa di tengah momen bersejarah dalam Perang Dunia Kedua. Dua Satu dengan siswa sekolah menengah di Australia yang</p>	<p>Dalam penelitian ini menyelidiki efek dari penggunaan lingkungan belajar realitas virtual dengan narasi linier yang mendalam di faktor afektif dan kognitif siswa SMA dan peserta didik. Video Kokoda VR dan Kokoda 360° VR meskipun mahal, memberikan kognitif yang lebih baik dan hasil afektif bagi peserta didik di sekolah menengah dan universitas. Hasil kami juga mendukung perluasan pengalaman belajar VR</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>biasanya mempelajari topik. Dan yang lainnya, peserta didik Universitas di India, tanpa pengetahuan sebelumnya atau topik kesadaran. Temuan ini menunjukkan ada potensi untuk pengalaman VR naratif yang imersif untuk memberi siswa pengalaman baru dan memberikan keduanya manfaat kognitif dan afektif. Virtual Reality (VR) sedang dalam masa awal adopsi pendidikan.</p>	<p>termasuk topik pendidikan umum seperti sejarah.</p>
7	<p><b>DETERMINATION OF EFFECTIVENESS OF EVALUATION RESULTS ON SCHOOL CULTURE AND CHARACTER OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS USING CHARACTER ASSESSMENT INSTRUMENTS WITH THE LOCAL WISDOM OF BALI BASED ON MOBILE PHONE</b></p>	2017	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan hasil evaluasi terhadap budaya sekolah dan karakter siswa sekolah menengah pertama menggunakan instrumen penilaian karakter dengan kearifan lokal Bali berbasis ponsel. Pengukuran karakter siswa dilakukan setelah mereka mempelajari IPA pendidikan karakter dengan memasukkan kearifan lokal Bali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Instrumen penilaian karakter berbasis telepon genggam telah memenuhi syarat valid dan reliabel untuk</p>	<p>Secara umum tingkat efektivitas budaya sekolah di SMP Negeri 1 Singaraja termasuk dalam kategori baik, meskipun perilaku negatif ditemukan tetapi jarang terlihat;</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>mengukur karakter budaya sekolah dan karakter siswa SMP; Secara umum tingkat efektivitas budaya sekolah di SMP Negeri 1 Singaraja termasuk dalam kategori baik, meskipun perilaku negatif ditemukan tetapi mereka itu jarang terjadi.</p>	
8	<p><b>DEVELOPING CHARACTERS BASED ON LOCAL WISDOM OF BALI IN TEACHING PHYSICS IN SENIOR HIGH SCHOOL</b></p>	2017	<p>Ada sembilan karakter kearifan lokal Bali yang dapat dikembangkan Pengajaran fisika di sekolah menengah atas. Kearifan lokal Bali terdiri dari eksplorasi, pemfokusan, penyelidikan / investigasi, elaborasi, dan konfirmasi. Guru sangat penting dalam pengajaran dan proses pembelajaran, yaitu sebagai model dan pembimbing aktif, yang aktif dan kreatif dalam mengembangkan pengetahuan fisika, keterampilan proses sains, dan karakter siswa yang baik, ada kebutuhan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas dengan jumlah yang lebih banyak responden dan wilayah yang lebih luas serta pengujian empiris model pembelajaran di sekolah.</p>	<p>Sumber daya manusia yang berkarakter baik sangat dibutuhkan dalam pembangunan nasional. Oleh karena itu, pengembangan karakter khususnya pengembangan karakter berbasis kearifan lokal sangat diperlukan. Studi ini adalah Pembelajaran Fisika berbasis budaya lokal di SMA, yaitu tahap analisis kebutuhan yang bisa mengembangkan karakter siswa</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh model yang telah dikembangkan terutama dalam mengembangkan karakter berbasis kearifan lokal.</p>	
9	<p><b>Developing Character Building Learning Model Using Mobile Augmented Reality On Elementary School Student In Central Java</b></p>	2019	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran praktis Model Pembelajaran Character Building menggunakan Mobile Augmented Reality untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini mengikuti metode penelitian Research and Development yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan.</p>	<p>Berdasarkan pertanyaan penelitian, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan: Telah dikembangkan model pembelajaran yang diberi nama Model Pembelajaran Character Building Menggunakan Mobile Augmented Reality untuk sekolah dasar maIPAS a. Model Pembelajaran Character Building Menggunakan Mobile Augmented Reality memiliki tingkat kepraktisan 80% dalam penggunaan. Mengembangkan Model Pembelajaran Character Building</p>
10	<p><b>Effective instructional design template for virtual simulations in nursing education (Nurse Education Today)</b></p>	2021	<p>Simulasi realitas virtual (VRS) adalah metode pengajaran yang inovatif dalam pendidikan keperawatan. Namun, informasi mengenai unsur-unsur pendidikan yang harus dimasukkan dalam desain instruksional terkait, dan teknologi yang diperlukan untuk</p>	<p>Template yang dikembangkan untuk VRS dalam penelitian ini mencakup sembilan item: yang perlu dipertimbangkan sebagai elemen pendidikan, tiga item sebagai: elemen virtual, dan 17 item sebagai kerangka skenario. Untuk mengimplementasikan simulasi di dunia virtual,</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>implementasi yang optimal, terbatas. Tujuan untuk mengembangkan template yang efektif untuk pendidikan keperawatan berbasis VRS, dan untuk mengevaluasi kegunaannya.</p>	<p>elemen virtual harus secara khusus dipertimbangkan. Diperlukan untuk mengonfigurasi kerangka kerja virtual, tingkat virtualitas termasuk spektrum realitas campuran dan modalitas virtual, dan elemen sumber daya virtual termasuk layanan kurikuler, tutorial, dan teknik pendukung, untuk virtual reality.</p>
11	<p><b>State of the art on immersive virtual reality and its use in developing meaningful empathy</b></p>	2021	<p>Perspective-Taking with Virtual Reality (PTVR) terlihat menjanjikan sebagai portal mempromosikan atau mengembangkan tanggapan empatik. Artikel ini menyajikan state-of-the-art dari akademisi dan literatur ilmiah yang diterbitkan antara 2015 dan 2020 tentang penggunaan VR untuk mempromosikan empati pengembangan kapasitas, dengan memperhatikan implementasi dalam konteks pendidikan (walaupun tidak khusus). Temuan termasuk tren tentang penggunaan VR untuk mempromosikan tanggapan empatik dan bagaimana penelitian sebelumnya telah melakukan</p>	<p>Penelitian yang telah dilakukan dalam beberapa tahun terakhir belum menawarkan bukti yang cukup untuk menegaskan apakah itu meningkatkan proses pembelajaran atau merupakan metode yang lebih efektif dan signifikan untuk beberapa orang proses pelatihan, sebagian karena karakteristik yang muncul dan penggabungan baru-baru ini ke dalam pendidikan tetapi juga karena ada tidak cukup studi tentang penggunaannya dalam pendidikan. Meskipun demikian, ide dan janji yang diberikan VR di atas meja, tidak hanya menghasilkan minat yang lebih besar, diskusi, dan eksperimen di bidang pendidikan tetapi juga menunjukkan kebutuhan untuk melakukan lebih banyak dan ilmiah penelitian</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>eksperimen. Kami membahas pengukuran empati dan kurangnya bukti ilmiah yang ketat, empiris, untuk memastikan bahwa VR bisa menjadi kendaraan untuk berkembang empati, seperti yang diinginkan banyak orang.</p>	<p>tentang topik ini. Dengan demikian, IVR dalam pendidikan masih sangat baru dan, sebagai teknologi baru yang terus meningkat, membutuhkan lebih banyak dan lebih luas.</p>
12	<p><b>Development of Local Wisdom Digital Books to Improve Critical Thinking Skills through Problem Based Learning</b></p>	2020	<p>Penelitian bertujuan mengembangkan buku digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini termasuk analisis data deskriptif terkait validitas dan respon pengguna, sedangkan untuk menentukan efektivitas produk yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan (1) buku digital yang dikembangkan memiliki kriteria valid mengenai aspek materi, penyajian, dan bahasa (2) siswa dan Guru memberikan tanggapan terhadap buku digital kearifan lokal yang digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria respon sangat setuju (3) hasil penilaian kritis siswa kemampuan berpikir</p>	<p>Penelitian bertujuan mengembangkan buku digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini termasuk Research and Development (R&amp;D) penelitian menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi) model. Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian ini termasuk analisis data deskriptif terkait validitas dan respon pengguna, sedangkan untuk menentukan efektivitas produk.</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			menunjukkan peningkatan.	
13	<b>VRdeo: Creating engaging educational material for asynchronous student-teacher exchange using virtual reality</b>	2021	VRdeo adalah platform serbaguna yang memungkinkan tutor dalam adegan virtual, menjelajahi model 3D data ilmiah, dan merekam cerita yang dinarasikan di mana tutor adalah elemen aktif, diwakili oleh avatar virtual. Rekaman dapat diekspor sebagai adegan virtual. Pengamat (misalnya, siswa) kemudian dapat memasuki adegan di mana mereka dapat bergerak dan memiliki beberapa pilihan untuk memutar ulang dan berinteraksi dengan cerita tutor. menggunakan perangkat realitas virtual, VRdeo memungkinkan untuk menghasilkan video 2D tradisional juga. Untuk mengevaluasi VRdeo, beberapa pakar di berbagai bidang untuk umpan balik dan melakukan studi pengguna dengan siswa, yang memberi informasi berharga tentang kegunaannya untuk membuat dan menggunakan cerita yang dinarasikan.	Dalam penelitian ini memperkenalkan VRdeo, alat untuk representasi interaktif baru dan pembuatan materi pendidikan dan cerita yang dinarasikan dalam realitas virtual. Desain fungsi alat ini didasarkan pada persyaratan yang dikumpulkan dari kolaborator serta masalah dalam menghasilkan materi tersebut.

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
14	<b>Investigating the process of learning with desktop virtual reality: A structural equation modeling approach</b>	2019	<p>Realitas virtual (VR) mendapat perhatian karena berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun, beberapa penelitian telah menyelidiki proses pembelajaran dengan VR. VR sebagai bagian wajib dari kursus genetika medis sarjana. Hasilnya menunjukkan bahwa ada adalah dua jalur umum yang menyebabkan VR desktop meningkatkan jumlah pembelajaran yang diikuti pelajaran VR: jalur afektif yang melalui fitur VR, kehadiran, motivasi intrinsik, dan Efikasi Diri; dan jalur kognitif yang melalui fitur VR, kegunaan, manfaat kognitif, dan efikasi diri. Disimpulkan bahwa pelajar dapat mengambil manfaat dari simulasi VR desktop di mana fitur VR yang manjur dan tingkat kegunaan yang tinggi.</p>	<p>Melalui penggunaan SEM, penelitian ini menguji model berdasarkan pekerjaan sebelumnya di bidang pembelajaran dengan VR. Hal ini mengakibatkan model yang disederhanakan dengan dua jalur umum yang digunakan simulasi VR desktop untuk meningkatkan pembelajaran; jalur afektif di mana kehadiran adalah variabel psikologis utama; dan jalur kognitif dengan manfaat kognitif sebagai variabel psikologis utama.</p>
15	<b>Digital Media Development of Math Game with Ethnomathematics Model Based on Javanese Local Wisdom in Higher Education</b>	2016	<p>Dari hasil data menunjukkan bahwa media digital permainan matematika sudah valid yang divalidasi oleh ahli dengan rata-rata 85%, kemudian didapat respon pengguna di Universitas PGRI</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa aplikasi digital game matematika pada handphone dan aplikasi digital game matematika di komputer pada kursus matematika SMA yang valid digunakan di program pendidikan</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>Semarang dan Universitas Islam Sultan Agung Semarang sebesar 76,5%, dan rerata rata-rata hasil belajarpeserta didik di Universitas PGRI Semarang adalah 84,5 dan 83,33. Dari persentase hasil validasi ahli, respon pengguna dan Hasil belajar siswa, produk digital game matematika dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran proses pembelajaran matematika di perguruan tinggi.</p>	<p>matematika di Universitas PGRI Semarang dan Universitas Islam Sultan Agung Semarang Universitas. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang meliputi 10 langkah.</p>
16	<p><b>Effect of a game-based virtual reality phone application on tracheostomy care education for nursing students: A randomized controlled trial</b></p>	2019	<p>Aplikasi telepon virtual reality berbasis game digunakan sebagai simulasi untuk mengajarkan keterampilan psikomotorik dalam pendidikan keperawatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi telepon virtual reality berbasis game pada trakeostomi pendidikan keperawatan bagipeserta didik keperawatan.</p>	<p>Menggunakan aplikasi telepon realitas virtual berbasis game sebagai pendukung untuk pendidikan keperawatan formal mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dan mengulang pelajaran kapanpun dan dimanapun. Aplikasi ini sangat berguna untuk praktik di mana urutan langkah-langkah prosedural penting dalam pengajaran keterampilan psikomotorik.</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
17	<b>Dimensions of Early Childhood Character Education Based on Multicultural and Community Local Wisdom</b>	2020	<p>Dari keempat dimensi pendidikan karakter anak usia dini tersebut ditemukan bahwa nilai faktor keterhambatan adalah dimensi hubungan dengan ketuhanan (0.82), dimensi hubungan dengan diri sendiri (0.86), dimensi hubungan dengan sesama manusia (0,89), dan dimensi dengan hubungan lingkungan (0,70). Dimensi pendidikan karakter berkaitan dengan Hubungan dengan sesama manusia memiliki faktor value yang besar, sehingga ditanamkan nilai-nilai karakter anak usia dini di lembaga PAUD di Jawa Tengah, khususnya di Eks Karesidenan Surakarta dan Eks Karesidenan Kedu sudah terlaksana dengan baik.</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dimensi anak usia dini pendidikan karakter berbasis multikultural dan kearifan lokal. Lokasi penelitian berada di Provinsi Jawa Tengah, khususnya di Eks Karesidenan Surakarta dan Eks Karesidenan Kedu. ternyata setelah dikonfirmasi data empiris. Ada dua indikator yang gugur, yaitu indikator kesungguhan bertindak dimensi ketuhanan dan indikator kedisiplinan dalam dimensi diri sendiri. Oleh karena itu dimensi ketuhanan hanya memiliki indikator keimanan, ibadah, dan etika nilai-nilai. Dimensi diri memiliki indikator kejujuran, tanggung jawab, dan kemerdekaan. Dimensi sesame manusia masih memiliki empat indikator yaitu hak dan kewajiban, mentaati hukum, menghargai pekerjaan orang lain, dan keberadaan sopan kepada siapapun. Dimensi lingkungan juga memiliki empat indikator nasional semangat, cinta tanah air, komunikatif, dan peduli lingkungan.</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
18	<b>Development of Media Mobile Learning with Ethnomatematic Model to Learning Geometry in the Open University Indonesia</b>	2017	Model pembelajaran ini merupakan media pembelajaran mobile yang sangat sesuai karena mudah dibawa kemana-mana, praktis, dan efisien. Aplikasi media pembelajaran berbasis Mobile etnomatematic atau kearifan lokal disepakati untuk diuji dalam kelas yang mengajarkan geometri.	Metode penelitian ini menggunakan Borg dan Gall model pengembangan dengan 10 tahapan di dalamnya, yaitu (1) Penelitian dan Pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan bentuk awal produk, (4) uji coba lapangan, (5) Revisi produk utama, (6) Pengujian lapangan utama, (7) Operasional revisi produk, (8) Uji lapangan operasional, (9) Final revisi produk, (10) Diseminasi dan implementasi.
19	<b>The Implementation of Character Education through Local Wisdom Based Learning</b>	2020	Pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan menggunakan media permainan tradisional adalah Permainan Edukasi Alat (APE) yang berfungsi untuk memberikan pendidikan kepada siswa yang aman, menarik, sederhana, murah, mudah digunakan, dapat disesuaikan dengan usia, minat, dan level siswa pengembangan. APE juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar merangsang kecerdasan majemuk. Bagi siswa sekolah dasar diketahui bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi dapat	Penelitian ini bertujuan untuk menggali, dan mendeskripsikan penerapan karakter pendidikan melalui pembelajaran berbasis keterampilan lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Daerah Istimewa Yogyakarta, dan penelitian subyek adalah siswa dan guru. Pengumpulan data selesai melalui observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Analisis data teknik dilakukan dengan menggunakan triangulasi. Media yang digunakan dalam Pembelajaran berbasis kearifan lokal berbasis permainan tradisional. Hasil

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>menjadi media pembelajaran yang efektif di kelas. Bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang sesuai sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar saat ini.</p>	<p>Menunjukkan bahwa pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal berperan efektif dalam mengembangkan kognitif, afektif, dan keterampilan psikomotorik siswa.</p>
20	<p><b>Impact of an educational comic book on epilepsy-related knowledge, awareness, and attitudes among school children in Ethiopia</b></p>	2016	<p><i>Virtual reality</i> menarik perhatian orang. Teknologi ini telah diterapkan di banyak sektor seperti kedokteran, industri, pendidikan, video game, atau pariwisata. Mungkin bidang minat terbesarnya adalah rekreasi dan hiburan. Terlepas dari sektornya, pengenalan virtual atau augmented reality memiliki beberapa kendala: mahal, ergonomisnya buruk, atau menyiratkan terlalu banyak pekerjaan untuk membuat konten.</p>	<p>VR/AR akan terus berkembang selama 10 tahun ke depan, menjadi teknologi sehari-hari yang populer di kalangan penduduk, termasuk lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, batasan penggunaan VR/AR dalam lingkungan pendidikan bukanlah pada teknologi itu sendiri, tetapi pada bagaimana teknologi ini digunakan dan bagaimana siswa belajar. Pengalaman belajar virtual tidak boleh hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, sehingga diperlukan perancangan lingkungan belajar tersebut dari pendekatan konstruktivis</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
				untuk memperoleh manfaat belajar yang utuh.
21	<b>Educational Landscape of Virtual Reality in Higher Education: Bibliometric Evidences of Publishing Patterns and Emerging Trends</b>	2021	Studi bibliometrik ini mengkaji tren penelitian secara keseluruhan dan produktivitas di bidang virtual reality (VR) di pendidikan tinggi. Data bibliometrik diambil dari database Scopus. Itu Temuan menunjukkan tren yang meningkat dalam hal kutipan dan publikasi yang menunjukkan peningkatan minat pada Domain VR	Tujuan utama dari studi bibliometrik ini adalah untuk memeriksa penelitian secara keseluruhan tren, produktivitas, kolaborasi internasional, universitas dan penulis top, kutipan dan dampak jurnal, kata kunci, dan evolusi IPAS domain VR di bidang VR di pendidikan tinggi selama 27 tahun terakhir (1994–2020).
22	<b>Virtual reality simulations in nurse education: A systematic mapping review</b>	2021	Pembelajaran berbasis simulasi banyak digunakan dalam pendidikan perawat, termasuk metode virtual reality (VR) yang akhir-akhir ini mengalami pertumbuhan yang besar. Realitas virtual menawarkan pembelajaran tanpa risiko dan tanpa kontak. Saat ini, sedikit yang diketahui tentang topik keperawatan apa yang diadopsi untuk simulasi VR dan bagaimana desainnya memenuhi berbagai tujuan pendidikan.	Simulasi keperawatan VR dalam literatur saat ini menggambarkan elemen desain yang canggih dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman dan jangkauan belajar tujuan pendidikan tertentu.

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
23	<b>The Role of Virtual Reality as a Promotion Tool to Increase Travel Interest during the Covid-19 Pandemic: A Phenomenological Approach of Tourist Objects in Jakarta</b>	2021	Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan bagaimana minat masyarakat Indonesia untuk berwisata di masa pandemi, dan bagaimana virtual reality diterapkan sebagai sarana promosi untuk menarik minat masyarakat untuk berwisata. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melakukan promosi pariwisata menggunakan VR terbukti efektif, selama memenuhi 4 elemen penting VR yang harus ada, yaitu: dunia maya, yaitu konten yang menciptakan dunia maya dalam bentuk skenario dan naskah; Immersion, sebuah sensasi yang membawa pengguna teknologi VR merasa berada di lingkungan nyata.
24	<b>Performing Chineseness, Translated Histories: Taiwanese Cartoonist Chen Uen's Ink-brush Comic Aesthetics and Digital Pedagogy</b>	2020	Penelitian ini menganalisis paratexts bersama di platform sosial kelembagaan. Penelitian ini menghasilkan tiga novel kontribusi. Pertama, penelitian ini mencatat bagaimana perdebatan antar kelompok pendidik di sekitar seni tinggi yang populer telah diintensifkan sebagai pengguna menjadi semakin terlibat dengan pedagogi digital.	Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengertian "multimodal digital pedagogi" melalui paratexts partisipatif yang diciptakan di antara siswa. Dalam bidang penelitian tentang persimpangan seni, media, teknologi baru, dan pedagogi digital, karya Chen Uen menghadirkan kesempatan bagi pendidik dan siswa untuk terlibat dengan dimensi simbolik transnasional yang menantang.

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
25	<b>Junior secondary school teachers and students' needs for the use of digital comics in learning mathematics</b>	2019	<p>Analisis data dari wawancara mengungkapkan kinerja siswa terhadap matematika adalah itu siswa kurang berminat belajar matematika</p> <p>Temuan lain menunjukkan bahwa guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran di kelas matematika. Tentang pentingnya komik digital sebagai media pembelajaran matematika, semua guru percaya bahwa komik digital dapat diintegrasikan di dalam kelas</p>	<p>Komik digital merupakan media yang disajikan dalam bentuk gambar visual yang dapat mengangkat motivasi dan minat belajar siswa. Di Indonesia, komik yang relevan sulit ditemukan untuk pembelajaran matematika dan sangat sedikit jurnal internasional yang membahas komik dalam matematika belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan tahap awal menggunakan model ADDIE.</p>
26	<b>Social Construction of Student Behavior Through Character Education Based on Local Wisdom</b>	2019	<p>Pada tahap ini terjadi proses interaksi dan penerimaan nilai-nilai karakter yang dilegitimasi nilai-nilai agama dan budaya kearifan lokal. Nilai karakter telah dilegitimasi oleh siswa dengan indikator siswa yang sudah mulai menyadari bahwa nilai-nilai karakter yang dibangun</p> <p>Dalam program “7 Poe</p>	<p>Artikel ini membahas tentang konstruksi sosial perilakupeserta didik berbasis kearifan lokal yang bertujuan untuk mendeskripsikan konstruksi sosial perilaku siswa dengan memanfaatkan kearifan lokal melalui pendidikan karakter. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Teknik</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>Atikan Istimewa” ini merupakan hal-hal baik yang telah mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah. Jika nilai-nilai pendidikan karakter adalah detektif, maka secara positif akan membentuk nilai-nilai pada siswa. Nilai-nilai yang terus disosialisasikan pada siswa akan sampai pada tahap internalisasi.</p>	<p>pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kearifan lokal untuk pendidikan karakter membutuhkan kemauan dari para pemimpin daerah untuk dapat dilaksanakan oleh perangkat daerahnya.</p>
27	<p><b>Incorporating Beliefs, Values and Local Wisdom of Betawi Culture in a Character-Based Education through a Design-Based Research</b></p>	2017	<p>Penelitian ini mengangkat beberapa kepercayaan, nilai dan kearifan lokal dari budaya Betawi layak untuk diintegrasikan dalam instruksi kelas. Lebih penting lagi, studi ini telah membahas tentang metode pembelajaran alternatif yang memfasilitasi penggabungan keyakinan, nilai-nilai dan lokal kearifan dari budaya Betawi dalam konteks kelas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut yang diteliti apakah prestasi belajar siswa meningkat dengan latihan metode IILV diperlukan untuk memberikan bukti</p>	<p>Penelitian berbasis desain ini adalah bagian dari proyek nasional tiga tahun yang memeriksa penggabungan kearifan lokal dalam pendidikan berbasis karakter dalam konteks sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini membahas dua pertanyaan penelitian: 1) kearifan lokal apa Etnis Betawi layak untuk dimasukkan dalam kurikulum berbasis karakter dalam konteks sekolah dasar, 2) apa saja metode pembelajaran yang potensial untuk mengintegrasikan kearifan lokal tersebut. Metode pengumpulan data digunakan, termasuk studi dokumen, wawancara,</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			empiris dari metode tersebut.	survei, kelompok fokus diskusi dan observasi.
28	<b>The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools</b>	2020	Pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik di sekolah dasar dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran. Media komik digital diawali dengan analisis kebutuhan di sekolah dasar, analisis kurikulum, silabus dan rencana pelajaran	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan komik digital pada ekosistem untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan digunakan sebagai metode penelitian. Media pembelajaran komik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran
29	<b>The Development of Interactive Mathematics Learning Material Based on Local Wisdom</b>	2017	Dari uraian di atas diperoleh bahwa materi pembelajaran interaktif yang memiliki muatan kearifan lokal banyak keuntungan. Keunggulan yang didapat antara lain siswa senang dengan materi pembelajaran yang berisi konten interaktif. Materi kajian ini memiliki kelebihan dengan memuat konten daerah. Praktis digunakan dimana saja karena bahan	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat bahan pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada ponsel pintar dan komputer dengan format .swf berbasis kearifan lokal.

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			ajar ini portabel dan digunakan di komputer dan ponsel pintar. Keunggulannya adalah bahan ajar ini lebih murah dari pada bahan ajar berbentuk kertas.	
30	<b>The Digital Comic Tantri Kamandaka: A Discovery for National Character Education</b>	2020	Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan: 1) Bentuk Tantri Kamandaka dalam bentuk komik digital disajikan dengan ilustrasi hewan dan karakter kartun manusia yang berwarna-warni beberapa segmen cerita pendek yang dapat dibaca dan diperoleh melalui media elektronik terkoneksi ke jaringan internet; 2) Tercermin dari penguatan karakter bangsa untuk anak-anak di Tantri Kamandaka dalam komik digital sebagai pendidikan.	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap aspek karakter bangsa pendidikan dari komik digital berjudul Tantri Kamandaka. Tantri Kamandaka Dikenal sebagai cerita tradisional yang disampaikan secara lisan dalam konteks pendidikan informal. Namun, Tantri Kamandaka berkembang dalam bentuk komik digital.
31	<b>THE INSTRUCTIONAL-BASED ANDRO-WEB COMICS ON WORK AND ENERGY TOPIC FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS</b>	2018	Komik Andro-Web Berbasis Instruksional termasuk dalam kriteria layak sebagai instruksional materi memiliki skor sekitar 4,67 pada aspek akurasi; 4,39 tentang aspek kelayakan; dan 4,33 pada aspek efisiensi. Ini berarti bahwa Komik Andro-Web Berbasis	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validasi komik Andro-web topik Work and Energy. Untuk mencapai Tujuan, penelitian ini dirancang dengan mengacu pada model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Deliver, dan Evaluasi.

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			<p>Instruksional bisa jadi diterapkan di sekolah. Kerugian dari Berbasis Instruksional Andro-Web Comics adalah yang harus diakses on line. Fitur offline tidak tersedia</p>	<p>Komik Andro-web dapat diakses dengan menggunakan aplikasi komik digital Webtoon.</p>
32	<p><b>The power of print reading: comics in the classroom</b></p>	2017	<p>Berkat pendekatan baru dalam mengajar dengan novel grafis, siswa mengembangkan hubungan khusus dengan teks tercetak, peningkatan minat membaca, dan keterikatan emosional ke objek itu sendiri. Artikel ini adalah bukti nyata dari apa yang dapat mereka baca tingkat pemahaman mereka tentang konten, dan dengan demikian kemajuan mereka dalam bahasa asing. Itu adalah bukti pembelajaran mereka dan keberhasilan mereka dalam mengatasi ketakutan mereka.</p>	<p>Komik Prancis untuk di kelas bahasa yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa dan pengalaman novel grafis, dan menyediakannya dengan representasi budaya dalam bahasa asing. Hasil menunjukkan bahwa setelah membaca buku cetak, siswa menciptakan koneksi untuk pengalaman belajar yang lebih bermakna.</p>
33	<p><b>THE PRINCIPAL'S TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP APPROACH BASED ON LOCAL WISDOM IN STRENGTHENING THE</b></p>	2020	<p>Berdasarkan penelitian terkini, nilai lonto leok sebagai warisan budaya masyarakat Manggarai adalah berperan penting dalam pembentukan karakter siswa di sekolah. Pendidikan dan Kebudayaan agar setiap sekolah diberi ruang</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan nilai-nilai moral budaya local (LCMV) yang belum diprioritaskan oleh Kementerian Pendidikan Indonesia, sebagai nilai-nilai standar karakter dasar di sekolah. Selain itu, studi ini</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
	<b>CHARACTER OF STUDENTS</b>		<p>untuk menggali dan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal sebagai standar inti sekaligus nilai karakter</p> <p>Mendorong semua kepala sekolah untuk menerapkan pendekatan kepemimpinan transformasional berdasarkan dimensi pengajaran budaya lokal. Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini memberikan kontribusi yang positif terhadap optimalisasi implementasi CESP.</p>	<p>juga menggambarkan perilaku kepemimpinan transformasional kepala sekolah (TLB),</p>
34	<b>The Development of Intellectual Culture through Character Education Learning in Higher Education</b>	2018	<p>Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan materi pendidikan karakter di Perguruan Tinggi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa materi tersebut dapat memberikan pedoman dalam menyelenggarakan mata kuliah pendidikan karakter di perguruan tinggi. Implikasi pada pengembangan model pendidikan karakter bagi siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan materi pembelajaran pendidikan karakter di perguruan tinggi. Karakter Pendidikan yang banyak dibicarakan perlu</p>	<p>Penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang diajukan yaitu bagaimana mengembangkan intelektual budaya di perguruan tinggi. Berdasarkan penelusuran literatur diverifikasi dengan teman sebaya dan siswa. Penilaian, pendidikan karakter adalah pembelajaran bagaimana mengembangkan budaya intelektual</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			diwujudkan dalam implementasi konkrit di perguruan tinggi.	
35	<b>Local Wisdom Based Education Comics as a Media for Student Literacy Learning</b>	2020	<p>Media pembelajaran edukatif berbasis kearifan lokal adalah penting untuk mendukung pembelajaran literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah dari mengembangkan komik pendidikan berbasis kearifan lokal sebagai media siswa pembelajaran literasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&amp;D). Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Bogg dan Gall di Sukmadinata. Hasil penelitian pengembangan komik pendidikan berbasis kearifan lokal yang dijabarkan secara bertahap, Yaitu (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan pembuatan produk, dan (3) mengembangkan produk rancangan dalam bentuk lokal komik pendidikan berbasis kearifan. Dengan komik, diharapkan nilai-nilai budaya yang ada di</p>	<p>Tari kuda lumping dapat digunakan sebagai media pembelajaran literasi siswa karena disajikan dalam bahasa unik yang menarik minat baca siswa. Dengan Mengenal Tari Kuda Lumpung. Dengan komik, diharapkan nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia khususnya di Temanggung akan terwujud tertanam sejak dini dan dapat membentengipeserta didik dari budaya asing.</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			Indonesia khususnya di Temanggung akan terwujud tertanam sejak dini dan dapat membentengipeserta didik dari budaya asing.	
36	<b>Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis</b>	2020	<p>Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat minat siswa terhadap media komik sebagai alat peraga yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal pendidikan karakter. Dalam aspek konstruksi diperlukan komik yang berkaitan dengan ruang lingkup dan ukuran komik yang ideal. Di Aspek isi diperlukan materi komik yang bersetting dalam budaya nasional yang mengandung kearifan lokal, penyajian cerita dengan isi ilustrasi nasionalisme dan kepedulian sosial. Sedangkan untuk aspek desain dan tampilan, penokohan kartun diperlukan, melibatkan berbagai warna, font dengan ukuran proporsional. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan Media komik pendidikan dengan kearifan lokal</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan siswa sekolah dasar terhadap perkembangan komik pendidikan untuk mendorong pengembangan karakter. Media komik edukasi dengan kearifan lokal sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan siswa sekolah dasar sebagai upaya pembinaan karakter.</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan siswa sekolah dasar sebagai salah satu upaya pembinaan karakter.	
37	<b>THE DEVELOPMENT OF GRAVITY COMIC LEARNING MEDIA BASED ON GORONTALO CULTURE</b>	2018	Kesimpulan pada artikel ini (1) media komik untuk sains tentang topik gravitasi dikembangkan terbukti sangat valid oleh para ahli; karenanya, cocok digunakan dalam proses pembelajaran; (2) para siswa memberikan tanggapan positif untuk pemanfaatan komik gravitasi, dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan komik dianggap sangat baik dimana setiap sintaks pembelajaran terlaksana dengan baik dapat dilihat dari rata-rata skor 87,37% pada uji coba terbatas dan 87,37% di uji coba lapangan; dan (3) partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran menggunakan ini komik berada pada kategori sangat baik, dimana rata-rata skor partisipasi siswa adalah 93,27% pada uji coba terbatas, dan 94,94% pada uji coba lapangan. Selain itu, prestasi belajar	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik Gravity Berbasis Budaya Gorontalo untuk kelas V. Siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan mengacu pada desain model 4-D menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang terdiri dari 4 tahap; mendefinisikan, mendesain, mengembangkan dan menyebarkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik gravitasi yang dikembangkan valid dan dapat meningkatkan respon siswa terhadap pembelajaran. Komik berbasis budaya ini memperkenalkan budaya daerah Gorontalo.

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			siswa dalam kriteria sangat baik, terlihat dari skor rata-rata selama uji coba terbatas 93,27% dan 94,94% selama uji coba lapangan.	
38	<b>THE DEVELOPMENT OF LOCAL WISDOM-BASED NATURAL SCIENCE MODULE TO IMPROVE SCIENCE LITERATION OF STUDENTS</b>	2017	Kesimpulan penelitian ini adalah modul IPA kearifan lokal dengan tema erupsi Gunung Kelud yang dikembangkan layak secara teoritis dan empiris. Itu didasarkan pada kesesuaian bahan komponen kelayakan 87,5% sangat baik. Kelayakan presentasi 91,7% dari kategori sangat baik. Komponen kelayakan bahasa 88,9 termasuk kategori sangat baik. Komponen nilai kearifan lokal adalah 87,5% kategori sangat baik. Sedangkan komponen kelayakan literasi sains 88,9% sangat kategori baik. Saran untuk ini penelitian merupakan modul yang telah dikembangkan cocok digunakan oleh guru IPA SMP bahan ajar topik yang berkaitan dengan fenomena alam dan ekosistem. Tujuannya untuk meningkatkan keterampilan literasi sekolah menengah pertama siswa.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul IPA berbasis kearifan lokal bertema Gunung Letusan Gunung Kelud, yang bersifat teoritis dan empiris. Jenis penelitian pengembangan ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R & D) dengan mengadaptasi desain instruksional ASSURE. Modul IPA berbasis kearifan lokal yang dikembangkan cocok untuk meningkatkan kemampuan IPA peserta didik literasi baik secara teoritis maupun empiris

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
39	The Development of Character Education Based on Sundanese Local Wisdom	2018	<p>Berdasarkan temuan dan pembahasan pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal yang dilakukan di SDN Kahuripan Purwakarta, dapat disimpulkan sebagai berikut (1) Pola karakter Pendidikan berbasis kearifan lokal perlu ditingkatkan sistemnya dan perlu diadakan pelatihan memberikan kesamaan persepsi diantara guru agar dapat menjalankan sistem dengan baik; (2) Pola Pendidikan karakter di sekolah sudah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, hanya fasilitas dan infrastruktur perlu ditingkatkan; (3) Hasil pendidikan karakter di SDN Kahuripan dilihat dari pendidikan berbasis kearifan lokal sudah cukup baik. Hanya nilai-nilai Sunda yang perlu ditingkatkan.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pendidikan karakter di SDN Kahuripan Purwakarta dilihat dari pendidikan menurut kearifan lokal. Jenis penelitian ini adalah studi kasus. Hasil penelitian ini perlu direvisi dengan metode pembelajaran yaitu tema kesesuaian dengan materi pelajaran, dan keseragaman pemahaman antara guru dan siswa tentang makna dari setiap kearifan lokal yang diajarkan. Jika ini dapat memberikan, maka pengembangan karakter siswa akan optimal</p>
40	Exploring the context of teaching character education to children in preprimary and primary schools	2021	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali kandungan pendidikan moral dan karakter pada anak dan pedagogi atau pendekatan yang digunakan oleh orang tua dan guru untuk mengajarkan pendidikan</p>	<p>Studi ini mencoba untuk mengeksplorasi isi dan pedagogi dari mengajarkan pendidikan moral dan karakter di PAUD dan SD anak sekolah, menemukan bahwa di antara enam kategori karakter (peduli, jujur, kecerdasan emosional,</p>

No	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis
			karakter dan moral bagi anak-anak.	tanggung jawab dan menghormati)

Model Pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan Media *Virtual Reality* yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar diyakini sebagai salah satu solusi untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran, terutama pada pendidikan karakter cinta budaya. Beberapa penelitian membuktikan bahwa Media *Virtual Reality* dan Kearifan Lokal berkontribusi baik dalam pembelajaran (Kilanowski, 2020); (Lenadora et al., 2019); (Mamolo, 2019); (Mataram & Ardianto, 2019); (Nguyen et al., 2018); (Sagri et al., 2018); (Tekle-Haimanot et al., 2016); (Istiq'faroh et al., 2020); (Farah et al., 2014); (Hands et al., 2018); (Shiau, 2020); (Rohaizati et al., 2020); (Mustikasari et al., 2020); (Lesmono et al., 2018); (Gabaron, 2017). *Virtual Reality* dengan karakter sudah diteliti yang berhasil meningkatkan pendidikan karakter (Rina et al., 2020); (Hanim & Djunaedi, 2019), *Virtual Reality* dengan model kearifan lokal telah diteliti namun sasarannya untuk peningkatan hasil belajar fisika (Ramadhan et al., 2019); (Sari et al., 2019), peningkatan literasi (Wulandari et al., 2020), peningkatan hasil belajar IPA (Ntobuo et al., 2018). Penelitian tentang karakter dengan kearifan lokal (Rokhman et al., 2014); (Firdaus et al., 2019); (Arnyana et al., 2017); (Suastra et al., 2017); (Harun et al., 2020); (Sukadaria, 2020); (Suhartini et al., 2019); (Effendi et al., 2020); (Japar & Nur Fadhillah, 2018); (Permatasari & Hakam, 2018). Banyak penelitian sebelumnya yang sudah melakukan penelitian terutama pada Pendidikan karakter dan kearifan lokal, namun untuk kaitannya dengan media *virtual reality* masih sedikit, berdasarkan hal tersebut maka posisi penelitian yang akan peneliti lakukan adalah fokus pada desain, mengembangkan dan mengevaluasi model pembelajaran IPAS berbasis Kearifan Lokal berbantuan *Virtual Reality* di Kapuunan Baduy, Kasepuhan Citorek dan Kasepuhan Neglasari, Kabupaten Lebak Provinsi Banten – Indonesia.