

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting terhadap kemajuan bangsa, kemajuan pada suatu bangsa dapat tercapai jika seluruh warganya mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang dapat bersaing dengan yang lain. Salah satu tingkatan pendidikan di Indonesia yaitu sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan tempat pertama bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam dirinya. Pada saat ini sumber daya manusia diharuskan mempunyai keterampilan abad 21 diantaranya kecakapan dalam belajar, inovasi, informasi, media serta teknologi. Rohim, dkk (2016) mengemukakan pembelajaran abad 21 yaitu pendidik dalam merencanakan sebuah pembelajaran diharuskan memilih pendekatan dan model pembelajaran yang beragam dan dapat mengintegrasikan teknologi yang ada di sekolah dalam pembelajaran. Artinya proses belajar mengajar pada abad 21 harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi terutama penggunaan komputer dalam pembelajaran. Proses belajar meliputi berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, dari banyaknya mata pelajaran yang ada salah satunya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS berfokus pada pengetahuan sosial yang terdapat di lingkungan sekitar.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang terkoneksi dari sebagian mata pelajaran yang mempelajari mengenai kehidupan manusia dengan lingkungan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kehidupan umat manusia untuk dapat hidup jauh lebih baik dari sebelumnya (Agustin, 2022). Maka dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan tentang segala sesuatu yang menganalisis, mempelajari gejala dan permasalahan sosial yang terdapat pada masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan menjadi satu kesatuan. Dalam pembelajaran IPS dibutuhkan porsi yang banyak dalam aspek pemahaman, karena dilihat dari isi materi yang berisi fakta, konsep dan generalisasi. Menurut Zibrullah & Firdaus (2023) pemahaman konsep merupakan kemampuan menangkap pengertian- pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi

yang disajikan dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu menginterpretasikan kemudian mampu mengaplikasikan. Artinya pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep yang dipelajari. Pemahaman konsep IPS merupakan gerbang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk memahami apa yang diajarkan serta mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan memanfaatkan isinya.

Harapan dengan fakta di lapangan seringkali tidak seimbang karena temuan terhadap hasil pembelajaran IPS dalam mengembangkan kemampuan pemahaman konsep IPS di sekolah dasar masih kurang maksimal. Terbukti dari beberapa hasil temuan penelitian yang menunjukkan hasil belajar IPS peserta didik dinyatakan rendah dilihat dari hasil *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen yang mendapatkan nilai rata-rata yang kecil. Peneliti juga telah melakukan observasi awal mengenai pemahaman konsep IPS peserta didik. Hasil observasi awal yang ditemukan, masih rendahnya pemahaman konsep IPS peserta didik sebanyak 14 dari 26 peserta didik mempunyai nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau dalam presentase 56,84% dan sisanya yang memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal dengan besar presentase 46,15%. Ada banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman konsep IPS peserta didik, seperti ketika proses pembelajaran kurang tepatnya penggunaan strategi pembelajaran atau masih menggunakan model pembelajaran konvensional, situasi belajar yang masih monoton satu arah sehingga peserta didik pasif ketika pembelajaran hanya berpaku pada buku tematik dan pemberian latihan soal saja sedangkan peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Pendidik seringkali tidak memperhatikan hal tersebut dan lebih nyaman mengajar menggunakan metode ceramah dan tidak mengkombinasikan tiga gaya belajar yang dimiliki peserta didik yaitu gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Hal tersebut yang mengakibatkan kurangnya pemahaman konsep IPS peserta didik.

Terkait permasalahan diatas, dibutuhkan sebuah solusi berupa perbaikan proses pembelajaran melalui upaya pemilihan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan inovatif sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK). Menurut Huda (dalam Mariyam, Wahyuni dan Setiawan, 2020) model pembelajaran VAK merupakan sebuah model pembelajaran multi-sensorik yang menggunakan tiga unsur gaya belajar, yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Maka dari itu model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) merupakan model pembelajaran yang menekankan untuk memanfaatkan alat indera manusia, dengan cara melihat (*Visual*), mendengar (*Auditorial*) dan bergerak atau melakukan sebuah aktivitas (*Kinesthetic*). Implementasi model VAK diharapkan dapat melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik.

Komponen lain yang harus diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran adalah media. Dalam pembelajaran apapun model yang akan digunakan membutuhkan sebuah bantuan media sebagai alat penunjangnya. Proses pembelajaran menggunakan model VAK dapat ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran agar memberikan hasil yang maksimal. Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam pembelajaran karena berperan sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Pada abad 21 ini dimana teknologi sudah semakin maju, teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Guru harus mengimbangi dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan generasi saat ini agar peserta didik lebih semangat ketika belajar dan dapat memahami materi dengan baik. Banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya yaitu media *Virtual Reality*.

Virtual Reality merupakan media pembelajaran berbasis teknologi dimana pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga merasa berada di dalam lingkungan tersebut. *Virtual Reality* termasuk salah satu media pembelajaran visual. Media *Virtual Reality* memiliki hubungan yang mendukung unsur gaya belajar yang terdapat pada model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) yaitu pada unsur gaya belajar *visual* dan *auditory*. Hal tersebut dapat membantu

mengimplementasikan model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) agar lebih maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Asrul dkk., (2023) menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) meningkatkan hasil belajar muatan IPS siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran VAK. Kemudian, peneliti serupa oleh Nurjanah dkk., (2022) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran VAK mampu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata siswa setelah diberikan *treatment* mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan serta hasil penelitian dari beberapa peneliti terdahulu, sudah banyak peneliti yang mengkaji terkait pengaruh model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar siswa. Namun, belum terdapat penelitian yang menggunakan *Virtual Reality* sebagai media pembelajarannya. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan kebaruan yaitu menggunakan media *Virtual Reality* dan juga mengubah variabel hasil belajar menjadi pemahaman konsep IPS dengan judul **“Pengaruh Model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) Berbantuan *Virtual Reality* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan Pemahaman Konsep IPS siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan *Virtual Reality* lebih baik dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan *Virtual Reality* terhadap Pemahaman Konsep IPS siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Menganalisis pemahaman konsep IPS siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan Model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) Berbantuan *Virtual Reality* lebih baik dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran model *Problem Based Learning*.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan Model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) Berbantuan *Virtual Reality* terhadap Pemahaman Konsep IPS siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan atau informasi bagi pembaca mengenai model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
 - b. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan bahwa model dan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sangat penting dalam pemahaman siswa terhadap materi.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa, melalui model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) dan media *Virtual Reality* diharapkan akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi yang diajarkan lebih menarik dan bermakna.
 - b. Bagi Guru, model dan media pembelajaran yang ada penelitian ini dapat dijadikan pilihan sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan saat kegiatan belajar mengajar dan berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa.
 - c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan untuk mencari dan menentukan penggunaan model dan media pembelajaran yang cocok dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa disekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti Lain, sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang akan menggunakan model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) atau media *Virtual Reality* dalam mengatasi pemahaman konsep IPS dengan berbagai karakteristik siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan ini telah disesuaikan dengan pedoman penulisan skripsi dalam pedoman karya tulis ilmiah (KTI) di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2019, yang terdiri dari BAB I sampai BAB V, daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Berikut ini rincian lengkap sistematika penulisan skripsi, antara lain:

1. BAB I: Pendahuluan, terdiri atas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Struktur Organisasi
2. BAB II: Kajian Pustaka, yang meliputi Pemahaman Konsep IPS, Model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK), Media *Virtual Reality*, Pembelajaran Konvensional, Keterkaitan Model *Visual Auditorial Kinesthetic* (VAK) terhadap Pemahaman Konsep IPS, Materi Ajar, Penelitian yang Relevan dan Hipotesis Penelitian.
3. BAB III: Metode Penelitian, yang meliputi Jenis dan Desain Penelitian, Populasi dan sampel, Definisi Operasional, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Uji Pengembangan Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian dan Analisis Data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan berisi mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan dari temuan penelitian. Pada bab ini hasil penelitian akan dibahas secara rinci sesuai apa yang ditemukan di lapangan.
5. BAB V merupakan bagian penutup yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi.