

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang saat ini telah banyak digunakan dalam jenjang pendidikan. Penerapan pembelajaran berbasis digital sebelumnya telah lama digunakan di negara-negara barat namun, di Indonesia pembelajaran berbasis digital sebelumnya masih jarang dan terbatas. Oleh karena itu, pembelajaran digital sering kali mengundang antusias peserta didik karena bagi mereka menggunakan pembelajaran digital adalah hal baru. Saat ini berbagai jenjang pendidikan telah banyak yang mulai menggunakan digital sebagai media pembelajarannya. Prof Richardus Eko Indrajit, 2021 (dalam, Ak, M. F., Darmayani, dkk. 2021, hlm. 8) beliau menyampaikan bahwa “ di era digital ini, semua pendidik harus memiliki literasi digital yang tinggi dan menguasai *Cyber Pedagogy*” pada acara Webinar Literasi Digital Bagi Tenaga Pendidik Dan Anak Didik Di Era Digital. Salah satu bentuk penggunaan pembelajaran digital di pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran online atau jarak jauh seperti saat terjadinya wabah pandemi dengan menggunakan media digital seperti laptop, *handphone*, dan aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh. Keberadaan teknologi digital sebagai salah satu opsi dalam melaksanakan pembelajaran merupakan langkah yang kemungkinan besar dapat mendorong kemajuan pendidikan untuk terus berkembang di masa depan, penggunaan teknologi digital yang baik dapat mengarahkan pada perkembangan yang luar biasa contohnya dalah kemampuan intelektual, penalaran, dan berbagai kemampuan lainnya.

Pembelajaran *online* merupakan tipe pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi sebagai sarana penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Mulanya peserta didik sangat antusias menyambut model pembelajaran baru tersebut namun, seiring berjalannya waktu banyak peserta didik yang pada akhirnya kehilangan motivasinya untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang sama. Pujiasih, 2020 (dalam Anshari, E, dkk, 2022 hlm. 9) menyebutkan bahwa “kelebihan

pembelajaran secara online adalah peserta didik lebih efektif dalam belajar, tidak lelah, bersenang-senang dan mendapatkan pengalaman baru, sedangkan kelemahannya adalah munculnya kebosanan peserta didik dalam pembelajaran online karena pendidik tidak mampu berimprovisasi”. Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa selama pembelajaran online banyak peserta didik yang cenderung merasa bosan dan banyak peserta didik yang lebih mementingkan absensi dari pada menyimak pembelajaran yang disajikan oleh pendidik. Peristiwa tersebut membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak efektif dan menurunkan kualitas belajar peserta didik. Sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pendidik melakukan berbagai inovasi salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Games* dan juga berbagai aplikasi swasta yang dapat menunjang capaian pembelajaran yang ingin dituju.

Motivasi sejak lama dikenal sebagai faktor yang dapat mendorong tindakan dan perilaku seseorang pada suatu hal yang di kehendakinya. Pengertian dari motivasi bukan hanya terbatas pada suatu dorongan atau pemicu pada diri manusia, motivasi merupakan suatu keinginan kuat pada diri yang terus-menerus mendorong untuk melakukan sesuatu. Keberadaan motivasi pada dalam diri merupakan hal yang penting bagi seorang manusia untuk membuat suatu pencapaian.

Menurut Sunarti Rahman, 2021 menyebutkan bahwa “Motivasi belajar merupakan keadaan yang ada pada diri individu dimana terdapat dorongan untuk mencapai suatu tujuan” (hlm. 292). Sejalan dengan apa yang telah disebutkan sebelumnya, Woodwort, 1995 (dalam Sunarti Rahman, 2022, hlm. 292) mengatakan “motivasi adalah dorongan yang membuat individu melakukan suatu kegiatan atau tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu”, dengan demikian motivasi dapat menimbulkan perilaku-perilaku tertentu pada diri individu untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang ingin dicapai. Perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh seorang individu untuk mencapai tujuannya pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh motivasi yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden, 1957 (dalam Sunarti Rahman, 2022, hlm. 292) bahwa “kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha

yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh seberapa kuat motivasi yang dimiliki orang tersebut”.

Penjelasan sebelumnya memberikan sebuah pemahaman bahwa bagi seorang peserta didik motivasi adalah hal yang penting dan harus ada pada tiap-tiap peserta didik. Hal ini karena motivasi erat kaitannya dengan seberapa baik peserta didik mampu mencerna materi yang dijelaskan dengan baik. Turunnya motivasi belajar peserta didik akan memberikan dampak yang serius pada nilai dan pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik nantinya. Salah satu dampak dari kurangnya motivasi belajar yang menyebabkan turunnya nilai akademik peserta didik adalah pada data yang di tulis oleh (Badan Pusat Statistik tahun 2022, hlm. 146) mengenai angka mengulang dengan presentase SMP perkotaan 3,81% dan pedesaan 3,76%, kemudian angka peserta didik laki-laki dan perempuan yang mengulang ada pada angka 3,84% hingga 3,74% yang kemudian ditotal angka mengulang pada jenjang SMP adalah sebesar 3,79%. Angka-angka tersebut mungkin terlihat kecil namun, jika dilihat kembali bahwasannya data tersebut merupakan data dari pendidikan di seluruh Indonesia hal tersebut bukan lagi angka yang kecil. Data tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia pasca pandemi menurun cukup banyak dikarenakan pembelajaran yang vakum selama beberapa waktu.

Peristiwa menurunnya motivasi belajar peserta didik bisa dikatakan terjadi pada semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat SD sampai pada tingkat perkuliahan sehingga mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik dari waktu ke waktu membuat nilai akademik menurun drastis. Kasus turunnya motivasi belajar sangat mempengaruhi terhadap kualitas dan kemajuan jenjang pendidikan, sebagai contohnya pada data tingkat mengulang berdasarkan data BPS pada tahun 2024 (dalam Badan Pusat Statistik, 2024, hlm. 134) mengungkapkan bahwa “ Menurut data Susenas 2024”, angka mengulang pada jenjang SD sederajat (4,06 persen) lebih tinggi dari SMP sederajat (2,81 persen) dan SMA/SMK sederajat (2,29 persen). Data mengulang sekolah dapat dikaitkan dengan faktor-faktor tertentu, yang salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Jenjang SMP memiliki angka mengulang sebesar 2,81 persen jika diambil rata-rata dari

beberapa karakteristik, angka terendah ada pada pendidikan di pedesaan dengan angka mengulang sekolah sebesar 3,30%. Data tersebut memberikan kesimpulan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat menjadi penyebab angka mengulang sekolah oleh peserta didik, data tersebut juga dapat dikaitkan dengan masalah turunnya kualitas pembelajaran diakibatkan motivasi peserta didik yang rendah saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, dari rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat membuat hasil ujian yang mereka jalani ikut menurun karena kurangnya pemahaman yang peserta didik peroleh selama pelaksanaan proses pembelajaran.

Sejalan dengan semakin menurunnya efektivitas pembelajaran, pemerintah menanggapi hal tersebut dengan mengeluarkan kebijakan mengenai kurikulum baru yang telah disesuaikan dengan kondisi yang berlaku, kurikulum yang dimaksud adalah “Kurikulum Prototipe/Merdeka sebagai opsi tambahan bagi satuan pendidikan untuk melakukan pemulihan pembelajaran. Kurikulum Prototipe ini mulai diterapkan di Sekolah Penggerak dan SMK Pusat Keunggulan (SMK PK). Diharapkan dapat mendorong pemulihan pembelajaran, mulai tahun 2022 hingga 2024 semua satuan pendidikan diberikan tiga opsi dalam kurikulum nasional, yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Prototipe” (Kemdikbudristek, 2021).

Kurikulum Merdeka, merupakan hasil telaah selama beberapa waktu oleh pemerintah sebagai hasil menanggapi peristiwa pandemi yang terjadi pada saat itu. Pada awal penerapan kurikulum merdeka para pendidik awalnya cukup kesulitan karena hal tersebut masih terbilang baru dan cukup mendadak pada saat penyampaian, kurikulum merdeka diperkenalkan untuk menjawab berbagai permasalahan sebelum dan sesudah peristiwa pandemi. Dalam hal itu, para pendidik diwajibkan untuk menjadi lebih peka terhadap teknologi dan pembaharuan model serta metode pembelajaran yang dilakukan di kelas. Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Nomor 7647/C/Kp.13.02/2023, tentang percepatan aktivasi dan pemanfaatan akun akses layanan pendidikan pada satuan pendidikan, serta pemanfaatan bantuan perangkat teknologi informasi dan komunikasi pada satuan pendidikan penerima bantuan, memberikan perintah dengan jelas kepada pendidik dan peserta didik untuk mulai

membiasakan diri dengan penggunaan digital disekolah bahkan, dalam surat edaran disebutkan mengenai bantuan teknologi TIK bagi sekolah-sekolah yang menerima bantuan. Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah tidak dapat lagi dipertahankan. Namun, perlu adanya perubahan dalam metode yang digunakan selama proses pembelajaran. Penerapan kurikulum merdeka menekankan pada pendidik untuk selalu kreatif dan bereksplorasi tentang model, metode, dan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Kurikulum merdeka juga menekankan pada penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi belajar kepada peserta didik. Berbagai kegiatan dan seminar telah dilaksanakan untuk mensosialisasikan penggunaan teknologi dan berbagai metode yang menarik selama pelaksanaan kegiatan belajar, hal tersebut dimaksudkan untuk dapat kembali menaikkan kualitas pembelajaran setelah sebelumnya sempat menurun akibat peristiwa pandemi yang menimpa seluruh dunia.

Konsep teknologi digital dalam dunia pendidikan tidak hanya tentang alat bantu fisik seperti alat melainkan konsep multidimensional seperti yang dikutip dalam (laman Pusdatin.kemdikbud.go.id) menurut “*Association for Educational Communications and Technology*, yaitu: *educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources, (AECT, 2004)*”. Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Oleh karena itu, teknologi digital mulai berkembang dalam dunia pendidikan terlebih pada saat dan setelah terjadinya wabah pandemi, berbagai platform digital digunakan pada saat pandemi berlangsung untuk memfasilitasi atau menjembatani pembelajaran salah satunya *zoom meeting*.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital telah digunakan di beberapa sekolah, namun dengan intensitas penggunaan yang jarang dan kurang maksimal. Pandemi yang terjadi pada tahun 2020 memberikan dampak yang signifikan terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini terbukti pada pembahasan forum G20 (dikutip dari laman pusdatin.kemdikbud.go.id) yang dilaksanakan pada tahun 2022 dengan 4 isu utama dalam pembahasannya yakni “Kualitas Pendidikan untuk Semua (*Universal Quality Education*), Teknologi Digital dalam Pendidikan (*Digital Technologies in Education*), Solidaritas dan Kemitraan (*Solidarity and Partnership*), serta Masa Depan Dunia Kerja Pasca Pandemi Covid-19 (*The Future of Work Post Covid-19*)”.

Berawal dari kebijakan pemerintah mengenai penggunaan metode pembelajaran yang baru dan menarik serta pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif, kemudian dikembangkanlah berbagai macam model seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PJBL), dan *Inquiry Learning*, bahkan media pembelajaran digital dengan menggunakan *Virtual reality* (VR). Media pembelajaran menggunakan *virtual reality* sering kali menjadi pembahasan yang menarik dikarenakan metode pembelajaran berbasis *virtual reality* dapat dikatakan sebagai cara terbaru untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Penerapan *virtual reality* telah banyak dilakukan oleh negara-negara luar, sebagai contohnya di negara Eropa yang sekolahnya telah menerapkan penggunaan *virtual reality* sebagai bagian dari metode pembelajaran yang banyak diminati oleh peserta didiknya.

Teknologi digital yang kini dianggap maju seperti yang telah disebutkan sebelumnya yakni *virtual reality*, sebuah teknologi digital yang mampu memberikan pengalaman baru dan menarik bagi penggunanya. *Virtual reality* menurut berbagai ahli adalah suatu alat penyampaian yang memberikan berbagai pengalaman *virtual reality* yang terasa nyata bagi penggunanya. Pengalaman yang diberikan oleh teknologi *virtual reality* tentu tidak seakurat dengan pengalaman langsung datang kelapangan namun, dengan penggunaan *virtual reality* tentu memberikan kemudahan akses pada hal-hal yang sulit misalnya berkunjung ketempat sejarah yang jauh.

Virtual reality umumnya dikenal sebagai media untuk merasakan pengalaman virtual yang lebih interaktif dengan cara pengguna dapat melihat dan mengendalikan penglihatan mereka seolah-olah sedang berada di dalamnya, teknologi ini, telah lama dikenalkan oleh para ahli sebagai suatu

teknologi terobosan yang dapat mendukung perkembangan dunia misalnya game ataupun pendidikan. Masyarakat mengenal *virtual reality* sebagai alat untuk menikmati bermain game karena, terasa lebih nyata dengan kemampuannya yang mampu membawa pengguna kepada perasaan sesungguhnya ketika bermain game. Nugraha, 2020 (dalam Azmi, dkk, 2024, hlm. 212) mengungkapkan bahwa “*virtual reality* merupakan sebuah alat yang menghadirkan tampilan virtual dalam wujud tiga dimensi dengan cara mengintegrasikan lingkungan fisik dan virtual secara bersamaan”. Pendidikan menggunakan media pembelajaran *virtual reality* banyak digunakan pada mata pembelajaran IPA atau Matematika, penggunaan *virtual reality* pada dua mata pelajaran tersebut memberikan dampak baik bagi peserta didik karena *virtual reality* membuat pembelajaran yang sukar untuk dimengerti menjadi lebih mudah, contohnya pada pembelajaran matematika materi kubus atau sudut, dimana *virtual reality* digunakan untuk memberikan tampilan 3D (3 dimensi) sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan memiliki gambaran yang lebih jelas terhadap materi yang disajikan oleh pendidik. Selain digunakan untuk pembelajaran, *virtual reality* juga bisa digunakan dalam hal lain misalnya, rapat ataupun acara wisuda mahasiswa seperti pada saat pandemi covid-19 melanda.

Berbagai penelitian terkait media digital tersebut telah banyak dilakukan dan bahkan penerapannya pada sekolah juga dilakukan walaupun hanya pada sekolah tertentu. Penelitian mengenai *virtual reality* telah banyak dikaji oleh berbagai ahli sebagai bentuk penerapan teknologi digital dalam dunia pendidikan, penelitian-penelitian tersebut banyak membahas mengenai kegunaan *virtual reality* dalam penggunaannya di berbagai aspek kehidupan. Penggunaan teknologi digital tersebut tentu tidak lepas dari aspek pembelajaran, dalam aspek pembelajaran *virtual reality* memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk dapat merasakan pengalaman yang lebih realistis secara digital. Pengalaman digital yang dirasakan oleh peserta didik dapat dikatakan hampir mirip dengan pengalaman langsung datang kelapangan. Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan di era saat ini telah banyak dianjurkan oleh pemerintah bagi semua jenjang pendidikan,

seiring berkembangnya zaman teknologi digital semakin maju yang membuat pendidik harus selalu bereksplorasi mengenai media digital apa yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran bagi peserta didik. Berbagai data telah menyampaikan penggunaan digital di Indonesia dapat dibilang tinggi karena hampir semua lapisan masyarakat menggunakannya baik itu anak kecil ataupun dewasa.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *virtual reality* dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan untuk merangsang motivasi belajar peserta didik setelah, dilakukan uji coba pada pembelajaran IPA dan Matematika. Hal ini kemudian terbukti dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Dewi, R. K. 2020; Supriadi, M., dkk. 2019).

Penggunaan *virtual reality* di Indonesia masih terbilang jarang dan hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu seperti IPA dan Matematika, di IPS *virtual reality* sangat jarang atau hampir tidak pernah digunakan dalam pembelajaran bahkan, banyak penelitian terdahulu yang dilakukan tentang penggunaan *virtual reality* masih jarang yang digunakan pada materi pembelajaran IPS, padahal secara kegunaan *virtual reality* dapat sangat membantu bagi para peserta didik memahami materi dan memberikan gambaran yang lebih baik, selain itu penggunaan *virtual reality* juga dapat membantu dalam metode pembelajaran yang menggunakan tur seperti ke museum dan sebagainya. Salah satu bentuk penggunaannya adalah dengan menggunakan *virtual tour* ke situs-situs sejarah sehingga, peserta didik juga dapat melaksanakan pembelajaran disekolah dengan aman dan nyaman serta dapat menghemat biaya. Selain itu, pengalaman yang dirasakan peserta didik karena penggunaan *virtual reality* dapat menjamin memberikan pengalaman yang baik bagi peserta didik.

Virtual reality di Indonesia dikatakan jarang dikarenakan mahalny biaya peralatan yang digunakan untuk mengaksesnya, kurangnya sambungan internet yang diperlukan untuk dapat terhubung, hingga masalah *device* atau ketersediaan alat yang sesuai menjadi kendala yang terus menghantui untuk dapat menggunakan *virtual reality* sebagai media pembelajaran di banyak sekolah yang ada di Indonesia. peralatan *virtual reality* cenderung memiliki

harga yang tinggi dipasaran hal inilah yang kemudian menjadi hambatan dalam penggunaan *virtual reality* dalam dunia pendidikan, namun, hal tersebut bukan berarti tanpa adanya pemecahan masalah, untuk mengatasi hal tersebut kerjasama antara sekoah dan pemerintah merupakan yang penting dan wajib dilakukan untuk ketersediaan sarana pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Tersedianya jaringan juga tidak kalah penting untuk dapat menggunakan media pembelajaran *virtual reality* dengan lancar. Permasalahan jaringan kini bukan lagi masalah yang besar karena pada era saat ini jaringan dapat dengan mudah diakses di berbagai tempat dengan menggunakan *wifi* yang disediakan oleh berbagai layanan jaringan internet.

Penggunaan *virtual reality* memiliki beragam bentuk salah satunya adalah menggunakan tur virtual yakni suatu proses dalam pembelajaran menggunakan media *virtual reality* yang kemudian menyajikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk dapat mengunjungi museum-museum menggunakan alat virtual. Penggunaan tur virtual cukup mudah dalam penerapannya karena, hanya dengan menggunakan handphone yang dipasang pada kacamata virtual peserta didik sudah dapat merasakan dan menjalajahi hal-hal yang ada didalamnya seolah-olah berada di tempat tersebut. hal ini yang kemudian menjadi daya tarik dari teknologi *virtual reality* sebagai media pembelajaran di era digital saat ini, tur virtual bukan hanya memberikan pengalaman namun juga pemahaman karena didalamnya juga akan berisi penjelasan dan pemahaman seputar tempat yang dikunjungi atau dalam kata lain terdapat *guide* pada saat penggunaanya.

Penggunaan *virtual reality* dalam bentuk tur secara virtual tentunya diharapkan untuk dapat mendorong motivasi peserta didik akan pembelajaran disekolah, dan bukan hanya itu penggunaan teknologi digital ini juga diharapkan mampu menaikkan nilai akademik dan prestasi peserta didik akan suatu pembelajaran yang umumnya dianggap membosankan bagi peserta didik. Tur virtual yang dilaksanakan pada proses pembelajaran juga tentu menjadi sebuah harapan akan cara pembelajaran baru yang memudahkan peserta didik, karena dengan digunakannya tur virtual peserta didik dan pendidik tidak perlu lagi jauh-jauh datang ke museum untuk mempelajari apa yang ada didalamnya,

cukup dengan duduk dan menggunakan kacamata virtual peserta didik sudah bisa untuk belajar banyak hal. Oleh karena hal tersebut, peneliti tergerak untuk mengambil penelitian mengenai penggunaan *virtual reality* pada peserta didik IPS dalam rangka untuk mendorong motivasi peserta didik dalam pembelajaran, selain itu jaranganya digunakan *virtual reality* dalam pendidikan IPS menjadikan peneliti semakin yakin karena dari sekian banyak penelitian dan penerapannya *virtual reality* hampir tidak pernah digunakan dalam pembelajaran IPS sehingga banyak peserta didik IPS yang cenderung merasakan bosan selama melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Kemudian, kejadian yang ada pada lapangan banyak mengungkapkan bahwasannya peserta didik banyak yang kehilangan motivasi dalam melaksanakan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS terkhususnya materi sejarah. Materi sejarah sering kali dianggap membosankan oleh kebanyakan peserta didik sehingga mereka cenderung merasa malas untuk mengikuti dan mendengarkan materi sejarah yang diterangkan di kelas. Metode penyampaian materi sejarah yang terkesan monoton dan tidak banyak aktivitas menjadi pemicu peserta didik kehilangan motivasi belajarnya yang akhirnya menyebabkan kebosanan dalam mendengarkan pembelajaran.

Berlandaskan pendapat dari Woodwort, 1995 (dalam Sunarti Rahman, 2022, hlm. 292) mengatakan “motivasi adalah suatu dorongan yang membuat individu melakukan suatu kegiatan atau tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu”. Sehingga kemudian peneliti gunakan sebagai gap dalam penelitian ini, karena keberadaan motivasi pada dalam diri peserta didik merupakan suatu hal yang penting untuk mendorong peserta didik untuk memperoleh prestasi dan meningkatkan kualitas belajarnya. Selain itu, dengan penerapan kurikulum baru yang memberikan pilihan pada pendidik agar lebih kreatif dalam memilih model, metode, dan media ajar yang inovatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun nyatanya hal itu terjadi sebaliknya terutama pada pembelajaran IPS mengenai materi sejarah, banyak peserta didik yang justru kehilangan motivasi belajarnya yang membuat peneliti tergerak untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik yakni dengan menggunakan media pembelajaran *virtual reality* dengan cara tur secara virtual.

Untuk memastikan apakah *virtual reality* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka penelitian ini kemudian dilakukan untuk menyelidiki bagaimana *virtual reality* memengaruhi motivasi belajar mereka. Peneliti akan mencoba membandingkan antara *virtual reality* dengan sumber belajar digital lain yakni *games wordwall*. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran digital *virtual reality*, peneliti berencana membagi kelas menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian, peneliti memilih judul dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality (VR) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS" berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual reality* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan dalam motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah penggunaan media *virtual reality* di kelas eksperimen dan media pembelajaran *games wordwall* di kelas kontrol?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital *virtual reality* dan *Games wordwall* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini dilakukan oleh penulis bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual reality* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

2. Menganalisis perbedaan pada motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakan kelas eksperimen menggunakan *virtual reality* dan kelas kontrol menggunakan *games wordwall* untuk materi pembelajaran IPS.
3. Menganalisis kendala dan masalah yang dihadapi dalam menggunakan media pembelajaran *virtual reality* terhadap peserta didik selama melaksanakan pembelajaran IPS di kelas eksperimen.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yakni manfaat secara teoritis dan manfaat praktis, adapun manfaat-manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran penulis untuk memperluas wawasan ilmu pendidikan yang menyangkut masalah penggunaan *virtual reality* dengan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi pendidik, bisa menjadi masukan dan solusi alternatif bagi pendidik yang bertugas sebagai pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran IPS.
- b) Bagi peserta didik, sebagai dorongan untuk bisa terus termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, karena motivasi belajar sangat mempengaruhi perkembangan peserta didik.
- c) Bagi peneliti, sebagai bekal menjadi pendidik di masa yang akan datang, menambah dan memperluas wawasan keilmuan pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Struktur dalam penyusunan skripsi ini telah disesuaikan dengan pedoman penulisan yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia, yakni sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini, penulis memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan. Pada

bab ini juga penulis memberikan gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini, penulis memaparkan konsep-konsep yang digunakan untuk mendukung dalam penelitian. Kemudian dalam bab ini, penulis memuat teori yang digunakan dalam penelitian beserta penelitian terdahulu dan kerangka berpikir penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini, penulis memaparkan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian serta mengungkapkan variabel, lokasi penelitian, sampel dan populasi, instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang akan digunakan untuk pengujian dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini, penulis memaparkan hasil yang telah ditemukan selama pelaksanaan penelitian di SMPN 29 Bandung mengenai pengaruh penggunaan *virtual reality* dalam peningkatan motivasi belajar. Hasil yang telah diperoleh dijelaskan secara rinci dengan memberikan data-data analisis yang telah dikumpulkan menggunakan SPSS.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini, memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah diproses oleh peneliti serta implikasi dan rekomendasi yang ditunjukkan untuk penelitian yang selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

