

BAB I

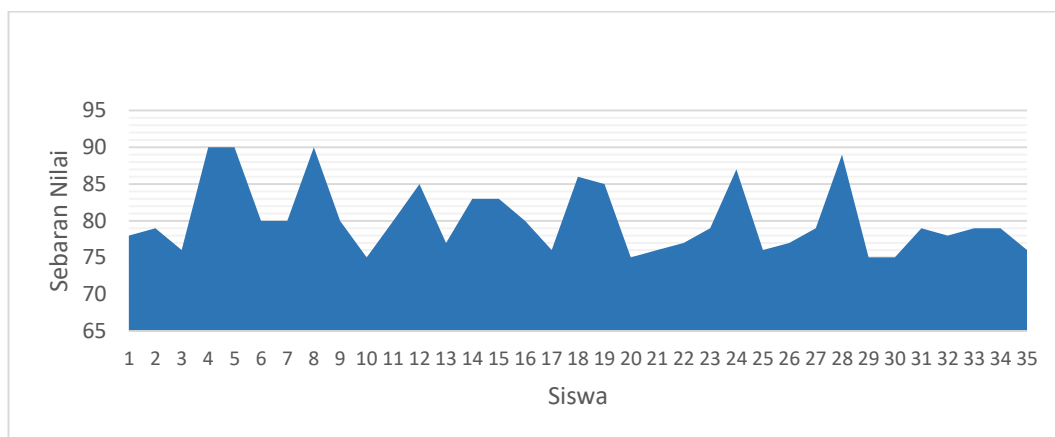
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salahsatu tanda dari kekokohan fondasi suatu bangsa, bangsa yang maju dimotori oleh pendidikan yang baik. Kondisi sebaran penduduk di Indonesia yang beraneka ragam etnik dan budayanya mengharuskan setiap masyarakat untuk saling memahami dan menerima keunikan masing-masing suku dan budaya, sehingga tetap dapat menjaga kedamaian dan hubungan baik antar daerah. Pendidikan di Indonesia bukan hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi masyarakatnya, tetapi juga sabagai tali untuk mempererat persaudaraan antar suku dan budaya yang beraneka ragam. Indonesia merupakan negara dengan berbagai keanekaragaman etnik dan budaya, keunikan setiap budayanya merupakan aset yang penting untuk dijaga dan dilestarikan.

Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan SMP memiliki salah satu pokok bahasan tentang budaya, yakni pokok bahasan keragaman etnik dan budaya yang memuat beberapa konten mata ajar seperti ragam rumah adat dan pakaian adat dari seluruh Indonesia. Umumnya siswa hanya mendengar, menyimak dan melihat informasi yang disampaikan oleh guru di kelas. Pasalnya pembelajaran di kelas hanya menggunakan media buku paket, hal tersebut menyebabkan rasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Tak jarang siswa malah bermain-main dengan *gadget* yang mereka bawa meskipun pihak sekolah telah melarang penggunaan *gadget* yang tidak berhubungan dengan pembelajaran di sekolah. Hal tersebut telah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mardiana (2012, hlm. 1) hasil analisisnya menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPS, siswa kelas VII di SMP Mujahidin Pontianak berperilaku kurang baik, diantaranya ada yang melamun, mengobrol, tidak mencatat, tidak memperhatikan guru hingga keluar masuk kelas karena alasan tertentu pada saat pembelajaran berlangsung. Jika hal tersebut dibiarkan maka siswa akan kehilangan minat untuk belajar mata pelajaran IPS khususnya pada pokok bahasan keragaman etnik dan

budaya yang sangat penting sebagai dasar untuk saling menghormati dan menghargai keragaman etnik dan budaya yang ada di Indonesia.



Gambar 1.1 Nilai pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung tahun 2016

Pokok bahasan keragaman etnik dan budaya pada mata pelajaran IPS biasanya disampaikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* yakni dengan cara menugaskan siswa untuk mencari dan mengumpulkan informasi tentang rumah adat dan pakaian adat daerah di Indonesia dari berbagai sumber. Siswa hanya terbatas pada visualisasi gambar dan deskripsi mengenai rumah adat dan pakain adat saja. Pengalaman langsung untuk melihat dan merasakan suasana di daerah asalnya dianggap guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 12 Bandung sebagai solusi terbaik untuk menanamkan kecintaan siswa terhadap budaya rumah adat dan pakain adat daerah di Indonesia, namun hal ini terkendala masalah biaya yang mahal dan memerlukan banyak waktu dalam pelaksanaannya.

Perkembangan teknologi melaju semakin pesat pada akhir dekade ini. Berbagai macam pengembangan teknologi telah banyak membantu manusia dalam menyelesaikan keperluannya dengan cepat dan mudah. Teknologi yang merupakan hasil dari penerapan berbagai ilmu telah menjadi pengaruh yang besar terhadap perkembangan dunia saat ini. Setidaknya perkembangan teknologi telah mengubah budaya belajar di kelas yang biasanya menggunakan kapur dan papan tulis menjadi menggunakan komputer dan perangkat pendukungnya. Teknologi dengan komputer dan segala perangkatnya tidak mungkin menggantikan seorang guru

sebagai penyampai dan pengajar dalam pembelajaran di kelas, tapi dengan kombinasi yang baik antara guru dan pemanfaatan teknologi dipercaya akan membantu pembelajaran menjadi lebih baik.

Pendidikan merupakan salah satu domain yang ikut terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah memaksa budaya belajar di kelas untuk berubah. Mau tidak mau perubahan tersebut menuntut kedua belah pihak yang berkepentingan dalam pembelajaran yakni guru dan siswa untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Roblyer (2003, hlm. 229) bahwa *“technology resources also will help teachers shift their emphasis from delivering information to facilitating learning”*. Pemanfaatan teknologi khususnya pemanfaatan ataupun pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan akan mengoptimalkan peranan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi untuk proses pembelajaran di Indonesia terbilang masih terbatas. Proses pembelajaran di kelas umumnya hanya mengandalkan metode ceramah yang digunakan guru saat pembelajaran berlangsung. Faktanya tidak banyak guru yang memiliki kesadaran untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif di SMP Negeri 12 Bandung pada mata pelajaran IPS sangat terbatas penggunaannya. Penyampaian materi pelajaran hanya menggunakan media konvensional dan jarang sekali mempergunakan media digital sebagai media ilustrasi pembelajarana di kelas.

Berdasarkan penelitian penggunaan perangkat pintar berupa *smartphone* oleh siswa di Amerika yang telah dilakukan Rideout (2013, hlm. 9) bahwasanya *“the percent of children with access to some type of smart mobile device at home (e.g., smartphone, tablet) has jumped from half (52%) to three-quarters (75%) of all children in just two years”*. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Rideout menggambarkan bahwa di Amerika pertumbuhan penggunaan perangkat pintar oleh anak-anak dalam hal ini adalah siswa telah mengalami peningkatan yang signifikan. Indonesia, negara dengan perkembangan infrastruktur yang berbeda dengan Amerika Serikat setidaknya dapat mengimbangi perkembangan pertumbuhan penggunaan perangkat pintar oleh masyarakatnya. Penelitian yang

telah dilakukan oleh eMarketer (2015) menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara Asia peringkat ketiga tercepat dalam hal percepatan pertumbuhan penggunaan ponsel pintar tiap tahunnya.

Beberapa tahun terakhir disaat perkembangan teknologi semakin cepat, telah muncul ke permukaan sebuah teknologi yang memungkinkan pengguna merasakan sensasi berada di dunia *virtual* berkat dukungan *head mounted display*, seperti yang dikemukakan Gobbetti, E., & Scateni, R. (1998, hlm. 5) bahwasanya *head mounted display* dapat memberikan informasi *visual* ke indra penglihatan pengguna, juga memiliki perangkat *audio* dan kontroler khusus untuk menambahkan kesan lebih nyata. *Virtual Reality* (VR) bukanlah sebuah konsep baru dalam perkembangan teknologi dunia, perangkat pertama VR diciptakan pada tahun 1965 oleh Ivan Sutherland. Saat ini, perkembangan VR sangatlah pesat. Sejak tahun 1990-an perkembangan VR telah menunjukkan perkembangan yang signifikan, alasannya teknologi ini menawarkan fitur-fitur baru dan menarik bahkan jika dibandingkan dengan grafis komputer pada masanya, sehingga peneliti dan masyarakat sangat antusias terhadap teknologi ini.

Teknologi VR saat ini telah dikembangkan ke perangkat *mobile device* sehingga memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menggunakan teknologi ini kapan saja, dimana saja. Pengemasan VR menjadi sebuah *mobile apps* bukanlah suatu hal yang baru, semenjak munculnya ponsel pintar pada tahun 2007 perkembangan *mobile apps* meningkat karena permintaan pengguna yang terus bertambah. Berbagai aplikasi berbasis teknologi VR telah tersedia, berupa aplikasi untuk kebutuhan tertentu seperti simulasi dan pelatihan sampai menjadi bentuk permainan. Saat ini perkembangan teknologi VR semakin pesat, hal ini disebabkan oleh pengembangan Google VR Software Development Kit (SDK) yang memungkinkan semua pengembang aplikasi untuk mengembangkan aplikasi ataupun konten VR dengan lebih mudah dan sederhana.

Perkembangan teknologi VR di Indonesia juga tak kalah cepat dibanding negara-negara lain. Ditandai dengan beberapa penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti di Indonesia, perkembangan VR menjadi angin segar bagi solusi permasalahan dalam pendidikan, seperti penelitian yang berjudul “Pembuatan Aplikasi *3D Viewer Mobile* dengan Menggunakan Teknologi *Virtual*

Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)” oleh Berta Sihite, Febriliyan Samopa, dan Nisfu Asrul Sani pada tahun 2013. Penelitian lainnya yang bermuatan pendidikan, seperti penelitian yang berjudul “Persepsi Efektivitas Pengajaran Bermedia *Virtual Reality (VR)*” oleh Theresia Sunarni, dan Dominikus Budiarto pada tahun 2014. Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran berbasis VR yang telah dikembangkan berhasil meningkatkan performansi (efektifitas) pembelajaran di kelas.

Potensi pengembangan sebuah *mobile apps* berbasis teknologi VR masih terbuka lebar, khususnya potensi pengembangan pada dunia pendidikan di Indoensia. Lembaga pengamat perkembangan global, eMarketer (2015) dalam penelitiannya memproyeksikan bahwa pada tahun 2016 hingga tahun 2019 pengguna ponsel pintar di Indonesia akan terus meningkat. Pertumbuhan pengguna ponsel pintar di Indonesia sangat tinggi, eMarketer menyebutkan pada tahun 2016 akan ada 65,2 juta pengguna, 2017 akan ada 74,9 juta pengguna, hingga 2019 akan terus tumbuh dalam kisaran 83,5 juta sampai 92 juta pengguna ponsel pintar di Indonesia. Teknologi VR diharapkan menjadi salah satu bentuk implementasi teknologi ke dalam dunia pendidikan berupa media pembelajaran yang inovatif, sehingga dengan penerapan teknologi ini diharapkan bisa mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pada permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran di kelas, terciptalah sebuah peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan keragaman etnik dan budaya. Pengembangan sebuah media pembelajaran berupa *mobile apps* berbasis teknologi VR, penulis jadikan sebagai sebagai solusi terhadap pemecahan masalah pendidikan tersebut dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran berupa *mobile apps* berbasis teknologi VR yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang cocok sehingga bisa meningkatkan motivasi maupun minat siswa dalam mempelajari pokok bahasan keragaman etnik dan budaya pada mata pelajaran IPS.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah penulis paparkan sebelumnya, telah didapat rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* untuk mata pelajaran IPS Kelas VII pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung?”.

Secara khusus rumusan masalah penelitian ini dibatasi pada sub masalah sebagai berikut:

- 1) Desain media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* seperti apa yang dapat diterapkan pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung?
- 2) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung?
- 3) Bagaimana penilaian para ahli pada aspek konten dan media dari media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* di SMP Negeri 12 Bandung?
- 4) Bagaimana respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* di SMP Negeri 12 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain dan pengembangan media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* yang dapat diterapkan untuk mata pelajaran IPS Kelas VII pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung.

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Desain media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* seperti apa yang dapat diterapkan pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung.
- 2) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung.

- 3) Penilaian para ahli pada aspek konten dan media dari media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* di SMP Negeri 12 Bandung.
- 4) Respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* di SMP Negeri 12 Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini setidaknya memiliki beberapa manfaat yang bisa dirasakan, diantaranya adalah:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan penyegaran terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dalam wilayah Teknologi Pendidikan, utamanya dalam perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi VR untuk dimanfaatkan sebagai penunjang proses pembelajaran di Indonesia.

1.4.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, media pembelajaran berbasis teknologi VR ini diharapkan menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikembangkan ataupun dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
- 2) Bagi siswa, media pembelajaran berbasis teknologi VR yang dikembangkan diharapkan bisa membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi yang disampaikan, sehingga siswa mempunyai niat dan motivasi untuk belajar.
- 3) Bagi peneliti, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menjadi salah satu bentuk pembelajaran, penambah wawasan, juga keilmuan peneliti, dimana saat ini penerapan media pembelajaran berbasis teknologi VR masih jarang digunakan.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini terdiri dari lima Bab, mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah (2016) yang telah ditentukan oleh UPI berdasarkan pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 6411/UN40/HK/2016 tentang pedoman penulisan karya tulis ilmiah, susunannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Merupakan bagian perkenalan mengenai penelitian yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi:

- 1) Latar belakang penelitian;
- 2) Rumusan masalah penelitian;
- 3) Tujuan penelitian;
- 4) Manfaat penelitian;
- 5) Struktur organisasi skripsi;

Bab II Kajian Pustaka. Merupakan bagian yang berisi tentang landasan teoritis sehingga bisa memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan pada penelitian yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi:

- 1) Media pembelajaran;
- 2) Pemanfaatan VR dalam pembelajaran;
- 3) Mata pelajaran IPS;

Bab III Metode Penelitian. Merupakan bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti mendesain alur penelitiannya yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi:

- 1) Desain penelitian;
- 2) Partisipan dan tempat penelitian;
- 3) Pengumpulan data;
- 4) Analisis data;

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Merupakan bagian yang di dalamnya terdapat beberapa sub meliputi:

- 1) Hasil penelitian;
- 2) Pembahasan;

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Merupakan bagian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan hasil penelitian yang telah dilakukan.