

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Teknologi sekarang ini dalam perkembangannya sudah semakin maju, dan juga berkembang, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam bidang pendidikan, sebuah teknologi yang kini tengah mengalami perkembangan di antaranya yaitu *Virtual Reality*. Ini adalah teknologi berbasis computer yang mengkombinasi antara perangkat khusus output dan input supaya pemakainya bisa melakukan interaksi yang disetting secara virtual sehingga pengguna merasakan layaknya pada dunia nyata. Pada interaksi aplikasi *Virtual Reality* teknologi ini memanfaatkan sensor *Accelerometer* dan *Gyroscope* pada perangkatnya. Banyak sekali yang dapat dilakukan dengan menggunakan *Virtual Reality* seperti simulasi, pembelajaran interaktif dan permainan saat ini semakin banyak untuk dikembangkan.

Teknologi *Virtual Reality* dapat diterapkan diberbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan yang dimana dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran semakin menarik. Saat ini di indonesia, teknologi *Virtual Reality* ini masih belum dimanfaatkan pada bidang pendidikan dikarenakan masih kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan untuk menunjang menggunakan *Virtual Reality*.

Youtube merupakan salah satu dari berbagai platform yang sekarang ini digunakan oleh umum. Pemakaian Youtube dalam bidang pendidikan merupakan cara untuk meningkatkan kerjasama dan menghubungkan teknologi pada kegiatan proses pembelajaran. Youtube merupakan layanan berbagi video atau audio pada setiap individu.

Melalui Youtube proses pembelajaran dapat dilakukan secara online dengan menggunakan layanan layanan video yang disediakan. Menghubungkan platform youtube kepada peserta didik memungkinkan untuk dapat belajar lebih kreatif dan tidak terbatas dalam mengakses materi pembelajaran.

Berbagai macam platform telah hadir untuk menikmati layanan *Virtual Reality* secara gratis salah satunya adalah Youtube. Pada website tersebut terdapat sebuah inovasi yang sedang berkembang saat ini yaitu video yang berbasis 360°. Teknologi

video ini telah banyak dipakai sebagai sarana memvisualisasi sebuah aktivitas yang menunjukkan perspektif yang luas dimana kita dapat melihat sisi dari video tersebut sebanyak 360°, sehingga dapat memberikan pengalaman yang jauh lebih menarik. Untuk dapat menikmati layanan tersebut dibutuhkan sebuah alat bantu berupa kacamata yaitu Google Cardboard atau VR Box.

Media pembelajaran *Virtual Reality* berbasis video 360° menggunakan kacamata seperti *VR Box* bisa memberi pengalaman baru untuk siswa serta menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik yang dimana peserta didik akan ikut dilibatkan secara langsung untuk melihat sesuatu dunia semu yang sesungguhnya ialah berbagai gambar yang sifatnya dinamis, oleh karenanya peserta didik merasa seolah olah berada didunia nyata.

Teknologi *Virtual Reality* dapat memberikan pengalaman belajar yang konstruktivis. Peserta didik dapat bebas berinteraksi dengan objek objek secara virtual dan peserta didik lainnya. Secara tidak langsung peserta didik dapat bereksperimen, menyelidiki dan mendapatkan umpan balik dari pengamatan yang diberikan untuk meningkatkan daya serap mereka terhadap proses pembelajaran.

Penting nya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran bisa menunjang pendidik dalam memberikan materi ajar kepada siswa agar menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebab itu, penting nya memanfaatkan media dalam kegiatan belajar mengajar guna menciptakan kualitas pembelajaran agar pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai. Bukan hanya hal tersebut, melalui menggunakan media pembelajaran juga akan memacu merangsang imajinasi peserta didik serta akan menjadikannya lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, pemakaian media pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta bisa menjalin hubungan dengan baik antara pendidik dan murid.

Proses pembelajaran yang baik peserta didik dapat memberikan pengalaman yang baik. Pengalaman yang baik dapat memberikan wawasan dan pengetahuan. Dari pengalaman itulah tujuan pembelajaran akan tercapai dengan adanya perubahan tingkah laku dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan pengalaman yang cukup dapat terhadap pemahaman peserta didik tentang materi yang dipelajari sehingga peserta didik mampu menjelaskan kembali materi yang

dipelajari berdasarkan pemahamannya sendiri dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Pendidikan di era kini masih banyak sekali dijumpai yang memanfaatkan metode klasik serta kurang adanya penciptaan dan pemanfaatan media untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini tentu sangat perlu diperhatikan, karena proses pembelajaran yang menggunakan metode bervariasi serta mengabungkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat menghilangkan kejenuhan, membangun suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta akan membangkitkan minat belajar yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasar hasil observasi yang didapat dari salah satu sekolah dasar yaitu SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi, proses pembelajaran masih menerapkan metode klasik serta jarang memanfaatkan media pembelajaran, oleh karenanya proses pembelajaran masih kurang menarik antusias siswa untuk turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebuah pelajaran yang masih perlu diperhatikan yakni mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) karena banyak sekali peserta didik yang kurang antusias akan mata pelajaran ini.

Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) termasuk mata pelajaran yang dapat melatih peserta didik bisa inovatif, kreatif, serta berpikir kritis dalam menciptakan daya minat peserta didik terhadap lingkungan alam disekitarnya. Pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) materi yang disampaikan tentunya menggunakan cara yang bervariasi dimana ini bergantung pada fasilitas yang memadai serta kemampuan pengajar.

Sebuah materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yaitu pengenalan hewan dan lingkungan, materi ini mengajarkan pada siswa untuk mengetahui hewan-hewan yang di lingkungan sekitar. Pada proses pembelajaran, pendidik harus dapat menggambarkan suasana kehidupan pada lingkungan hewan tersebut. Banyak sekali cara untuk bisa menggambarkan suasana seperti menggunakan media gambar, video dan metode pembelajaran simulasi. Pada penelitian ini, untuk menggambarkan suasana layaknya seperti berada pada lingkungan hewan disekitar menggunakan media *Virtual Reality*.

Dari uraian diatas, media pembelajaran sangat krusial untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan

kanal Youtube dengan fitur *Virtual Reality* disalah satu sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPA (Ilmu pengetahuan) mengenai materi Pengenalan Hewan dan Lingkungan. Untuk itu peneliti menjadikan “Pemanfaatan Kanal Youtube *Virtual Reality*” sebagai judul penelitian.

2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan tersebut, dijabarkan rumusan masalah umum dan khusus. Rumusan permasalahan umumnya yaitu “Bagaimanakah Pemanfaatan Kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi ?” Diturunkan menjadi rumusan masalah khusus yaitu:

1. Bagaimanakah proses pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi.
2. Bagaimanakah hasil belajar pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi.
3. Bagaimanakah impresi pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi.

3. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan permasalahan diatas, peneliti merumuskan tujuan penelitian mencakup tujuan penelitian umum dan khusus. Tujuan penelitian secara umum yaitu “Mendeskripsikan Pemanfaatan Kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi”. Dengan tujuan penelitian khususnya meliputi:

1. Mendeskripsikan proses pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi.
2. Mendeskripsikan hasil belajar pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi.
3. Mendeskripsikan impresi pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi.

4. Manfaat Hasil Penelitian

Harapannya semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk segenap pihak khususnya pada bidang pendidikan diantara lain.

A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bisa membantu sebagai bahan kajian serta memberi informasi, wawasan, serta deskripsi mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Virtual Reality*.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan tentang pemanfaatan media pembelajaran *Virtual Reality* ini diharapkan dapat mendukung pemahaman belajar.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini bisa berguna untuk para pendidik, bagaimana media pembelajaran *Virtual Reality* dimanfaatkan untuk pembelajaran dari penelitian.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan melalui penelitian ini bisa memperluas kajian keilmuan, terutama mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Virtual Reality*.

d. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan bisa menambah kajian keilmuan, khususnya tentang pemanfaatan media pembelajaran *Virtual Reality*.

5. Struktur Organisasi Skripsi

Isi dari sistematika penulisan ini mencakup urutan penulisan dari seluruh bab skripsi, dimulai dari bab awal sampai bab akhir. Berikut sistematika penulisan penelitian:

A. BAB 1 (Pendahuluan)

Merupakan bagian awal pada skripsi yaitu tentang uraian pendahuluan yang meliputi:

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat Penelitian
- e. Struktur Organisasi Skripsi

B. BAB 2 (Kajian Pustaka)

Merupakan bagian terkait pentingnya kajian pustaka dalam landasan teori untuk menjawab pertanyaan penelitian, tujuan dan hipotesis yang terdiri dari:

- a. Kajian Pustaka
- b. Kerangka Pemikiran
- c. Hipotesis

C. BAB 3 (Metode Penelitian)

Merupakan bagian uraian tentang metode penelitian yang meliputi:

- a. Pendekatan Penelitian
- b. Metode Penelitian
- c. Desain Penelitian
- d. Variabel Penelitian
- e. Populasi dan Sample
- f. Definisi Operasional
- g. Instrumen Penelitian
- h. Teknik Analisis Instrumen
- i. Teknik Analisis Data
- j. Prosedur Penelitian

D. BAB 4 (Analisis dan Pembahasan)

Merupakan bagian mengenai hasil penelitian dan pembahasan meliputi:

- a. Pengolahan dan Analisis Data
- b. Pemahasan dan Temuan

E. BAB 5 (Kesimpulan dan Saran)

Merupakan hasil akhir penelitian yang memberikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian meliputi :

- a. Simpulan
- b. Implikasi
- c. Rekomendasi