

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam membekali beragam keterampilan terhadap siswa supaya mampu mengatasi berbagai macam tantangan global. Sejalan dengan tujuan Kurikulum 2013 yang tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 69 Tahun 2013, untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Adanya upaya tersebut mendorong berbagai pihak khususnya sekolah yang menciptakan generasi millennial berwawasan luas, sukses, dan berdaya saing global dalam dunia kerja. Begitupun saat melakukan studi lebih lanjut ataupun dalam masyarakat, siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan budaya dan lingkungan, terutama dengan banyaknya tuntutan di era globalisasi sejalan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat.

Pendidikan abad 21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan abad keterbukaan dan globalisasi. Masa ini ditandai dengan dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu dampak penting TIK dalam pendidikan adalah munculnya terobosan-terobosan baru dalam proses pembelajaran yang sudah mulai menggunakan jaringan komputer dan internet.

Perkembangan teknologi beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi harus diimbangi oleh kemampuan siswa dan guru dalam menyesuaikan zaman tersebut, yakni siswa harus bijak dalam menggunakan teknologi sementara guru harus mampu belajar dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, tetapi hal ini dapat dijadikan

sebagai peluang dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Pervical dan Ellington (dalam Syamsuar & Reflianto, 2019) bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dilakukan dengan cara berinovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sarana teknologi yang berkembang. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yakni dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mentransfer ilmu pengetahuan untuk siswa.

Dengan teknologi yang berkembang, siswa dituntut untuk mampu bersaing dalam masyarakat global, salah satu caranya dengan menguasai keterampilan abad 21. Keterampilan ini harus diterapkan sedini mungkin pada siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan abad 21 diidentifikasi sebagai keterampilan *4Cs* yakni berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Keterampilan *4Cs* di sekolah dasar sangat didukung oleh kurikulum pendidikan 2013. Salah satu mata pelajaran yang mampu mendukung keterampilan *4Cs* ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (*National Education Association*, 2010). Selain dapat mengasah keterampilan *4Cs*, pembelajaran IPS juga memuat nilai-nilai karakter positif, yakni religious, toleransi, disiplin, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, bersahabat, senang membaca, dan peduli lingkungan (Kemendiknas, 2010). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting untuk dibelajarkan.

Pembelajaran IPS adalah studi yang berkaitan dengan hubungan sosial. Pembelajaran IPS merupakan serangkaian disiplin ilmu yang saling terintegrasi. Proses pembelajaran IPS pada kurikulum sebelumnya hanya fokus pada guru, karena kurangnya improvisasi sehingga tidak ada improvisasi lain yang membuat siswa merasa bosan dan terpaku pada materi pokok saja. Pada kurikulum 2013, munculnya pembelajaran tematik integratif yang terpusat pada siswa dan diharapkan siswa bisa aktif, kreatif, berpikir kritis, bekerja sama dan mampu bersaing secara global. Dalam hal ini, pembaruan dari pembelajaran IPS ditandai oleh kebutuhan dan minat anak, dengan lebih menekankan pada isi mata pelajaran yang membahas mengenai masalah sosial, pembelajaran lebih banyak memperhatikan keterampilan, serta pelestarian

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keadaan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritik ilmu pengetahuan, melainkan aspek praktik dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala serta masalah sosial masyarakat dengan bobot dan derajat kebebasan yang disesuaikan untuk masing-masing jenjang pendidikan. Pembelajaran IPS juga berkaitan dengan interaksi antara manusia dan masyarakat di sekolah atau di luar sekolah.

Rata-rata usia siswa sekolah dasar yaitu antara kelas 1 sampai kelas 6 adalah sekitar 7 tahun sampai 12 tahun. Kecenderungan belajar siswa sekolah dasar adalah konkret, komprehensif dan hierarkis. Konkret, yaitu proses pembelajaran dimulai dengan sesuatu yang konkret dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Komprehensif adalah melihat hal-hal secara keseluruhan, tidak mampu memilah-milah disiplin ilmu, karena beberapa disiplin ilmu masih dipandang sebagai satu kesatuan yang utuh. Sedangkan hierarkis adalah tahapan dalam perkembangan anak dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Sehingga perlu diperhatikan keterkaitan antara materi, cakupan keluasan serta kedalaman materi. Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi semakin canggih, maka peran media yang berkaitan dengan teknologi pun sangat penting bagi peserta didik untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan begitu pendidikan dan media pembelajaran mempunyai peran dan kaitan yang sangat melekat dalam proses pembelajaran karena jika tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan.

Seperti pada praktiknya, pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran IPS memiliki kendala yang dialami oleh guru pada saat proses pembelajaran. Inovasi ataupun pengembangan yang dibutuhkan pada kondisi seperti ini yaitu terdapat pada media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pengetahuan siswa. Karena masih banyaknya guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga suasana di kelas masih monoton. Pada proses pembelajaran IPS saat ini menyadari banyaknya kekurangan dan kelemahan yang perlu disiapkan guru untuk berbagai metode pembelajaran.

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Konten materi IPS di kelas tinggi cakupannya sangat luas dengan bahasan yang beragam, salah satunya konten materi kenampakan alam. Konten materi kenampakan alam meliputi kenampakan alam dan kenampakan alam buatan dengan berbagai macam aspek didalamnya. Tentunya, dalam satu konten ini terdapat berbagai pokok bahasan materi yang cukup luas dan banyak yang harus dipelajari oleh siswa, maka peran guru dalam mengajarkan konten materi IPS ini sangat penting, bagaimana penggunaan strategi dan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih semangat belajar dan meningkatkan minat belajarnya apabila dirancang dengan kreatif dan inovatif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi dalam kaitannya dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang memuat tentang konsep, ide dan fakta. Dengan begitu sehubungan dengan buku tematik kelas 5 tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia pada Kompetensi Dasar 3.1 yaitu karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Penjelasan mengenai materi tersebut sangat panjang dan beragam sehingga siswa merasa mudah bosan ketika dalam penyampainnya hanya menggunakan metode ceramah dan buku siswa sebagai sumber belajar tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik.

Dalam kondisi seperti ini, guru membutuhkan suatu inovasi baru agar siswa mampu belajar dan menerima informasi dengan maksimal. Guru harus mampu mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa, baik faktor penghambat maupun faktor pendukung dan dapat mengembangkan inovasi pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat ditanggulangi dengan beberapa solusi, salah satu solusi dalam menanggulangi masalah yang muncul saat pembelajaran daring adalah penggunaan dan pengoptimalan media pembelajaran (Wibowo, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu menggunakan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Salah satunya menggunakan pendekatan TPACK pada proses pembelajaran. *Technological Pedagogical and Content Knowledge* atau disingkat TPACK adalah suatu prinsip pengetahuan (konten, pedagogik, teknologi) yang dimiliki guru untuk menunjang pembelajaran. Karena pembelajaran pada saat ini

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menuntut penguasaan guru untuk dapat bekerjasama dengan teknologi. Maka ketiga komponen tersebut tidak hanya mengenai pedagogik saja melainkan aspek konten dan teknologi pun harus terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada teori Piaget (Desmita, 2009), pemikiran anak usia sekolah dasar merupakan tahap berpikir operasional konkrit dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek nyata dan berbagai peristiwa yang dialaminya. Artinya, anak sekolah dasar memiliki kemampuan untuk berpikir secara kausalitas dan mulai melihat banyak jalan yang dapat mereka ambil untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Untuk itu, media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam berpikir operasional konkrit dan meningkatkan brainstorming anak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyediakan materi atau informasi yang akan ditunjukkan kepada siswa yang dapat memberikan stimulus terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan, terutama media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus direncanakan serta dirancang secara sistematis untuk efektivitas penggunaan media pembelajaran. penggunaan media pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran dapat membawa keberhasilan untuk guru maupun peserta didik.

Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan mutu pembelajaran (Yaumi, 2018). Melalui penggunaan media pembelajaran siswa menyerap materi dengan baik. Selain itu fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu yang mendukung guru dalam proses pembelajaran yang mampu mengubah suasana dan kondisi belajar siswa. Media pembelajaran diharapkan mampu menangkap dan memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga kemampuan dan pengetahuan siswa semakin meningkat. Inovasi ini dapat dicapai dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Langkah-langkah dasar yang dilakukan yaitu mengingat bahwa tantangannya adalah untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Tuti Nuryani, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam pemilihan media pembelajaran pun diharapkan guru mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, guru sebagai fasilitator perlu memberikan wawasan dan arahan yang komprehensif meskipun pembelajaran daring untuk mencapai tujuan pembelajaran. pemilihan media pembelajaran juga perlu dilihat dari segi biaya dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut jenisnya secara umum dibagi menjadi tiga, media visual yang dapat terlihat oleh panca indera, contohnya seperti gambar, media audio yang dapat di dengar oleh panca indera, contohnya radio dan media audiovisual yang merupakan gabungan antar visual dan audio. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran audio visual berbentuk video yang dimana siswa dapat melihat dan mendengar materi yang akan disampaikan, dengan begitu siswa akan lebih tertarik dan menerima informasi dengan baik.

Pembelajaran melalui audio visual adalah penciptaan dan penggunaan bahan yang diterima melalui penglihatan dan pendengaran, tidak hanya mengandalkan pemahaman kata-kata dan simbol-simbol serupa. Penggunaan media video yang bersifat audio visual dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas, khususnya sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran video dimaksudkan untuk memotivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran. Media pembelajaran secara tidak langsung menjelaskan situasi dan kenyataan untuk membantu siswa mendapatkan informasi yang benar. Untuk itu penulis mengembangkan media pembelajaran *virtual field trip* (VFT).

Melalui media pembelajaran video *Virtual Field Trip* menjadi media yang efektif karena siswa disajikan dengan isi video dan penjelasan mengenai materi yang sangat menarik. Kedudukan *virtual field trip* dalam komponen mengajar yaitu sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara guru dan siswa serta interaksi siswa dan lingkungan belajarnya melalui penggunaan teknologi (Eneng Desri, dkk ,2018). *Virtual Field Trip* menyajikan video yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pengamatan dan menganalisa yang dilakukan tanpa harus berada di tempat sebenarnya atau memiliki kesempatan untuk mendapat penjelasan dari ahlinya. Dengan melakukan perjalanan lapangan dirasa kurang praktis bagi guru dan siswa, karena pada

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

saat melakukan perjalanan lapangan akan menghabiskan banyak waktu dan biaya. Perjalanan lapangan juga sangat beresiko, karena kondisi alam yang tidak bisa diprediksi dan tidak menentu. Dengan menggunakan media video *Virtual Field Trip* dapat membawa siswa ke tempat-tempat yang belum pernah mereka lihat atau kunjungi secara langsung. Media ini memungkinkan siswa untuk memahami informasi terhadap suatu wilayah tanpa harus mengunjungi suatu tempat atau fenomena secara langsung. Bitner (1999) menyatakan bahwa penggunaan *virtual field trip* memberikan pembelajaran berbasis proyek di mana siswa diberi masalah yang mereka harus mencoba untuk memecahkan melalui observasi. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan merangsang minatnya terhadap materi yang disajikan.

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* ini bukanlah untuk menggantikan *field trip* konvensional, melainkan lebih kepada mengenalkan siswa ke dalam berbagai aspek yang tidak mudah diteliti langsung karena alasan keamanan. Selain itu dari pembuatan media pembelajaran *Virtual Field Trip* ini sebagai sarana efisiensi waktu dibandingkan dengan *field trip* konvensional dan sarana penyampaian hasil pengamatan di lapangan memudahkan akses bagi siswa dan sudah dipastikan aman untuk dijelajah.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran *Virtual Field Trip* pada salah satu materi IPS yaitu kenampakan alam wilayah Indonesia. Konten materi kenampakan alam ini meliputi kenampakan alam wilayah daratan dan wilayah perairan dengan berbagai macam aspek didalamnya. Tentunya, dalam satu konten ini memuat berbagai pokok bahasan materi yang cukup luas dan banyak yang harus dipelajari oleh siswa. Sehingga guru harus mampu mengemasnya dalam media yang menarik agar siswa tidak mudah bosan sehingga minat belajar siswa akan meningkat. Dipilihnya materi kenampakan alam ini karena akan sangat menarik dan tepat apabila diwujudkan dalam media video pembelajaran tersebut. Karena selain memiliki tampilan yang menarik siswa juga tidak perlu kesulitan melakukan pengamatan secara langsung ke lingkungan sekitar. Dengan

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

media ini mereka dapat mengetahui secara mudah untuk menjelajahi melalui dunia digital.

Melalui *Virtual Field Trip* ini diharapkan siswa mampu menangkap lebih baik materi yang disampaikan oleh guru serta dapat mempermudah siswa dalam melakukan pengamatan terhadap obyek yang terkait pada materi kenampakan alam. Dengan proses yang mudah dilakukan dalam pembelajaran di kelas tanpa harus berada di lokasi yang sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang atau fakta yang diungkapkan diatas bahwa dibutuhkan solusi terkait dengan permasalahan tersebut dimana siswa yang masih dalam tahapan kongkret. Sehingga, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran *Virtual Field Trip* Pada Materi Kenampakan Alam IPS Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran *virtual field trip* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *Virtual Field Trip* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa mengenai desain media *Virtual Field Trip* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendesain rancangan media *Virtual Field Trip* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar
2. Mendeskripsikan kelayakan media *Virtual Field Trip* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar
3. Mendeskripsikan respon guru dan siswa mengenai desain media *Virtual Field Trip* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tersebut dapat memberikan manfaat, Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah/guru

Mempermudah penyampaian materi pelajaran dan menambah inovasi dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan pemahaman guru mengenai teknologi dengan menggunakan media pembelajaran *virtual field trip* ini. Sehingga memotivasi guru untuk mampu melakukan pembelajaran yang inovatif dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi dan kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dengan bantuan media pembelajaran *virtual field trip* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Melatih keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran *virtual field trip*. Serta mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai teori-teori mengenai variable-variabel yang berhubungan dengan fokus penelitian.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, analisis data, penyajian data, penarikan data.

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB IV Temuan dan Pembahasan, menjelaskan mengenai temuan yang pengembangan dan pembahasan hasil rancangan, uji kelayakan, dan respon pengguna.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengembangan media dengan variable yang sama.