

BAB I

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari pembelajaran, media pembelajaran digunakan guru untuk membantu guru menjelaskan materi kepada peserta didik. Perkembangan teknologi membuat media pembelajaran pun berkembang, salah satunya dengan berkembangnya media *virtual field trip* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran geografi.

1.1 Latar Belakang

Kajian geografi berfokus pada subjek yang luas, yaitu geosfer, yang meliputi litosfer, atmosfer, hidrosfer, pedosfer, dan antroposfer. Litosfer merupakan komponen penting dalam studi geografi, terutama dalam konteks kurikulum 2013 revisi untuk kelas X, yang menguraikan kompetensi dasar yang berkaitan dengan proses geologi dan geomorfologi yang membentuk kenampakan fisik bumi. Memahami dinamika litosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan sangat penting untuk mencapai kompetensi tersebut (Wijayanto et al., 2018).

Geografi memiliki banyak materi yang butuh untuk digambarkan, tidak hanya disampaikan melalui tulisan dan verbal. Pembelajaran geografi sulit untuk dijelaskan jika hanya mengandalkan penjelasan teoritis di dalam kelas; pembelajaran harus melibatkan situasi yang sebenarnya sehingga penggunaan media sangat penting dan vital untuk menghubungkan informasi di dalam kelas dengan lingkungan yang sebenarnya (Revlinasari et al., 2021).

SMAN 14 Bandung merupakan salah satu sekolah negeri di Kota Bandung. Sekolah ini terletak di Jalan Yudhawastu Pramuka IV No. 4, Cicadas, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini memiliki dua program yaitu MIPA dan IPS. Pada tahun ajaran 2022/2023 SMAN 14 Bandung masih menggunakan Kurikulum 2013 dalam penerapan pembelajaran sehingga pada kelas X masih terdapat kelas MIPA dan IPS. Terdapat 3 kelas IPS dengan masing-masing kelas terdapat kurang lebih 32 sampai 36 peserta didik. Berdasarkan hasil dari observasi peserta didik

Dwi Larasaty, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL FIELD TRIP TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI DINAMIKA LITOSFER DI SMAN 14 BANDUNG

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

selama pembelajaran berlangsung membutuhkan adanya visualisasi, dikarenakan saat guru hanya menjelaskan bagaimana proses terbentuk litosfer peserta didik masih banyak yang kurang memahami hanya berdasarkan foto dan penjelasan guru sehingga adanya media *virtual field trip* ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dinamika litosfer.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale tingkat abstraksi dalam sebuah pelajaran atau pesan akan lebih tinggi jika hanya disampaikan secara lisan atau simbolis tanpa menggunakan media. Sebagai hasilnya, materi pembelajaran menjadi sangat penting untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan. Teknologi modern memungkinkan untuk menghasilkan berbagai media pembelajaran yang memfasilitasi proses pembelajaran (Huda, 2016).

Menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale, yang diusulkan pada tahun 1969, akan lebih baik jika peserta didik diberi kesempatan belajar secara langsung, terutama jika peserta didik dibawa langsung ke lokasi yang menggambarkan dinamika litosfer. Namun dengan segala keterbatasan seperti biaya, perizinan, dan waktu, maka akan lebih efisien jika peserta didik mendapatkan pengalaman ini di dalam kelas dan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini (Patiar et al., 2021). Perkembangan teknologi semakin maju, sehingga banyak kemudahan-kemudahan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk *virtual field trip*.

Terdapat berbagai penelitian yang meneliti terkait penggunaan media pembelajaran *virtual field trip*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Melinda pada tahun 2018 yang meneliti terkait dengan penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* pembelajaran IPS pada kelas V SDNU Kraton-Kencong menunjukkan bahwa video *field trip* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas V SDNU Kraton-Kencong jumlah peserta didik yang mencapai KKM mencapai tingkat presentase 93,93%, sehingga penggunaan *virtual field trip* ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Melinda et al., 2017). Lalu

pada penelitian yang dilakukan oleh Amala, H.A. pada tahun 2019 yang meneliti terkait penggunaan *virtual field trip* sebagai fasilitator dalam mengembangkan keterampilan komunikasi abad ke-21 peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah *virtual field trip* dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi peserta didik abad ke-21 baik dalam bentuk peningkatan maupun profil (Amala et al., 2019). Lalu terdapat penelitian yang dilakukan oleh Rosidi, M. I. & Fitroh, I. pada tahun 2021 yang meneliti alternatif pembelajaran IPS pada masa pandemi Covid-19, yaitu *virtual field trip*. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya *virtual field trip* yaitu video tradisi kebo-keboan yang menyangkut dengan materi Indahnya kebersamaan, subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV sekolah dasar, peserta didik mendapatkan informasi mengenai tradisi kebo-keboan tanpa harus menunggu untuk melihat langsung tradisi tersebut, serta informasi yang didapatkan bisa lebih kompleks karena banyak informasi yang dapat diakses oleh peserta didik terkait dengan tradisi kebo-keboan dari awal hingga akhir (Rosidi & Fitroh, 2021).

Selain penelitian yang dilakukan di dalam negeri, terdapat pula hasil penelitian dari luar negeri seperti pada penelitian Wen, Jing & Gheisari, M. pada tahun 2020 yang mengkaji terkait aplikasi *virtual field trip* pada konstruksi pendidikan. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat potensi yang baik dalam penggunaan *virtual field trip* pada konstruksi kurikulum karena membantu mengatasi kendala spatiotemporal di dunia nyata, dapat mengekspos peserta didik pada lingkungan yang kompleks dan membantu mereka memahami dinamika proses konstruksi di lokasi (Wen & Gheisari, 2020). Serta pada penelitian yang dilakukan oleh Jolley, A., dkk. pada tahun 2018 yang meneliti terkait dengan *virtual field trip* pada *science teritary*. Hasil dari penelitian ini adalah proyek *virtual field trip* ini dapat digunakan dan menarik bagi peserta didik tingkat pertama. Dengan mengidentifikasi mensubstitusi elemen *virtual field trip*, maka dapat berhasil membuat ulang konten menjadi *field trip* asinkronus. Beberapa elemen yaitu: konten yang selaras secara konstruktif, penilaian, pengalaman peserta didik, dan koneksi antara manusia dan ruang/tempat. Model asinkronus ini sangat berfungsi

Dwi Larasaty, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL FIELD TRIP TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI DINAMIKA LITOSFER DI SMAN 14 BANDUNG

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

dengan baik karena instruktur yang berkomitmen dengan implementasi model ini (Jolley et al., 2018).

Dari uraian yang telah dijelaskan sebelumnya penelitian yang membahas terkait penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* ini banyak diaplikasikan pada mata pelajaran sosial serta sains, akan tetapi penggunaan *virtual field trip* belum banyak dikembangkan di Indonesia khususnya pada mata pelajaran geografi sehingga peneliti tertarik untuk meneliti “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Virtual Field Trip* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Dinamika Litosfer di SMAN 14 Bandung**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* pada materi dinamika litosfer?
2. Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar dinamika litosfer dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual field trip*?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* pada pemahaman konsep-konsep dasar materi dinamika litosfer peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* pada materi dinamika litosfer.
2. Untuk mengidentifikasi pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar dinamika litosfer dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual field trip*.

3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* terhadap pemahaman konsep dasar materi dinamika litosfer peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah ditunjukkan dalam penelitian ini, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran *virtual field trip* mata pelajaran geografi materi Litosfer. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah dalam pengetahuan ilmiah bidang pendidikan geografi di Indonesia.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada guru, terutama guru pengampu mata pelajaran geografi untuk membuat media pembelajaran berbasis visual seperti *virtual field trip* pada materi geografi fisik, salah satunya materi Litosfer supaya bisa meningkatkan keinginan serta pemahaman peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis visual yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada sekolah agar meningkatkan sarana dan prasarana agar penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran di kelas lebih beragam. Sehingga guru dapat mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis visual seperti *virtual field trip*.