BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia pada dasarnya memuat pendidikan yang sejalan dengan pembelajaran abad 21. Pada abad ke 21 ini, pendidikan sangat penting menjamin peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan mengaplikasikan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup *life skills*. Perubahan serta inovasi dalam bidang pendidikan akan terus mengalami perkembangan, mengingat pembelajaran saat ini sudah memasuki abad ke 21 (Andrian dkk, 2019)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini dikarenakan derasnya alur globalisasi, internet dan komputer yang memengaruhi berbagai aktivitas kehidupan, sehingga aktivitas pendidikan dan bidang yang lainnya secara mutlak memerlukan ketersediaan fasilitas tersebut (Meinawati dkk., 2021). Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan bisa memanfaatkan teknologi sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran abad 21. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik. Guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan menetapkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan optimal.

Menurut pendapat Tofano, (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik atau bersifat teknis yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mempelajari hal-hal baru pada saat proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Ulfah dkk, (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Minat belajar adalah salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang berkelanjutan untuk memperhatikan dan mengingat berbagai aktivitas. Menurut Slameto (2015), minat merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan. Dalam dunia pendidikan, minat belajar mencerminkan kecenderungan siswa untuk memperhatikan, menikmati, dan terlibat dengan aktivitas belajar secara sukarela. Sejalan dengan itu, Muhibbin Syah (2017) mengungkapkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan dan semangat yang tinggi atau keinginan besar terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Rasa minat ini akan mendorong siswa untuk lebih konsentrasi, aktif, dan bersemangat saat mengikuti proses belajar.

Di sisi lain, Sardiman A. M. (2018) menjelaskan bahwa minat adalah kondisi psikologi yang menunjukkan adanya perhatian, rasa suka, dan keterlibatan seseorang terhadap objek atau aktivitas tertentu. Dalam konteks pembelajaran, minat memiliki peranan penting karena dapat meningkatkan fokus siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendorong partisipasi aktif dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi penerapan media pembelajaran yang lebih menarik pada saat proses pembelajaran sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang inovatif, yaitu melalui media berbasis teknologi *Virtual Reality* (VR).

Media dengan teknologi *Virtual reality* (VR) dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan pemahaman materi siswa tingkat sekolah dasar (Rosdayanti, 2021). Keunggulan dari media berbasis *Virtual reality* (VR) ini yaitu memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi secara nyata dengan lingkungan virtualnya, dimana hal tersebut mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Wulandari dkk., 2022). Dengan menghadirkan dunia virtual yang realistis, VR mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. VR memberikan kesempatan siswa untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan objek, tempat, atau konsep yang sulit diakses secara langsung dalam kehidupan nyata (Abror dkk., 2018).

Media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dapat dimanfaatkan oleh siswa kapanpun dan dimanapun, sehingga siswa dapat belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media dapat dipakai secara berulang kali, dan tidak akan merusak objek karena hanya merupakan objek visual. Media *Virtual Reality* selain

mengandung unsur visual juga mengandung unsur audio. Salah satu manfaat menggunakan *virtual reality* yakni berpotensi mendorong semangat belajar peserta didik (Supriadi dkk., 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Setyawan, dkk (2023) pemanfaatan VR dalam proses pembelajaran dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak, seperti yang terjadi pada pelajaran mtematika, sehingga VR dianggap lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suri, dkk (2023) yaitu penggunaaan VR dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, mengatasi kebosanan terhadap metode yang konvensional, serta berpotensi membantu siswa untuk memahami konsep yang abstrak dan sulit dibayangkan, khususnya dalam pembelajaran sains. Hal ini dibuktikan dalam penelitian (Azizah & Marisa, 2024) mengenai pemanfaatan VR di SDN Buluh 02 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat dan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran tentang tata surya, dilihat dari segi kreativitas, efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Dibandingkan dengan cara pengajaran konvensional yang menggunakan bahan ajar cetak.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 22 Banda Aceh, maka diperoleh hasil bahwa guru belum pernah menerapkan media berbasis *virtual reality* pada saat proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan media sederhana salah satunya yaitu gambar yang ditampilkan melalui infokus dan buku pelajaran. Akibatnya sebagian siswa masih terlihat kurang berminat, kurang konsentrasi, dan kurang semangat

saat mengikuti pembelajaran. Padahal, media *virtual reality* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, interaktif, dan menarik bagi siswa sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi, terutama pada konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan demikian, pemanfaatan *virtual reality* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, inovatif, serta sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Meskipun *Virtual Reality* (VR) memiliki kemampuan luar biasa dalam bidang pendidikan, implementasinya masih terhambat oleh berbagai masalah. Salah satu masalah utama adalah minimnya keterampilan dan pengetahuan para pendidik dalam memakai teknologi VR (Asikin dkk. , 2019). Banyak guru yang sudah mengetahui dengan istilah seperti metaverse, VR, dan AR, namun pemahaman mereka masih kurang mendalam (Inayah dkk. , 2022). Selain itu, tingginya biaya perangkat dan operasional VR menjadi rintangan bagi institusi pendidikan. Para guru juga memerlukan pelatihan agar bisa memanfaatkan VR secara optimal dalam proses belajar mengajar. Dan jumlah konten VR untuk pendidikan yang sesuai dengan kurikulum masih sangat terbatas (Radianti dkk. , 2020). Oleh sebab itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna meningkatkan penggunaan VR agar bermanfaat bagi sektor pendidikan.

Hal tersebut diperkuat oleh Ariatama, dkk (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *Virtual Reality* dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa. *Virtual Reality* menyajikan video atau gambar yang

menarik dengan durasi waktu yang disesuaikan. Penggunaan *Virtual Reality* mendorong inovasi baru dalam media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan perspektif berpikir kritis siswa. Hal ini didukung oleh Supriadi & Hignasari (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis VR juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian di atas diperkuat oleh Dewi (2020) yang menjelaskan bahwa media 3 dimensi (3D) berbasis VR terbukti sangat efektif dalam menyampaikan informasi yang serupa/memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan secara konvensional, selain itu dapat meningkatkan minat belajar dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti dalam penelitian ini tertarik untuk mengambil judul "Pemanfaatan *Virtual Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa SD"

1.2 Fokus penelitian

1. Pemanfaatan *Virtual Reality* dalam penelitian ini dibatasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III pada Sekolah Dasar.
2. Minat yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada minat belajar siswa, yang meliputi ketertarikan, perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan Video 360° sebagai media *Virtual Reality*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimanakah Pemanfaatan *Virtual Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa SD?"

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi tujuan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan *virtual reality* terhadap minat belajar siswa SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta ilmu baru terkait pemanfaatan *virtual reality* terhadap minat belajar siswa SD.
   b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mandalam.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan tambahan dalam media pembelajaran yang efektif yang dapat diaplikasikan oleh guru.
   b. Bagi Siswa Penelitian ini diharapkan agar siswa lebih bersemangat dalam belajar menggunakan *virtual reality* agar minat belajar para siswa menjadi meningkat.

c. Bagi Sekolah Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah, memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
d. Bagi Peneliti Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman terkait pemanfaatan *virtual reality* terhadap minat belajar siswa SD.