

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini membawa dampak yang sangat besar terhadap bidang ilmu pengetahuan. Teknologi berkembang semakin pesat dalam bentuk website maupun mobile yang membuat siapa pun dapat saling berinteraksi satu sama lain secara jarak jauh tanpa bertatap muka secara langsung dan membutuhkan tenaga dan waktu yang besar. Selain digunakan sebagai cara untuk saling berinteraksi, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk mensimulasikan suatu hal di kehidupan sehari-hari. Salah satu peranan teknologi informasi tersebut dalam bidang pendidikan sekarang ini dikenal sebagai *Virtual Reality*. *Virtual Reality* (VR) adalah sebuah teknologi berbasis komputer yang didalamnya melakukan pengombinasian berbagai perangkat khusus seperti *input* dan *output* supaya para pengguna dapat melakukan interaksi secara lebih mendalam dengan lingkungan digital untuk seolah-olah merasa berada pada dunia nyata dalam penglihatannya (Sulistiyowati & Rachman, 2017).

Pada dunia pendidikan khususnya sekolah dasar, sekarang ini semakin berkurangnya minat belajar anak-anak dikarenakan perkembangan teknologi hiburan yang semakin menyuguhkan hal-hal menarik dan interaktif seperti film kartun maupun animasi tiga dimensi, sedangkan media penunjang pembelajaran yang saat ini digunakan masih didominasi oleh buku yang berisikan tulisan dan gambar. Berdasarkan masalah tersebut dibutuhkan suatu aplikasi dengan menggunakan teknologi VR sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat murid sekolah dasar dalam belajar. Bertujuan agar anak-anak lebih mudah dalam memahami serta tidak merasa bosan saat sedang mempelajari jenis-jenis hewan.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk masalah meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar yaitu membuat aplikasi media penunjang belajar pengenalan satwa langka berbasis *virtual reality*. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengetahui satwa langka serta merasa tertarik dan tidak merasa bosan dibandingkan dengan system pembelajaran yang bersifat konvensional.

Alasan peneliti menggunakan media Virtual Reality ini karena dari segi tahapan media ini tergolong sistematis dalam mengembangkan media penunjang pembelajaran. Merujuk kepada UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, media penunjang ini menggunakan proses belajar yang dikenal sebagai *Student Centered Learning*, dimana proses pembelajaran yang tadinya berfokus pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learner centered*) yang diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Dengan demikian pengembangan media penunjang pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena metode SCL (*Student Centered Learning*) mendukung pembelajaran dengan berbasis teknologi informasi atau digital maka Virtual Reality dapat diterapkan pada penelitian ini.

Metode SCL (*Student Centered Learning*) ini juga sangat cocok untuk mendukung pengimplementasian Kurikulum Merdeka ini. Dengan begitu, tujuan dari Kurikulum Merdeka, yaitu mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik, bisa tercapai.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah belum ada aplikasi Aplikasi Pengenalan Satwa Langka Berbasis *Virtual Reality* yang dijadikan penunjang pembelajaran pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Purwokerto.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Satwa langka merupakan satwa yang dilindungi menurut BKSDA (Balai Konservasi Sumber Daya Alam) dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.20/MENLHK/SETJEN/KUM.1/6/2018.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi minimal Android versi 5.0 (*lollipop*).
3. Aplikasi ini memvisualisasikan satwa yang berada di Indonesia menggunakan *Virtual Reality*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi pembelajaran pengenalan satwa menggunakan teknologi *Virtual Reality*.
2. Pengenalan teknologi pada murid kelas 4 SD Muhammadiyah Purwokerto khususnya mata pelajaran IPA pada tema Hewan Langka yang ada di Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Mengurangi rasa bosan terhadap pembelajaran yang konvensional.
2. Memberikan inovasi baru dalam pembelajaran menggunakan VR terhadap siswa sekolah dasar kelas 4.