

Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Iman Sampurna¹⁾, Rian Fauzi²⁾, Dede Kurnia Adiputra³⁾, Suwarno⁴⁾

^{1,2)}Pendidikan Sejarah, STKIP Setia Budhi Rangkasbitung

³⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Setia Budhi Rangkasbitung

⁴⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Binus University

Correspondence author: Iman Sampurna, iman.sampurna@stkipsetiabudhi.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i1.735>

Abstrak

Pembelajaran IPS yang selama ini diajarkan kurang memberikan sentuhan yang kuat kepada siswa karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran dan terlalu tekstual sehingga cenderung membosankan bagi siswa. Selain itu, guru di kelas kurang mengaitkan keberagaman budaya yang sedang terjadi dalam masyarakat sehingga siswa kurang mengenal tentang budaya yang ada disekitarnya. Pembelajaran yang diterapkan guru juga masih tampak kurang keterpaduan, baik dengan mata pelajaran lain maupun pemilihan model dan strategi pembelajarannya. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang tujuannya adalah untuk mengembangkan literasi budaya berbasis *virtual reality* (VR). Metode penelitian ini menggunakan pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Pengembangan model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Keunggulan dari penelitian ini ditunjukkan pada *virtual reality* yang memuat atau menonjolkan bentuk keragaman budaya yang ada di *Baduy*, Hasil penelitian berupa potensi sumber daya alam udara, air, hutan, tambang, laut, sehingga kearifan lokal dapat dijaga secara arif agar potensi sumber daya alam dapat terjaga sampai ke generasi berikutnya, siswa senang menggunakan VR kebudayaan *Baduy* sehingga meningkatkan literasi budaya.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Virtual Reality, Literasi Budaya

Abstract

Social studies learning that has been taught so far has not given a strong touch to students because of the lack of innovation in learning and is too textual so that it tends to be boring for students. In addition, teachers in the classroom do not relate to the cultural diversity that is happening in society so that students are less familiar with the culture around them. The learning applied by the teacher also seems to lack integration, both with other subjects and the selection of learning models and strategies. One of the efforts to overcome these problems is to develop learning media in accordance with the demands and needs in learning activities. This research is a development research whose purpose is to develop virtual reality (VR) based cultural literacy. This research method uses a 4D model development (Define, Design, Develop and Disseminate). The development of the 4D model consists of four stages, namely the stage of defining, designing, developing, and disseminating. The advantages of this research are shown in virtual reality which contains or accentuates the forms of cultural diversity that exist in Baduy. The results of the research are in the form of natural resources potential of air, water, forest, mining, sea, so that local wisdom can be maintained wisely so that the potential of natural resources can be protected. maintained until the next generation, students enjoy using VR Baduy culture so as to increase cultural literacy.

Keywords: Social Studies Learning, Virtual Reality, Cultural Literacy

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang memadukan sejumlah konsep pilihan dan cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan ditarik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Salah satu tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masalah, sekarang, dan di masa yang akandatang. Upaya untuk mencapai tujuan di atas dapat ditempuh melalui pengembangan kemampuan siswa dalam praktek pembelajaran yang menyeluruh dan terpadu. Pembelajaran yang baik harus mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru harus menggunakan berbagai macam media pembelajaran, metode pembelajaran, dan strategi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas, IPS mempunyai tujuan mendasar yaitu untuk membentuk peserta didik sebagai warga negara yang mempunyai karakter. Karakter yang diharapkan tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang isinya adalah beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut sangat tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Melalui pengamatan awal kegiatan pembelajaran IPS di sekolah dasar pada umumnya masih didominasi oleh penggunaan ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada guru. Aktifitas belajar peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Ketika proses pembelajaran berlangsung sangat sedikit peserta didik yang memberikan respon untuk belajar. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik saat ini adalah *virtual reality*. Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mendesain dan mengembangkan materi pembelajaran berbasis *virtual reality* dengan konten kearifan lokal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui efektivitas materi pembelajaran berbasis *virtual reality* dengan konten kearifan lokal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui hasil belajar dan literasi budaya siswa setelah menggunakan produk hasil pengembangan media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar.

Adapun urgensi penelitian ini untuk pengembangan keilmuan dan manfaat praktis untuk memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada objek yang diteliti. Selain itu, peneliti berharap produk hasil pengembangan materi pembelajaran berbasis *virtual reality* dengan konten kearifan lokal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Pengembangan model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Hobri, 2010). Pembelajaran model 4D ini dikembangkan oleh Thiagarajan tahun 1974. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Penelitian ini tidak sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*) karena peneliti tidak melakukan sosialisasi bahan ajar yang telah dikembangkan, hal ini disebabkan karena waktu peneliti yang tidak memungkinkan untuk melakukan penyebaran (*disseminate*). Dalam penelitian ini perangkat yang dikembangkan yaitu materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality*. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi, lembar angket respon siswa, dan lembar observasi.

Tahap-tahap pengembangan bahan ajar pada penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut (Hobri, 2010):

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan materi pembelajaran. Untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan materi pembelajaran, langkah awal yaitu dengan analisis permasalahan siswa dalam materi yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini yaitu terbatas pada budaya di salah satu wilayah Lebak, Banten. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah sebagai berikut:

a. Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan diagnosis permasalahan mendasar yang dihadapi siswa. Kemudian permasalahan ini diajukan dalam penelitian ini. Dalam pengembangan materi pembelajaran ini, peneliti menggunakan beberapa sumber dan dilengkapi dengan peninjauan lokasi secara langsung.

b. Analisis siswa (*learner analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mempelajari tentang karakteristik peserta didik yang meliputi kemampuan, motivasi belajar, dan latar belakang pengetahuan. Analisis siswa ini dijadikan sebagai gambaran untuk pengembangan materi pembelajaran yang dibuat.

c. Analisis konsep (*concept analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis konsep yang akan diajarkan serta menyusun langkah-langkah yang dilakukan yaitu meliputi tujuan pembelajaran dan rincian materi yang dikembangkan. Pada pengembangan materi pembelajaran ini, materi yang dipilih yaitu salah satu tema yang ada pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

d. Analisis tugas (*task analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan yang tertulis pada Kurikulum SD. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi keterampilan akademis utama yang dikembangkan dalam pembelajaran.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Pada tahap spesifikasi tujuan, peneliti menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan apa yang ditulis dalam Kurikulum SD.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan pengembangan materi pembelajaran berbasis *virtual reality*. Pada tahap perancangan, Thiagarajan (1974) membagi dalam empat kegiatan, yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan tes (*criterion test construction*)

Pada tahap ini peneliti menyusun tes hasil belajar pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Penyusunan tes yaitu dari analisis tugas dan analisis konsep yang dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Untuk merancang tes hasil belajar siswa dibuat kisi-kisi soal dan acuan penskoran.

b. Pemilihan media (*media selection*)

Pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis tugas dan konsep. Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality* pada pembelajaran IPS untuk SD.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format yaitu pemilihan bentuk penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Misalnya apabila dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahan ajar maka pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik diarahkan untuk melihat dan mengapresiasi materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality* yang ditampilkan tersebut.

d. Perancangan awal (*initial design*)

Pada perancangan awal ini peneliti merancang penyajian materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality* dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Perancangan awal yang dimaksud adalah materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality* yang dikembangkan yang disebut dengan draf I.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan pada tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality*. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Validitas

Tujuan dari validasi materi pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui validitas bahan ajar yang dikembangkan. Validitas bahan ajar ini dilakukan oleh beberapa ahli atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai bahan ajar yang telah dibuat. Validitas bertujuan memperoleh materi pembelajaran dengan hasil yang baik. Selanjutnya berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh para pakar, hasil tersebut sebagai saran untuk memperbaiki materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality* sebelum dilakukan uji coba. Bahan ajar yang telah divalidasi disebut draf II.

b. Uji Coba

1) Uji coba materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality*

Uji coba dilakukan setelah didapatkan hasil validitas oleh para pakar dan sudah diperbaiki sehingga materi pembelajaran sudah layak untuk diujicobakan. Tujuan dari uji coba ini yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality* dan hasilnya digunakan untuk menyempurnakan materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality* yang telah dibuat.

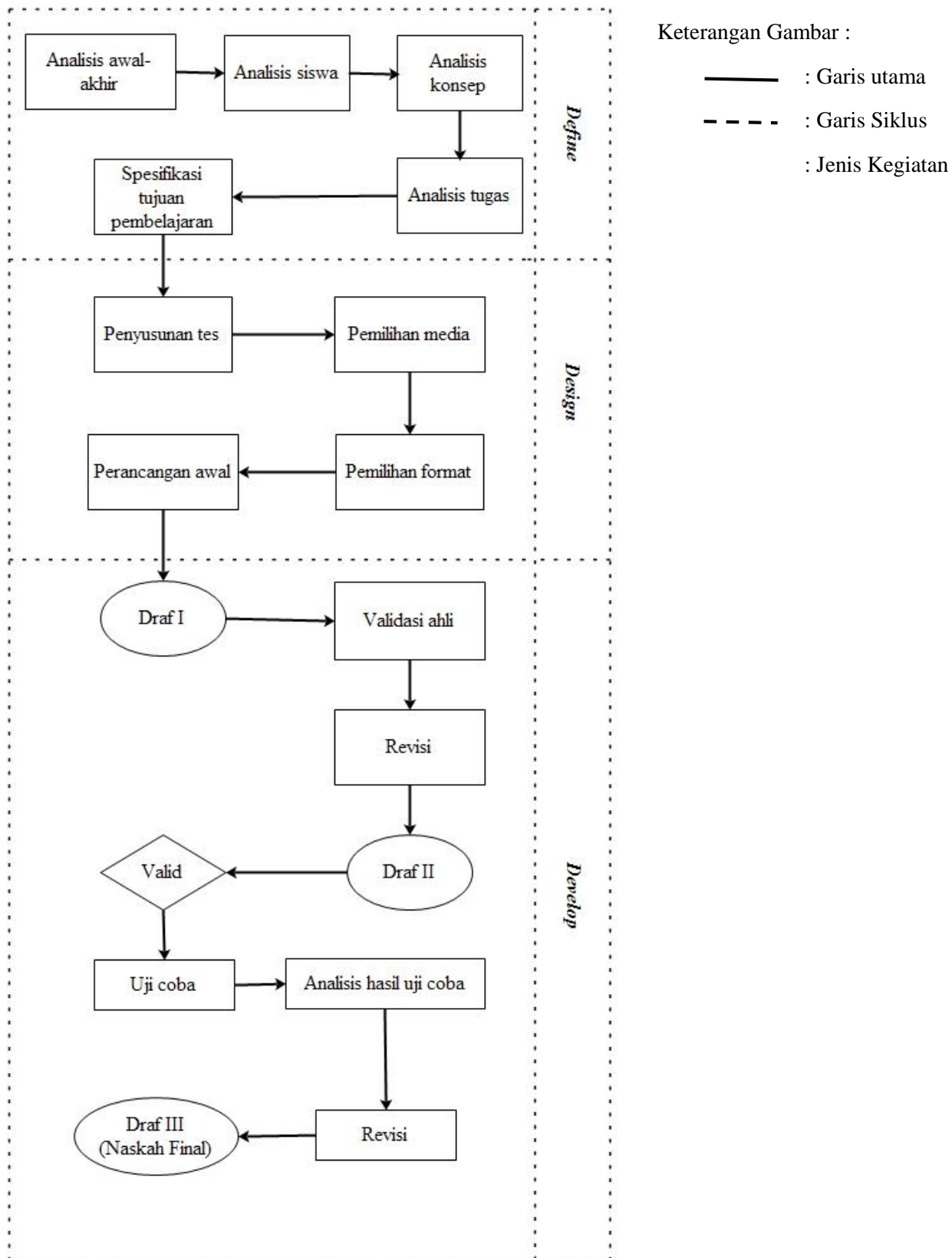
2) Subjek uji coba

Pada pengujian ini peneliti memilih salah satu SD di Lebak, Banten yang memiliki laboratorium komputer sebagai subjek uji coba materi pembelajaran literasi budaya berbasis *virtual reality*.

3) Rancang uji coba

Bahan ajar yang telah dibuat (draf I) dan divalidasi oleh para pakar kemudian diperbaiki dan didapatkan hasilnya (draf II). Selanjutnya diujicobakan kepada subjek penelitian yang telah ditentukan. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan respon dari siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dibuat. Respon yang diberikan oleh siswa kemudian dianalisis dan didapatkan draf III (hasil pengembangan materi pembelajaran).

Pada penelitian pengembangan materi pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan tahun 1974. Akan tetapi ada tahapan yang tidak dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap penyebaran (*disseminate*), hal ini disebabkan karena waktu peneliti yang tidak memungkinkan untuk melakukan penyebaran (*disseminate*). Tahapan-tahapan penelitian tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Modifikasi Model Pengembangan 4D oleh Thiagarajan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melakukan penelitian dan pengumpulan data awal merupakan tahap pertama dari metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengumpulan data dasar dilakukan untuk memastikan bahan dan menilai tuntutan yang akan menjadi landasan pengembangan produk. Keberagaman suku bangsa dan budaya Adat Baduy menjadi dasar kajian dan pengembangan ini. Setelah menentukan materi, akan dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan salah satu pengajar IPS di sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian, yaitu SDN Cipete 2. Wawancara dilakukan untuk memastikan tindakan yang tepat. Wawancara dengan Bapak Sutarya, S.Pd menghasilkan perolehan informasi, antara lain pembelajaran di kelas 5 topik Kebudayaan Nasional siswa masih rendah dalam menguasai pengetahuan tentang kebudayaan, sehingga penting pengenalan kebudayaan melalui *Virtual Reality* (VR).

Dalam hal karakteristik siswa, diklaim bahwa siswa menunjukkan berbagai kualitas; beberapa rajin, terlibat, dan bersemangat selama pembelajaran IPS, sementara yang lain kurang antusias. Saat ini media pembelajaran yang tersedia hanya mengandalkan teks, grafik statis, dan tugas yang harus diselesaikan. Akibatnya, wajar bagi siswa untuk kehilangan minat pada pembelajaran IPS. Karena guru kelas sangat menyadari kekurangan bahan ajar yang ada, beliau sangat mendukung media pembelajaran yang dibuat peneliti, dengan harapan kualitas barang yang dikembangkan peneliti lebih unggul dari bahan ajar yang ada sekarang. Sehingga memungkinkan mereka untuk memberikan keuntungan dan dampak positif kepada siswa.

Berdasarkan temuan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebosanan siswa saat belajar IPS dapat dikaitkan dengan berbagai faktor, salah satunya adalah tidak adanya hal baru dan menghibur dalam kegiatan pembelajaran. Adapaun salah satu faktor lainnya adalah bahan ajar yang mereka gunakan kurang menarik dan inovatif.

1. Perencanaan

Setelah analisis kebutuhan selesai, tahap selanjutnya adalah menyusun perencanaan. Dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran kearifan lokal Suku Baduy berbasis *Virtual Reality*, beberapa hal yang harus dilakukan selama tahap perencanaan, antara lain mencari berbagai referensi buku yang relevan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan, peninjauan lokasi masyarakat Baduy, dan memahami secara cermat perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pembuatan virtual reality.

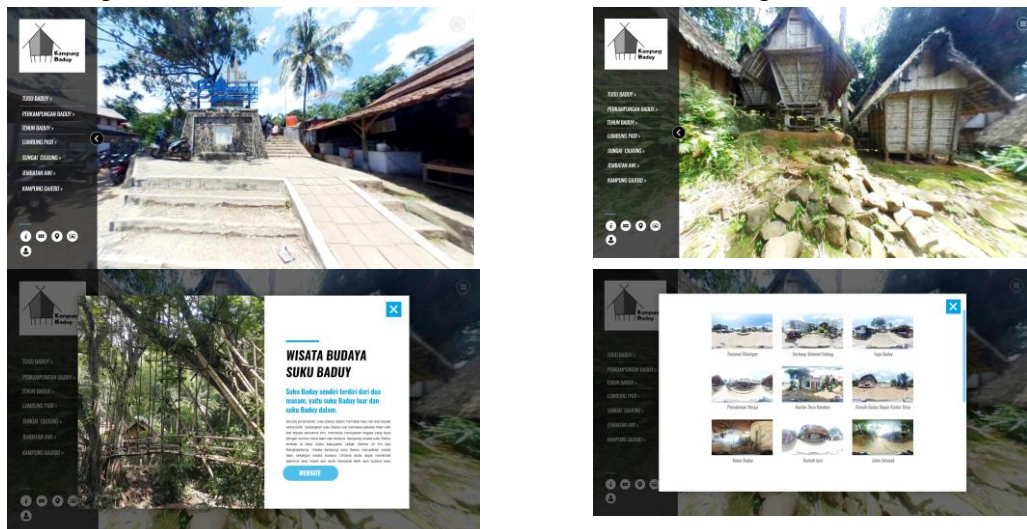
2. Pengembangan draft produk

Langkah awal dalam produksi produk ini adalah pembuatan storyboard untuk produk tersebut. Dengan menciptakan pemikiran dan desain awal, storyboard berusaha membuat pembuatan media pembelajaran lebih mudah dengan memastikan bahwa semua komponen media pembelajaran yang akan dibuat tertata dan terstruktur dengan baik. Membuat storyboard dengan membuat daftar setiap aspek dari alur media dan memberikan penjelasan setiap bagian dalam media pembelajaran. Setelah itu, dilakukan perancangan produk yang meliputi pembuatan bagian pembuka, bagian isi/materi, dan bagian penutup media pembelajaran.



Gambar 1. Halaman pembuka.

Menurut Kompetensi Dasar 1.4 yaitu menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten / kota, propinsi), porsi isi/materi media pembelajaran diselaraskan dengan kompetensi tersebut. Di area ini, siswa akan menemukan teks bacaan, gambar, serta video pendukung yang dapat membantu siswa memahami teks bacaan materi dengan lebih baik. Bagian isi/materi ini dibuat interaktif untuk mendorong interaksi antar siswa.



Gambar 2. Halaman isi.

3. Hasil validasi ahli

Validasi ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik tentang kekurangan materi pembelajaran yang menyangkut aspek penilaian materi. Umpan balik tersebut kemudian diperiksa dan dimanfaatkan untuk memodifikasi informasi media pembelajaran guna meningkatkan kualitas keseluruhan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Hasil validasi ahli materi

Untuk memberikan bimbingan dan penilaian media pembelajaran berbasis VR, uji ahli materi ini dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Setia Budhi yaitu Dr. Yudi Juniardi, M.Pd sebagai ahli materi I dan Dine Trio Ratnasari, M.Pd sebagai ahli materi II. Media pembelajaran berbasis VR dibuat khusus untuk konten fenomena alam sehingga dapat ditentukan apakah media pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan atau tidak.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor		Rata-rata Skor
		Ahli Materi I	Ahli Materi II	
1	Tujuan pembelajaran disampaikan dalam media pembelajaran.	4	5	4.5
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan isi pembelajaran.	5	4	4.5
3	Tujuan pembelajaran terfokus dengan jelas.	4	5	4.5
4	Kompetensi dasar disampaikan dalam media pembelajaran.	4	5	4.5
5	Kompetensi dasar relevan dengan materi yang disajikan.	5	4	4.5
6	Tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar tepat dan sesuai.	4	5	4.5
7	Tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar terfokus dengan jelas.	4	5	4.5
8	Media pembelajaran memotivasi dan tidak membosankan.	4	5	4.5
9	Konsep yang disajikan benar.	4	4	4
10	Materi disajikan dengan jelas.	5	5	5
11	Konten pendukung berupa gambar sesuai dengan konsep.	5	5	5
12	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	4.5
13	Materi tidak berlebihan dan terfokus.	4	5	4.5
14	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami.	4	5	4.5
15	Materi disajikan secara sistematis.	4	4	4
	Jumlah	64	71	67.5

a. Hasil validasi ahli media

Tujuan dari uji ahli media adalah untuk mengevaluasi media yang telah dibuat. Uji ahli ini dilakukan oleh Oka Irmade, M.Pd. (Dosen FKIP *Universitas Slamet Riyadi*) sebagai ahli media I dan Ari Apriyansa, M.Pd. (Data dan Informasi Universitas Negeri Jakarta) sebagai ahli media II. Uji ahli media pembelajaran berbasis VR ini dilakukan dengan menggunakan

instrumen evaluasi untuk mendapatkan saran dan masukan dari ahli. Umpan balik dan masukan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Skor		Rata-rata Skor
		Ahli Media I	Ahli Media II	
1	Animasi dalam media pembelajaran ditampilkan secara sederhana.	4	5	4.5
2	Animasi dalam media pembelajaran mudah digunakan.	5	5	5
3	Animasi dalam media pembelajaran mudah dimengerti.	5	5	5
4	Pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran.	4	5	4.5
5	Media pembelajaran dapat dijalankan dengan baik.	4	5	4.5
6	Tampilan media pembelajaran sangat menarik.	5	5	5
7	Urutan animasi tiap sesi sudah sesuai.	4	5	4.5
8	Petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai.	4	5	4.5
9	Ukuran animasi dan tulisan tiap sesi sudah sesuai.	5	5	5
10	Ukuran gambar tiap sesi sudah sesuai.	4	4	4
11	Tata letak tulisan tiap sesi sudah seimbang	5	5	5
12	Animasi yang digunakan menarik.	5	5	5
13	Gambar yang digunakan menarik.	4	5	4.5
14	Bentuk huruf mudah dibaca.	4	5	4.5
15	Warna tiap sesi sudah sesuai.	5	5	5
16	Gradasi warna sudah sesuai	4	4	4
	Jumlah	71	78	74.5

Setelah melakukan uji validasi ahli dan revisi maka produk dapat diuji coba terbatas pada SD Negeri Cipete 2 kelas V. Uji coba terbatas dilakukan di kelas VI SD Negeri Cipete 2 dengan peserta didik berjumlah 8 orang. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan media berbasis Virtual Reality. Terdapat 4 aspek pada angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Virtual Reality yaitu isi/materi, bahasa, ketertarikan, dan visualisasi gambar. Hasil uji coba terbatas terhadap Media pembelajaran berbasis VR diperoleh persentase nilai akhir sebesar 90,52% masuk dalam kategori “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa semua aspek dapat terpenuhi dengan baik. Siswa menyatakan isi/ materi yang disajikan dalam media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) mudah dipahami. Hasil penilaian respon siswa pada aspek isi/ materi memperoleh persentase nilai sebesar 91,86% dengan kategori sangat setuju. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rivai (2010:2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan bahan (materi) pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Pada aspek bahasa memperoleh persentase nilai sebesar 91,27%

dengan kategori sangat setuju. Siswa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Virtual Reality menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti karena penggunaan bahasa sesuai EYD. Hal ini sesuai dengan pernyataan Partin (2009:171) menyatakan bahwa media audio-visual dapat membawa siswa ke tempat-tempat yang tak kan pernah mereka kunjungi, membantu mereka melihat hal-hal yang mungkin tak pernah mereka alami, dan menjadikan hal-hal yang mereka baca menjadi hidup. Sedangkan aspek ketertarikan memperoleh persentase nilai sebesar 88,37% dengan kategori sangat setuju. Siswa menyatakan senang setelah menonton media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) dan menjadi lebih tahu tentang kebudayaan masyarakat di Baduy serta ingin lebih mengetahui akan pelajaran IPS terutama pada materi kebudayaan nasional. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rivai (2010:2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran akan membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Pada aspek tampilan visualisasi VR memperoleh persentase nilai sebesar 90,69% dengan kategori sangat setuju. Peserta didik menyatakan gambar yang digunakan sangat menarik sehingga dapat mudah memahami materi dari media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) yang disajikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Daryanto (2010:88) yang menyatakan bahwa dengan adanya simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual, maka media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) dapat membantu siswa dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh guru yaitu berupa materi pembelajaran. Pada saat penggunaan media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR), siswa memperhatikan virtual reality (VR) dengan baik karena memiliki ketertarikan dengan materi yang disajikan dalam gambar, suara, tampilan yang menarik serta materi dan bahasa sederhana sehingga materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) mudah dimengerti oleh Siswa.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran *Virtual Reality* yang sudah di validasi oleh ahli media dan ahli bahasa terbukti dapat meningkatkan literasi budaya pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, siswa juga lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran dan senang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis virtual reality, hasil penelitian ini direkomendasikan untuk guru-guru di sekolah dasar dengan memanfaatkan potensi lokal daerah untuk pembelajaran di tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

REFERENSI

- Anitah, Sri. 2010. Media Pembelajaran. Surakarta : UNS Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Borg, R Walter dan Gall Meredith D. 2007. Educational Research; An Introduction, Fifth Edition. Longman
- Bronson, M.S, dkk 1998. Belajar Civic Education dari Amerika. Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS) dan The Asian Foundation (TAF).
- Cogan, J.J. 1998. Citizenship for The 21 Century: An International Perspective on Education. London: Cogan Page
- Daryanto. 2013. Menyusun Bahan Ajar Modul untuk Persiapan Guru dalam Mengajar.

Yogyakarta : Gava Media.

- Desyandri, D. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9.
<https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>
- Gagne, M.R dan Briggs,L.J. 1988. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Reinhart and Winston
- Getso, M. M. A., & Bakon, K. A. (2017). Virtual Reality in Education: the Future of Learning. *International Journal of Information Systems and Engineering*, 5(2), 30–39. <https://doi.org/10.24924/ijise/2017.11/v5.iss2/30.39>
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
12. Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Hu Au, E., & Lee, J. J. (2017). Virtual reality in education: a tool for learning in the experience age. *International Journal of Innovation in Education*, 4(4), 215–225. <https://doi.org/10.1504/ijiie.2017.10012691>
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2011. *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PKn*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality For Dummies*. John Wiley & Sons, Inc.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atmajaya.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, Arief. S, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, Ridwan Abdulah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vergara, D., Rubio, M., & Lorenzo, M. (2017). On the Design of Virtual Reality Learning Environments in Engineering. *Multimodal Technologies and Interaction*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.3390/mti1020011>
- Chen, D., Liu, Z., Luo, Z., Webber, M., & Chen, J. (2016). Bibliometric and visualized analysis of emergy research. *Ecological Engineering*, 90, 285–293. <https://doi.org/10.1016/j.ecoleng.2016.01.026>
- Liao, H., Tang, M., Luo, L., Li, C., Chiclana, F., & Zeng, X. J. (2018). A bibliometric analysis and visualization of medical big data research. *Sustainability (Switzerland)*, 10(1), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su10010166>