BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang telah disiapkan sejak 2020. Kurikulum Merdeka diterapkan dan dievaluasi secara bertahap sejak 2021. Kurikulum tersebut memiliki fokus terhadap pengembangan karakter dan *softskill*, fokus materi esensial, dan pembelajaran yang fleksibel. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar terdapat penggabungan mata pelajaran, seperti yang sebelumnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan dua mata pelajaran terpisah. Namun, di Kurikulum Merdeka telah menggabungkan dua mata pelajaran tersebut sehingga dikenal dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Mata pelajaran IPAS mempelajari tentang alam semesta dan isinya serta peristiwa ataupun kejadian yang aja di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli melalui proses ilmiah. Mata pelajaran IPAS mulai diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Pada mata pelajaran tersebut, banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional hingga kegiatan pembelajaran dirasa kaku, monoton, dan kurang mengasikan yang menyebabkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran IPAS masih rendah (Rosiyani et al., 2024).

Menurut Sabani (dalam Siti Anisah et al., 2021), istilah "masa kanak-kanak pertengahan" mengacu pada rentang usia kanak-kanak yang mencakup usia sekolah dasar (6–12 tahun). Hal tersebut terjadi karena anak-anak termotivasi untuk mempelajari keterampilan baru dari guru-guru mereka di sekolah, masa tersebut adalah waktu yang dianggap penting bagi pertumbuhan belajar mereka.

Ciri khas anak-anak di usia pendidikan dasar adalah kesukaan mereka dalam bermain, aktif bergerak, bekerja dalam kelompok, dan kesenangan dalam beraksi secara langsung. Masa kanak-kanak adalah masa ketika hambatan perkembangan dan pendidikan seperti tantangan belajar, membaca, menulis, dan masalah berhitung merupakan hal yang umum. Kemampuan kognitif anak-anak sekolah dasar awal ditunjukkan oleh kapasitas mereka dalam mengelompokkan dan mengurutkan obyek, minat mereka dalam menulis dan berhitung, perbendaharaan kata mereka yang semakin bertambah, kecenderungan mereka untuk berbicara, pemahaman mereka tentang sebab dan akibat, dan cara mereka mulai memahami konsep ruang dan waktu (Mukti & Fathurrahman, 2023).

Dalam pembelajaran peserta didik kelas V, diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang pelajaran di sekolah. Banyak platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dan dibuat oleh guru. Peneliti mencari beberapa platform yang dapat menyelesaikan permasalahan dan memfasilitasi pembelajaran IPAS fokus IPS. Peneliti mendapatkan beberapa platform, seperti Kunstmartix, Artsteps, Curation, dan Exhibbit. Peneliti memilih satu platform yakni Artsteps. Hal ini karena Artsteps memiliki aplikasi yang ada di App Store dan Play Store yang memungkinkan pengguna dapat mengakses melalui gawai. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan terhadap peserta didik:

"Saya merasa media pembelajaran yang digunakan guru sudah cukup bagus, tapi akan lebih menarik jika bisa diakses juga dari rumah." (Siswa ke-2)

Artsteps cocok untuk pemula jika ingin mengembangkan media pembelajaran di dalam platform tersebut. Platform *Artsteps* ini tidak berbayar sehingga ringan untuk digunakan (Sundari & Rahmalia, 2022). Teknologi *Artsteps*

memudahkan pengguna membuat ruang pameran *virtual* berbentuk tiga dimensi untuk ruang interior maupun eksterior dan bisa dengan *virtual reality* (VR) memberikan kesan lebih nyata (Herliyani et al., 2022). Teknologi Realitas *Virtual* (*Virtual Reality*) memungkinkan pengguna untuk masuk ke dalam dunia maya dan berinteraksi dengan lingkungan *virtual* tersebut (Putri, 2023).

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Inquiry Learning* menggunakan platform *Artsteps* akan diterapkan pada mata pelajaran IPAS pada materi budaya Indonesia dimensi berkebinakaan global profil pekerja Pancasila. Sebagaimana disebutkan dalam kata "kunci kedua" dalam Profil Pelajar Pancasila yaitu "Kebinekaann Global," yang menyampaikan gagasan bahwa selain anak-anak di negara ini harus bersemangat dalam melestarikan budaya, lokalitas, dan identitas asli Indonesia, mereka juga harus terbuka terhadap budaya lain sebagai tanda penghormatan dan pengenalan yang konstruktif terhadap budaya lain, Profil Pelajar Pancasila berperan dalam membentuk karakter pemuda dan pelajar negeri ini. Lebih jauh, di era globalisasi saat ini, hal ini niscaya akan memudahkan peradaban untuk memperkenalkan dan berbagi ide.

Kebinekaan global ini pun bisa dikatakan pula sebagai rasa menghargai perbedaan atau toleransi dalam keberagaman, menghargai budaya asal namun tidak menutup diri dari budaya luar. Kunci mengembangkan kebinekaan global yang pertama adalah dengan mengenal dan menghargai budaya (Agustina et al., 2023).

Salah satu aspek dari profil pelajar Pancasila yang bertujuan untuk menjunjung tinggi budaya, identitas, dan lokalitas yang luhur sekaligus tetap terbuka terhadap budaya lain adalah kebinekaan global. Hal ini memungkinkan program ini untuk menumbuhkan pola pikir yang berlandaskan toleransi tanpa

bertentangan dengan tradisi leluhur masyarakat Indonesia (Wijayanti & Muthali'in, 2023). Menurut Nurgiansah (2022), kebinekaan global ialah suatu rasa toleransi kepada kemajemukan suku ataupun bahasa dan saling menghargai pada perbedaan.

Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan berupa wawancara terhadap beberapa siswa terkait proses pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas. Peserta didik merasa bahwa pembelajaran IPS dirasa membosankan dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif. Dalam analisis kebutuhan pada pertanyaan dengan indikator keterlibatan media pembelajaran proses pembelajaran IPAS, peneliti mendapatkan respons yang sesuai dengan pernyataan:

"Saya suka media video yang ditampilkan karena membantu saya lebih paham materi. Gambarnya jelas dan suaranya menarik, jadi tidak bosan." (Siswa ke-1)
"Media yang digunakan terlalu sederhana, jadi kurang menantang. Saya lebih suka yang modern seperti augmented reality atau simulasi digital." (Siswa ke-3).
"Saya kurang paham saat guru menggunakan media gambar di papan tulis, karena tampilannya kurang jelas dan kurang warna."(Siswa ke-4)

Peserta didik juga sulit untuk mengingat lebih dalam terkait materi-materi yang ada di konten IPAS fokus IPS terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan:

"Saya buat rangkuman materi pakai mind mapping biar lebih mudah diingat dan tidak membosankan. Aku merasa sedikit tertekan karena harus hafal banyak materi dalam waktu singkat, tapi aku tetap berusaha." (Siswa ke-3)

Hal tersebut disebabkan karena guru mengajarkan hanya metode ceramah. Oleh sebab itu mata pelajaran IPAS fokus IPS dinilai kurang menarik bagi peserta didik. Selain itu juga, pendidik atau pengajar mata pelajaran IPAS fokus IPS merasakan kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan konten materi keberagaman budaya. Ketika peneliti melakukan

observasi di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS fokus IPS, peserta didik juga terlihat kurang semangat untuk berdinamika dalam pembelajaran IPS di kelas. Di era digitalisasi ini, perlunya kebutuhan untuk menjembatani suatu materi atau konten khusus pengenalan budaya dengan teknologi yang dekat dengan peserta didik jenjang SD. Kurikulum Merdeka juga menekankan bahwa pembelajaran bermakna dan berfokus karakter, pendidik harus kreatif dengan media pembelajaran yang menjadi tuntutan dalam kurikulum.

Penelitian terdahulu yang membahas tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Artsteps* yang diteliti oleh Shelly Dwi Kurniawati dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pameran *Online* Untuk Pembelajaran IPA pada Materi Cahaya Kelas VIII". Penelitian mengungkapkan bahwa presentase hasil penelitian yang dilakukan oleh Shelly didapatkan yaitu, validasi ahli materi dan ahli media sebesar 91,67% dan 90,83%, validasi *peer review* sebesar 88,31%, validasi *reviewer* sebesar 98,12%, uji coba skala kecil 87,91%, dan uji coba skala besar 85,45%. Dengan demikian didapatkan bahwa media pembelajaran pameran online berbasis *Artsteps* untuk pembelajaran IPA pada materi Cahaya kelas VIII memiliki kategori sangat baik dan interpretasi sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran IPA (Kurniawati, 2022).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Artsteps* dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri untuk menghasilkan pameran *virtual* konten budaya Indonesia terkait dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila berkebinekaan global yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat

judul "Pengembangan Media Virtual Reality Artsteps Untuk Materi Budaya Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Artsteps Virtual Reality* menurut kerangka Borg dan Gall dalam pelajaran IPAS pada materi budaya Indonesia berbasis berkebinekaan global Profil Pelajar Pancasila kelas V SD tahun pelajaran 2024/2025?
2) Bagaimana hasil evaluasi dari produk pengembangan media pembelajaran *Artsteps Virtual Reality* berdasarkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
3) Bagaimana hasil evaluasi produk pengembangan media pembelajaran *Artsteps Virtual Reality* berdasarkan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional?

1.3 Tujuan Penelitian

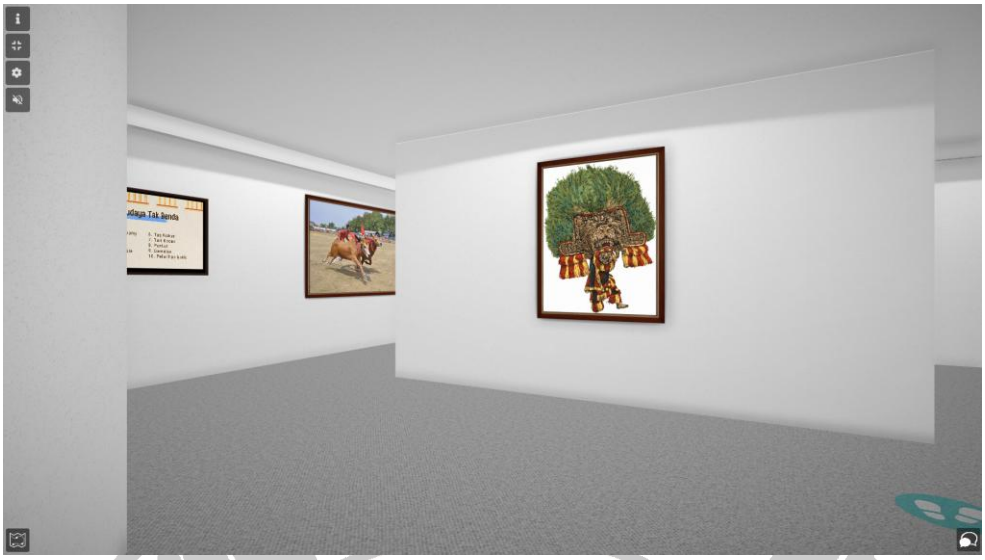
Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1) Menganalisis langkah-langkah pengembangan yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Artsteps Virtual Reality* menurut kerangka Borg dan Gall dalam pelajaran IPAS pada materi budaya Indonesia berbasis berkebinekaan global Profil Pelajar Pancasila kelas V SD tahun pelajaran 2024//2025.
2) Menganalisis hasil evaluasi dari produk pengembangan media pembelajaran *Artsteps Virtual Reality* berdasarkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

3) Menganalisis hasil evaluasi dari produk pengembangan media pembelajaran *Artsteps Virtual Reality* berdasarkan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional.

1.4 Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan platform *Artsteps* (www.*artsteps*.com). *Artsteps* adalah salah satu platform yang digunakan untuk pameran yang dapat dilakukan secara daring atau *online*. *Artsteps* dapat melibatkan dunia realitas *virtual* yang penuh gambar interaktif, video, obyek tiga dimensi, dan suara. *Artsteps* merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Dataverse. *Artsteps* dapat diunduh juga melalui Play Store dan App Store secara gratis. Produk yang dikembangkan berupa museum *Virtual Reality* yang menyesuaikan materi budaya Indonesia. Museum tersebut akan menampilkan aset-aset dari kebudayaan yang ada di Indonesia. Peserta didik dapat melihat melalui gambar, video maupun suara dari museum tersebut. Produk yang dikembangkan ini akan terdapat asesmen formatif atau kuis sebagai mengecek pemahaman peserta didik terhadap pengenalan budaya Indonesia melalui *Artsteps*. Peserta didik dapat mengelilingi museum sembari belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Mengakses *Artsteps* tidak perlu menggunakan bantuan kacamata khusus *Virtual Reality*, peserta didik dapat mengunjungi masing-masing karya dengan 360 derajat. Berikut contoh tampilan dari penggunaaan VR dalam pembelajaran IPAS fokus IPS materi budaya Indonesia yang dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Contoh Tampilan *Artsteps* VR

1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan perspektif dan dampak yang baik mengenai pengembangan media pembelajaran *Artsteps* dengan *virtual reality* dalam pembelajaran IPAS fokus IPS. Melalui penggunaan media pembelajaran VR diharapkan pembelajaran IPAS fokus IPS terutama materi budaya Indonesia menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas V. Manfaat penelitian dan pengembangan ini diharapkan juga memiliki berbagai manfaat sebagai berikut.

1) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan ilmu pengetahuan bagi peserta didik terkait media pembelajaran *Artsteps*. Selain itu juga dapat menambah semangat untuk belajar dalam pembelajaran IPAS fokus IPS di kelas V SD.
2) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi mengajar untuk dapat meningkatkan rasa semangat belajar kepada peserta didik

melalui pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi terkini, misalnya dalam pemanfaatan *virtual reality*.

3) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi bahan dan media pembelajaran dengan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan dengan di lapangan.

1.6 Sistematika Penulisan Penelitian dan Pengembangan

Penulisan penelitian kali ini akan disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Bab pendahulan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, manfaat pengembangan, dan sistematika penulisan penelitian dan pengembangan.

Bab II. Landasan Teori

Landasan teori yang berisikan landasan teori yang dilengkapi dengan teori dan penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu teori pembelajaran, teori media pembelajaran, teori pembelajaran berbasis inkuiri, teori mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS, Profil Pelajar Pancasila, *Artsteps*, dan *Virtual Reality*, serta hasil penelitian yang relevan.

Bab III. Metode Penelitian

Metode penelitian berisi jenis penelitian, tempat dan waktu dilaksanakannya penelitian, prosedur pengembangan dan langkah-langkah penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV. Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Hasil pengembangan dan pembahasan, berisi deskripsi dari langkah-langkah model penelitian dan pengembangan. Pembahasan berisi jawaban permasalahan yang diajukan. Selanjutnya, terdapat kelebihan dan kekurangan produk serta menjelaskan keterbatasan penelitian.

Bab V. Kesimpulan, Saran dan Implikasi Managerial

Bab ini berisi kesimpulan implikasi dan saran yang mencakup saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan produk yang ditujukan pengembangan produk untuk diterapkan pada penelitian berikutnya.