

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan agama islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati serta mengamalkan ajaran-ajaran islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran-ajaran islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat kelak.¹

Di indonesia sendiri, saat ini masih populer menerapkan media pembelajaran yang klasik artinya proses belajar yang dilakukan didalam satu ruang oleh pengajar dengan muridnya serta terikat oleh waktu.

Metode ini dianggap kurang efektif karena hanya berlaku satu arah dan monoton serta murid hanya terfokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh pengajar sehingga akan menimbulkan rasa bosan dan murid menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu dilakukan transformasi metode pendidikan menjadi lebih modern dan efektif lagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital yaitu dengan menggunakan media VR.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu

¹Makrifatul Ilmi, "Pengertian Pendidikan Agama Islam," n.d., <https://stitmakrifatulilmi.ac.id/2021/02/06/pengertian-pendidikan-agama-islam/>.

memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran, menurut Asyar merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana. Djamarah, dkk media adalah segala alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar yang konkrit, langsung, menarik agar dapat merangsang siswa agar berpikir kritis, imajinatif kreatif untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berguna untuk membantu guru dalam menerima materi tetapi juga mempunyai tujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan. bersangkutan.²

Pada hal ini kita bisa memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, media pembelajaran disajikan dengan semenarik mungkin yang bisa menarik perhatian siswa sehingga minat belajar siswa diharapkan meningkat yang nantinya akan berpengaruh pada hasil akhir siswa, dalam pembelajaran yang menarik diharapkan siswa dapat dengan mudah menangkap materi yang telah di sampaikan oleh guru.

Media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat membantu guru

² Ghamal Tabroni, "Pembelajaran – Pengertian & Komponen: Tujuan, Media, Lingkungan, Dsb," n.d., <https://serupa.id/pembelajaran-pengertian-komponen-tujuan-media-lingkungan-dsb/>.

dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan sumber daya yang ada.

Manfaat bagi siswa: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan hasil belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya dan minatnya. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.³

Manfaat bagi guru: metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Selain itu siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, selain itu siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

³Ghamal Tabroni, "Pembelajaran – Pengertian & Komponen: Tujuan, Media, Lingkungan, Dsb," n.d., <https://serupa.id/pembelajaran-pengertian-komponen-tujuan-media-lingkungan-dsb/>,.

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Syafi'ie dengan menggunakan menggunakan metode ADDIE dengan model perancangan instruksional, yang membahas tentang Aplikasi Berbasis Virtual Reality untuk mendukung proses pembelajaran organ pencernaan manusia.⁴

Sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang adalah menggunakan media pembelajaran berbasis Virtual Reality untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi sejarah kebudayaan islam tentang peristiwa karbala.

Pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis Virtual Reality yang mana media ini merupakan teknologi komputer yang menciptakan lingkungan maya, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan merasa seolah-olah berada di dalamnya. Penggunaan metode VR dalam pembelajaran dianggap lebih efisien hal ini dikarenakan VR dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa terikat ruang dan waktu selama berada dalam jaringan serta VR dapat menjadikan dunia seperti nyata. Didalam beberapa kajian seperti menjadikan VR sebagai media yang paling banyak mendapatkan respon positif dari kalangan murid karena VR mampu memperlihatkan dunia semu seperti gambar atau video yang bersifat dinamis

⁴ https://repository.upi.edu/79470/4/S_MULTI_1806974_Chapter3.pdf

Yang dapat membawa murid seolah berada dalam dunia tersebut sehingga menjadikan pembelajaran yang menarik.

Pemanfaatan media pembelajaran virtual reality dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.⁵ Berikut adalah beberapa manfaat pemanfaatan media pembelajaran virtual reality dalam pembelajaran:

1. Memperkaya pengalaman belajar dalam pembelajaran konvensional, siswa hanya belajar melalui buku dan gambar-gambar yang statis. Namun dengan VR, siswa dapat merasakan dan mempelajari topik yang diajarkan secara langsung. Misalnya, ketika belajar tentang sejarah, siswa dapat merasakan bagaimana hidup pada masa lalu dengan menggunakan VR.
2. Meningkatkan daya ingat. Pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dengan VR, siswa dapat mengalami hal-hal yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar.
3. *Virtual reality* dapat menampilkan grafis atau visualisasi dengan kualitas 3D dan dapat memberikan respon terhadap setiap gerakan yang dilakukan oleh *user* sehingga menimbulkan perspektif yang nyata.

⁵ Shintia, *Implementasi Virtual Reality Di Bidang Pendidikan Kejuruan*. Ppg.kemendikbud.go.id 2022

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Baureno, dalam pengimplementasian pembelajaran yaitu masih menggunakan buku lembar kerja siswa (LKS) sebagai penugasan dalam pembelajaran terkadang guru juga menggunakan media power point untuk menampilkan inti-inti dari materi pelajaran yang disampaikan, dan setelah peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa SMPN Baureno, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya yang dikeluhkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu cara mengajar guru yang kurang menarik, terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi sejarah kebudayaan islam yang notabennya adalah berkaitan dengan sejarah sehingga siswa sering tidak memahami penjelasan dari guru dan proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun LKS membuat siswa menjadi bosan sehingga dalam proses pembelajaran terlihat peserta didik kurang memahami pembelajaran dan ngantuk yang bisa berdampak pada minat belajar siswa dan nantinya akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa, gaya mengajar yang monoton bisa mengakibatkan kebosanan siswa untuk hal itu seorang guru sebisa mungkin memberikan gaya pembelajaran yang bervariasi salah satunya dalam media pembelajaran yang diterapkan.

Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran akan lebih kaya dan variatif dalam mengembangkan bakat, potensi sesuai dengan irama belajar peserta didik. Banyak hasil penelitian yang membuktikan bahwa pembelajaran yang paling baik adalah pembelajaran yang memungkinkan kondisi potensi dasar peserta didik dapat tergali, tereksplorasi dan tersalurkan. Maka dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang variatif lebih memungkinkan pembelajaran

dapat berlangsung lebih kaya dalam rangka peningkatan pemahaman, retensi dan perubahan hasil belajar yang lebih baik.⁶

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin mengetahui kelayakan dari aplikasi Virtual Reality dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Peristiwa Karbala di SMPN 1 Baureno. Diantara rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana cara penggunaan media pembelajaran menggunakan Virtual Reality untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Peristiwa Karbala di SMPN 1 Baureno?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Virtual Reality pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Peristiwa Karbala di SMPN 1 Baureno?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran menggunakan Virtual Reality untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Peristiwa Karbala di SMPN 1 Baureno?

⁶Tafonao dan Talizaro., "Perana media pembelajaran dalam meningkatkan peserta didik," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 no 2 (2018).

2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Virtual Reality pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Peristiwa Karbala di SMPN 1 Baureno?

D. Manfaat Penelitian

- a. Secara teoretis: Sebagai pengembangan media pembelajaran menggunakan media Virtual Reality untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Secara Praktis:
 1. Peserta didik: untuk mendukung minat dan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa.
 2. Pendidik: untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga meningkatkan kualitas pembelajaran.
 3. Lembaga Pendidikan: meningkatkan mutu pendidikan dengan digitalisasi dalam dunia pendidikan.
- c. Peneliti: dapat memberikan suatu manfaat berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan media digital untuk meningkatkan minat belajar dan mutu pemahaman siswa.

UNUGIRI

E. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No, Nama, Tahun, dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1. Muhammad Syafi'ie Nurbadi, 2018 " APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY UNTUK MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN ORGAN PENCERNAAN MANUSIA"	Penelitian ini menggunakan metode ADDIE dengan model perancangan instruksional, penelitian ini membahas tentang Aplikasi Berbasis Virtual Reality untuk mendukung proses pembelajaran organ pencernaan manusia.	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syafi'ie Nurbadi dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran Virtual Reality	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syafi'I Nurbadi dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran Virtual Reality untuk mendukung proses pembelajaran organ pencernaan manusia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media Virtual Reality untuk meningkatkan pemahaman siswa
2. Siti Nurul Hidayati, 2018 "IMPLEMENTASI WEB-VR (VIRTUAL REALITY BERBASIS BROWSER WEB) PADA MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI TINGKAT SMA"	Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner atau angket berupa daftar pertanyaan yang sebelumnya telah disusun oleh penulis, penelitian ini membahas media pembelajaran biologi tingkat SMA	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurul Hidayati dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran Virtual Reality penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurul Hidayati dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurul Hidayati dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran Virtual Reality pada pembelajaran biologi sedangkan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media Virtual Reality untuk meningkatkan pemahaman siswa

		pembelajaran Virtual Reality	
3. Mujibul Marom, 2022 “SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY (VR) PADA MATERI EKOSISTEM”	Penelitian ini menggunakan metode pendekatan Research and Development (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, penelitian ini membahas tentang pembelajaran berbasis VR materi ekosistem	penelitian yang dilakukan oleh Mujibul Marom dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran Virtual Reality	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mujibul Marom dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran Virtual Reality pada pembelajaran ekosistem, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media Virtual Reality untuk meningkatkan pemahaman siswa



UNUGIRI