


LEMBAR PENGESAHAN *JOURNAL*

Judul : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
Nama : Rahman Aprilla Bahar
NIM : 16401241047
Prodi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan-S1

Yogyakarta, 21 Januari 2021

Reviewer



Suripno, S.H., M.Pd.

NIP. 195606151986011001

Pembimbing



Drs. Suyato, M.Pd

NIP. 196706161994031002

Rekomendasi Pembimbing: (mohon lingkari salah satu)

- 1. Dikirim ke Journal Student
- 2. Dikirim ke Journal Civics
- 3. Dikirim ke Journal lain

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

EFFECTIVENESS OF VIRTUAL REALITY LEARNING MEDIA ON THE IMPROVEMENT OF STUDENTS UNDERSTANDING IN CIVIC EDUCATION

by. Rahman Aprilla Bahar dan Suyato.

rahman.aprilla2016@student.uny.ac.id

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *Virtual Reality* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes yang dibagi dalam dua bentuk, yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 soal terdapat 20 soal valid dan 5 soal yang gugur. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 terdapat pengaruh positif peningkatan pemahaman yang dari adanya penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality*. Selanjutnya dari nilai rata-rata kedua hasil test ,yaitu *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality*. Nilai rata-rata *Pretest* sebesar 67,50, sedangkan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 79,60. Nilai *Posttest* terbukti lebih tinggi dari nilai *Pretest*.

Kata kunci: Efektivitas, *Virtual Reality*, Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract

This research aims to analyze the effectiveness virtual reality learning media on increasing students' understanding of civics education subjects. This research is a quasi experimental study with a quantitative approach. Data were collected using test instruments which were divided into two forms, namely pretest and posttest. The results of the validity test showed that of the 25 questions there were 20 valid questions and 5 questions were failed. Data analysis was carried out by means of the analysis prerequisite test, namely the normality test, homogeneity test, hypothesis test and gain test. The results showed that based on the results of hypothesis testing with a significance value obtained of 0.000, there was a positive effect of increasing understanding from the use of Virtual Reality learning media. Furthermore, from the average value of the two test results, namely the pretest and posttest, it shows that there are differences in the level of understanding before and after the use of virtual reality learning media. The pretest average value was 67.50, while the posttest average value was 79.60. The Posttest value is proven to be higher than the Pretest value.

Keywords: *The Effectiveness, Virtual Reality, Civic Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan dalam kesatuan organis harmonis dinamis di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan sebagai bagian dari ilmu humaniora memperlihatkan proses yang terus-menerus mengarah pada kesempurnaan yang semakin manusiawi.

Pendidikan pada dasarnya ialah pemanusiaan, dan ini memuat *hominisasi* dan *humanisasi* (Rukiyati, et al., 2016: 143). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai disiplin ilmu yang mengkaji persoalan

secara interdisipliner, bukan semata-mata hanya mengerjakan pasal-pasal Undang-Undang Dasar (UUD).

Tapi lebih jauh Pendidikan Kewarganegaraan mengkaji perilaku warga negara dalam hubungannya dengan warga negara lain dan alam sekitarnya (Murdiono, 2012: 47).

Dari tuntutan-tuntutan ideal dalam pendidikan karakter yang terjadi di lapangan, peta bumi persoalan pendidikan karakter di tanah air ini menjadi terang.

Sejauh menyangkut pendidikan kepribadian/budi pekerti, cacat yang paling jelas adalah verbalisme dengan lalu lintas

komunikasi satu arah. Aneka bentuk pendidikan budi pekerti diberikan terfragmentasi dalam bentuk pelajaran khusus, tanpa diupayakan integrasinya ke dalam keseluruhan mata pelajaran dan pembelajaran. Pendidikan melalui suatu sudut kurikulum ini pun diringkas ke dalam formula “menu siap saji”, berupa rangkaian paket jadi yang memberi peserta didik sedikit pilihan dan menumpulkan kapasitas *moral judgement*-nya. Guru juga cenderung mendedahkan prinsip-prinsip moral umum secara satu arah, tanpa melibatkan partisipasi peserta didik untuk bertanya dan mengajukan pengalaman empiriknya. Pengajaran moral/budi pekerti dilakukan secara terisolasi dengan tidak memberikan wahana kepada peserta didik suatu pengalaman terstruktur untuk menghubungkan *moral judgement* dan *moral situations* yang dihadapinya.

Dengan kelemahan nyata pada pendidikan karakter itu, bangsa ini menghadapi masalah besar: bangsa korup dengan moralitas yang lembek. Orang-orang harus dibangun. Kesadaran harus dihidupkan. Kejatuhan politik cuma kehilangan penguasa, kejatuhan ekonomi cuma kehilangan sesuatu. Akan tetapi, kalau kejatuhan karakter, suatu bangsa kehilangan segalanya. Saatnya memperhatikan pendidikan karakter (Latif, 2018: 281).

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi dari waktu ke waktu sangatlah luar biasa dan secara alamiah manusia hampir pasti akan tertarik pada perkembangan teknologi. Semua bidang diharuskan untuk mengimplementasikan teknologi dalam penyelenggaraan bidang tersebut tak terkecuali dalam bidang pendidikan khususnya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, tetapi kebanyakan guru pendidikan kewarganegaraan belum memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar padahal perkembangan teknologi ini adalah peluang bagus bagi guru pendidikan kewarganegaraan untuk mendongkrak semangat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Virtual Reality adalah teknologi yang membuat penggunanya bisa merasakan seolah-olah masuk ke dalam dunia virtual. Dalam dunia pendidikan, teknologi *Virtual Reality* belum banyak dimanfaatkan oleh tenaga pendidik pada saat proses pembelajaran sehingga teknologi *Virtual Reality* ini bisa menjadi inovasi baru bagi tenaga pendidik dalam menghidupkan suasana belajar yang lebih modern dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang di dalamnya banyak materi yang bersifat hafalan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Sumantri (2001: 304) yang menyatakan bahwa metode mengajar PKn yang dulu bernama *civic* masih menggunakan teknik mengajar yang tradisional yaitu menggunakan metode ceramah dan indoktrinasi. Penggunaan metode pembelajaran yang masih tradisional tentu akan berpengaruh terhadap tingkat interaksi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang berjalan searah hanya akan menjadikan peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti suatu pembelajaran sehingga tanpa adanya interaksi yang baik tentu akan sulit tercapai tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dimana materi yang disampaikan melalui alat bantu power point kurang memantik semangat peserta didik. Hal ini menyebabkan saat pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Ada peserta didik yang mengantuk, mengobrol dengan teman sebangkunya, dan kebanyakan dari mereka fokus bermain gadget.

SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta terkenal dengan sebutan sekolah olahraga, hal ini membuat peneliti memilih untuk meneliti kelas khusus olahraga dikarenakan peserta didik di kelas tersebut lebih fokus kepada bidang olahraga yang digemari sehingga membuat nilai-nilai mereka cenderung tidak terlalu tinggi terlebih lagi pada mata pelajaran pendidikan

kewarganegaraan. Hal ini dapat dilihat dari Nilai ulangan harian II kelas X MIPA 2 yang dari jumlah 27 peserta didik, masih terdapat 12 peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* ini diharapkan peserta didik menjadi tertarik dan semangat dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sehingga membuat peserta didik memiliki pemikiran yang luas dalam menggunakan gadget serta membuka cakrawala tentang teknologi, sedangkan bagi guru pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Pada tahap penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu atau biasa yang disebut dengan *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. *Quasi Eksperimen* adalah bentuk yang digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2015: 114). Sedangkan secara umum. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap sebuah teori, kemudian menyajikan fakta untuk menunjukkan hubungan antar variable. Definisi lain mengenai pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015: 13) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dapat digunakan untuk meneliti terhadap populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam hal ini media pembelajaran *virtual reality* dan peningkatan pemahaman peserta didik yang akan menjadi variable.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang beralamat di Wirobrajan, kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada bulan

Oktober-November 2020. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 137 peserta didik yang terbagi menjadi 6 kelas. Sedangkan untuk sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 2. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan cara pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015: 118).

Prosedur

Penelitian diawali dengan melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui situasi dan kondisi terbaru terkait kegiatan pembelajaran peserta didik dan tempat yang akan digunakan untuk penelitian guna mengetahui dan menyusun segala keperluan yang dibutuhkan untuk penelitian. Setelah dilakukan observasi dilanjutkan proses pengumpulan data yang dimulai dengan memberikan soal *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik yang masih menggunakan media pembelajaran berupa slide *power point*. Setelah itu peserta didik akan diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *virtual reality*.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

O1	x	O2
----	---	----

Keterangan

O1 : *pretest*

X : perlakuan menggunakan *Virtual Reality*

O2 : *posttest*

Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik tes. Menurut Arikunto (2012: 46) teknis tes adalah suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seorang peserta didik atau kelompok peserta didik. Ditinjau dari segi kegunaan mengukur peserta didik, tes dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) Tes diagnostik, tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan- kelemahan peserta

didik sehingga dari hasil penelitian tersebut dapat dilakukan penanganan yang tepat, Tes formatif, tes untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk setelah mengikuti sebuah program tertentu, Tes sumatif, tes setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau sebuah program yang lebih besar. Dari ketiga tes diatas, peneliti menggunakan tes formatif dengan *posttest* dan *pretest* yang berbentuk butir soal berjumlah 20 soal pilihan ganda. *Pretest* dilaksanakan sebelum diberikannya perlakuan menggunakan media *Virtual Reality*. Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah diberikannya perlakuan menggunakan media *Virtual Reality*.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan lengkap untuk selanjutnya data tersebut dianalisis. Data-data yang telah terkumpul dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-gain.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah dengan uji *Kolmogorov Smirnov*, pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 22. Data dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari standar baku 0,05 sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas merupakan suatu teknik analisa untuk mengetahui homogen tidaknya data dari dua variansi setiap kelompok sampel. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *ANOVA (analysis of variance)*. Uji homogenitas dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest*. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian dari dua data atau lebih adalah homogen sedangkan jika signifikansi $< 0,05$ maka varian dari dua data atau lebih tidak homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk melakukan komparasi dua variabel yang berbeda. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *uji paired sample t tes*.

a. Jika Probabilitas Sig. (2-Tailed) $> 0,05$

maka H_0 diterima yang memiliki artian tidak ada pengaruh peningkatan pemahaman yang signifikan.

b. Namun jika probabilitas Sig. (2-Tailed) yang diperoleh $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya pengaruh peningkatan pemahaman yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality*.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada bulan Oktober-November 2020. Penelitian ini terbagi dalam beberapa tahap, yaitu tahapan observasi, tahapan uji coba instrumen, dan tahapan pengambilan data. Tahapan observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi terbaru terkait kegiatan pembelajaran peserta didik dan tempat yang akan digunakan untuk penelitian guna mengetahui dan menyusun segala keperluan yang dibutuhkan ketika penelitian. Sedangkan tahapan ujicoba instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari instrumen. Setelah instrumen terbukti valid dan reliabel dapat dilanjutkan ke tahapan pengambilan data. Tahapan pengambilan data penelitian adalah inti dari penelitian, dimana instrumen penelitian diujikan langsung kepada subjek penelitian. Dalam proses pengambilan data dibagi ke dalam dua tes yaitu *Pretest* dan *Posttest*.

Pada tahapan uji coba instrumen, soal test yang sudah dikonsultasikan ke ahli kemudian diujikan kepada kelas XI untuk mencari validitas. Setelah dilakukan uji coba instrumen terdapat 2 soal yang tidak valid dari total 25 soal yang diujikan, lalu 3 soal dianggap gugur supaya menjadi 20 soal. Pada langkah selanjutnya hasil uji coba instrument tersebut diukur tingkat realibilitas dengan hasil 0,44 dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori cukup.

Tahapan selanjutnya adalah pengambilan data. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan pada awal pertemuan atau sebelum diberikan perlakuan menggunakan

media pembelajaran *Virtual Reality*, sedangkan *Posttest* dilaksanakan di akhir pertemuan atau setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality*. Hasil dari *pretest* adalah nilai rerata (*mean*) sebesar 67,50, nilai *median* sebesar 75, nilai *modus* 70, *standar deviasi* 9,64077, skor tertinggi 80, dan skor terendah 40. Selanjutnya hasil dari *posttest*, yaitu nilai rerata (*mean*) sebesar 79,60, nilai *median* sebesar 80, nilai *modus* 75, *standar deviasi* 6,79405, skor tertinggi 95, dan skor terendah 70.

Data-data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian akan diolah untuk dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis ini diantaranya adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari setiap sampel berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Data	Nilai Sign	Keterangan
<i>Pretest-Posttest</i>	0,200	Sig > 0,005 = Normal

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. hal ini ditunukan oleh nilai signifikansi sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05

Kemudian untuk uji homogenitas dilakukan untuk memastikan setiap data memiliki tingkat varian data yang homogen. Suatu data dikatakan homogen apabila memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, tetapi jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka varian dari dua data atau lebih tersebut dikatakan tidak homogen. Setelah dilakukan uji homogenitas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,235. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai standar ($0,235 > 0,05$), Hasil tersebut menjelaskan bahwa varian data *pretest*

maupun *posttest* memiliki varian homogen. Untuk hasil uji homogenitas dapat dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas.

Data	Levene Statistic	Sig
<i>Pretest-Posttest</i>	0,1442	0,235

Uji hipotesis dilaksanakan setelah data-data sudah terbukti berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis digunakan dengan tujuan untuk melakukan komparasi dua variabel yang berbeda, variabel tersebut adalah peningkatan pemahaman peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* dengan peningkatan pemahaman peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality*.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis.

Data	Sig	Keterangan
<i>Pretest-Posttest</i>	0,000	$0,000 < 0,005$

Tabel 4 hasil uji hipotesis menunjukkan hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut $< 0,05$ yang berarti media pembelajaran *Virtual Reality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Dalam hal ini peningkatan pemahaman yang dimaksud adalah perubahan tingkat perkembangan pengetahuan (kognitif) dari peserta didik yang dapat diukur berdasarkan skala nilai. hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Buchori dan Rina (2015: 374) bahwa media pembelajaran memiliki manfaat bagi peserta didik dan juga tenaga pendidik, media yang digunakan secara

instruksional dapat membangkitkan keinginan belajar dan minat bakat peserta didik, meningkat perhatian dan motivasi belajar, mempengaruhi psikologi peserta didik. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menerjemahkan data-data dan menyimpulkan informasi secara menyenangkan.

Gambar 1. Nilai *mean pretest-posttest*

Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 67,5 kemudian setelah diberi perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* pada saat kegiatan pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata *posttest* adalah 79,6 sehingga nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada *pretest* dan dapat dikatakan bahwa terjadinya peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Hubungan Struktural dan Fungsional Pemerintah Pusat dengan Pemerintah Daerah. Terdapatnya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* diuji menggunakan uji hipotesis dengan *paired sample t-test*. Uji *Paired sample t-test* merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variable dalam satu group karena data berasal dari satu kelas yang sama. Variable yang dimaksud adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis uji *paired sample t-test* yang ditunjukkan pada gambar 1 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh positif dan perbedaan signifikansi kemampuan analisis antara peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* dengan kelas sesudah media pembelajaran *Virtual Reality*.

Peningkatan pemahaman peserta didik merupakan salah satu fungsi dari adanya media pembelajaran, hal ini

disampaikan oleh Sanaky (2013: 5) yang menyebutkan fungsi media diantara lain sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses belajar mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas.
- b. Meningkatkan tingkat efisiensi pencapaian dalam proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
- d. Membantu menarik perhatian peserta didik dan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain pendapat yang dikemukakan oleh Sanaky, pendapat lain yang mengutarakan fungsi dari media pembelajaran adalah Levied Lentz dalam Arsyad (2016: 20), beliau mengutarakan pentingnya media pembelajaran dalam dunia pendidikan, antara lain:

- a. Atensi, pengarahan terhadap konsentrasi peserta didik dalam mengamati materi pembelajaran secara visual.
- b. Afektif, media pembelajaran sebagai perantara informasi secara tidak langsung dapat mempengaruhi perasaan peserta didik.
- c. Kognitif, media pembelajaran dapat memberikan informasi yang mempengaruhi pengetahuan empiris peserta didik.
- d. Kompensitoris, media pembelajaran dapat membantu peserta didik menutupi kelemahannya dalam manajemen informasi teks dan mengingatkannya kembali.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah *Virtual reality* yang merupakan multimedia pembelajaran terbukti mampu memberi pengaruh positif dalam peningkatan pemahaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dimana pada awalnya masih banyak nilai peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan dan

berhasil mencapai KKM sehingga dapat dikatakan sudah memahami dan menguasai materi pelajaran pada sub bab yang telah diajarkan. Hal tersebut sesuai dengan fungsi multimedia pembelajaran yang diutarakan oleh Menurut Suprahatiningrum (2016: 320-321) yang menyatakan bahwa Multimedia pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, yaitu merupakan kemampuan multimedia pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik melalui apa yang ditampilkan oleh multimedia pembelajaran tersebut sehingga peserta didik dapat fokus dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran yang sedang diajarkan oleh tenaga pendidik.
- b. Fungsimotivasi, yaitu merupakan kemampuan multimedia pembelajaran dalam menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk dapat memahami pentingnya materi yang sedang ditampilkan melalui multimedia pembelajaran dan dapat mengimplementasikan materi yang ditampilkan tersebut dalam tindakan nyata sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Fungsi afeksi, yaitu merupakan kemampuan multimedia pembelajaran dalam mempengaruhi sikap atau tingkah laku peserta didik serta emosi mereka setelah mempelajari materi yang ditampilkan melalui multimedia pembelajaran tersebut.
- d. Fungsi kompensatori, yaitu merupakan kemampuan multimedia pembelajaran dalam menyesuaikan kemampuan belajar peserta didik, maksudnya multimedia pembelajaran dengan cermat menempatkan posisi dalam menghadapi peserta didik dengan kemampuan pemahaman materi yang lemah maupun peserta didik dengan kemampuan pemahaman materi yang lebih baik.
- e. Fungsi psikomotorik, yaitu merupakan kemampuan multimedia

pembalajaran dalam mengakomodasi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran motorik dengan bantuan tenaga pendidik.

- f. Fungsievaluasi, yaitu merupakan kemampuan multimedia pembelajaran dalam menilai kemampuan pemahaman materi peserta didik supaya dapat dilakukan perbaikan dan juga berfungsi sebagai data untuk mencari solusi di masa yang akan datang supaya kegiatan pembelajaran bisa menjadi lebih baik lagi.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Susanto (2019). Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Gambar Teknik Dasar di SMK Muhammadiyah 1 Bantul”. Aplikasi android adalah bentuk dari multimedia pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan metode *quasi eksperimen*, desain penelitian *nonequivalent control group design*, dan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian tersebut adalah seluruh siswa kelas X program keahlian teknik pemesinan yang berjumlah 80 siswa dan sampel penelitian sebanyak 50 siswa, teknik sampling menggunakan teknik *Random Sampling*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android, apakah bisa lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran gambar teknik dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh pendapat ahli dan penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi peningkatan pemahaman peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, khususnya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang baik dan media pembelajaran *Virtual Reality* dapat menjadi pilihan yang

tepat karena sudah terbukti memperengaruhi peningkatan pemahaman peserta didik secara positif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh, yaitu Hasil data *pretest* sebagai berikut: nilai rerata 67,50, nilai *median* 75, nilai *modus* 70, *standar deviasi* 9,64077, skor tertinggi 80, dan skor terendah 40 dapat dilihat kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* banyak peserta didik yang masih memiliki nilai rendah pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Sedangkan, Hasil data *posttest* sebagai berikut: nilai rerata 79,60, nilai *median* 80, nilai *modus* 75, *standar deviasi* 6,79405, skor tertinggi 95, dan skor terendah 70 merupakan nilai peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality*.

Hasil *pretest* dan *posttest* ini telah diuji distribusi kenormalan dan homogenitasnya yang kemudian diuji hipotesis dengan hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga membuktikan terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* pada peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal berikut:

1. Media pembelajaran *Virtual Reality* adalah solusi bagi permasalahan sekolah dalam meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, seperti pada materi hubungan pemerintahan pusat dengan pemerintahan daerah, lembaga-lembaga negara, dan materi-materi Pkn yang lainnya.
2. Media pembelajaran *Virtual Reality* dapat digunakan oleh peneliti lain

untuk lebih meluaskan pemanfaatan media berinovasi teknologi supaya penggunaan *gadget* oleh peserta didik diarahkan juga ke bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Buchori, A & Rina D.S (2015). *Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School*, International Journal of Education and Research. 37(3): 376-386.
- Latif, Y. (2018). *Wawasan Pancasila*, Jakarta: Mizan.
- Murdiono, M. (2012). *Strategi Pembelajaran Pendidikan KEWARGANEGARAAN*, Yogyakarta: Ombak.
- Rukiyati., Purwastuti, L., Dwikurniarini, D., et al. (2016). *PANCASILA*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Agus. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Gambar Teknik Dasar di SMK Muhammadiyah 1 Bantul*. Skripsi.