

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Teknologi *Virtual Reality*

a. Pengertian Teknologi *Virtual Reality*

Virtual reality merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah kenyataan buatan yang dibuat untuk sebuah tujuan tertentu. Istilah *virtual* sendiri berarti sesuatu yang memiliki esensi dan dampak tetapi bukan sebuah fakta, itu berarti tidak ada batasan apakah sebuah objek dapat dikatakan sebagai sebuah objek *virtual* asal masih di dalam lingkup sesuatu yang tidak nyata. Berbeda dengan *virtual*, *reality* memiliki arti yang lebih kompleks, *reality* memiliki arti sebagai kondisi atau kualitas yang nyata, sesuatu yang ada secara independen terlepas dari ide-ide mengenai sesuatu yang merupakan hal yang nyata yang dibedakan dari sesuatu yang tidak atau kurang jelas. Sederhananya *reality* adalah sebuah tempat, atau objek nyata yang dapat kita rasakan (Windiyantono, 2019). Berdasarkan kedua pengertian dari *virtual* dan *reality* maka dapat disimpulkan bahwa *virtual reality* adalah sebuah kenyataan buatan yang tidak nyata namun dapat dirasakan dan memberikan dampak yang nyata.

Virtual reality atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Teknologi

ini membuat pengguna tergabung dalam sebuah lingkungan virtual secara keseluruhan, ketika tergabung dalam lingkungan tersebut, pengguna tidak bisa melihat lingkungan nyata disekitarnya (Liah Ayu Kusumawati, 2017).

Virtual reality itu sendiri merupakan sebuah teknologi berbasis komputer yang memberikan ruang bagi penggunanya dapat berinteraksi secara maya dan seolah-olah memasuki dunia nyata. *Virtual reality* memberikan kesan bagi pengguna untuk berinteraksi terhadap suatu lingkungan dimana perangkat komputer mensimulasikannya sehingga pengguna tidak sadar akan berimajinasi masuk ke dalam lingkungan tersebut, dengan *virtual reality* pengguna seolah-olah dibawa masuk ke dimensi lain yang menyerupai bentuk asli objek yang digambarkan (Syailin Nichla, dkk, 2024) .

Virtual reality ialah teknologi yang menetapkan seseorang menunaikan suatu simulasi tentang objek nyata yang mampu memperlihatkan suasana, sehingga pengguna seolah-olah terlihat secara nyata, dan salah satu alternatif untuk memberikan praktek belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menghadirkan dunia *virtual reality* mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa (Rani Sugiarni, dkk, 2022)

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa *virtual reality* memiliki potensi untuk merevolusi cara siswa belajar dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membuat pengguna merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya, ketika diterapkan dengan benar maka teknologi ini akan menciptakan lingkungan yang interaktif.

b. Jenis-Jenis Teknologi *Virtual Reality*

Terdapat beberapa jenis *virtual reality* yang saat ini ada di pasaran, sebagai berikut Syamsul Arifin, (2023):

1) Virtual Reality Berbasis Desktop

Jenis *virtual reality* ini menggunakan komputer atau laptop sebagai platform utama. Dalam pengalaman *virtual reality* ini, kita dapat menjelajahi dunia *virtual* yang dikendalikan oleh komputer. *Virtual reality* berbasis *desktop* dalam pembelajaran menghadirkan peluang yang luar biasa dalam menyajikan materi pendidikan secara interaktif.

Dengan memanfaatkan teknologi *virtual reality* berbasis *desktop*, pengalaman pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan, memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan relevan.

2) Virtual Reality Berbasis Ponsel

Jenis *virtual reality* ini menggunakan *ponsel* pintar sebagai *platform* utama yang dapat membawahkan pengalaman pembelajaran yang interaktif kedalam gengaman siswa. Kelebihan dari *virtual reality* berbasis *ponsel* adalah memudahkan pengguna dan ketersediaan yang lebih luas.

Virtual reality berbasis *ponsel* dapat digunakan dalam pendidikan seperti : memungkinkan akses yang lebih mudah bagi siswa, siswa dapat menggunakan *virtual reality* berbasis *ponsel* kapan dan dimana saja, baik dalam maupun diluar kelas, banyak aplikasi pembelajaran yang tersedia di *platform* seperti google, dan juga dapat berkolaborasi

dan berkomunikasi dengan sesama menggunakan *virtual reality* berbasis *ponsel*.

Virtual reality berbasis *ponsel* dapat menjadikan pembelajaran menjadi terjangkau, fleksibel, dan interaktif bagi siswa, memungkinkan mereka untuk mengalami konsep-konsep yang sulit dipahami dalam cara yang lebih mendalam dan menarik.

3) *Virtual Reality* Berbasis Konsol

Jenis *virtual reality* ini memanfaatkan konsol permainan. Konsol menghubungkan headset *virtual reality* ke televisi dan menyediakan pengalaman *virtual reality* yang kaya dengan bantuan kontroler yang didesain khusus. Meskipun *virtual reality* berbasis konsol mungkin memerlukan investasi awal dalam perangkat keras dan perangkat lunak, namun potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa membuat menjadi alat yang menarik dalam konteks pendidikan.

Terdapat beberapa jenis *virtual reality* seperti : *desktop*, *ponsel*, dan konsol, masing-masing dengan kelebihan dan *platform* yang berbeda-beda. Perkembangannya teknologi *virtual reality* memiliki potensi besar dalam berbagai industri seperti hiburan, pendidikan dan sebagainya. Penggunaan *virtual reality* dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik serta memungkinkan eksplorasi yang mendalam pada berbagai subjek.

Secara keseluruhan ketiga jenis *virtual reality* masing-masing menawarkan keunggulannya sendiri misalnya jenis *virtual reality* berbasis *desktop* memberikan pengalaman yang sangat *imersif* dan kualitas *visual* yang tinggi, *virtual reality* berbasis *ponsel* menawarkan pengguna dengan menggunakan perangkat yang sudah dimiliki banyak orang, dan *virtual reality* berbasis konsol menggabungkan keunggulan kualitas visual konsol dengan pengalaman yang *imersif*.

c. Karakteristik *Virtual Reality*

Karakteristik teknologi *virtual reality* terbagi dua antara lain Society, (2017):

1) *View three dimensional image* (melihat gambar tiga dimensi)

Gambar yang dihasilkan pasti akan terlihat lebih besar dari orang tersebut atau kemampuan untuk menciptakan lingkungan tampak seolah-olah berada di dunia nyata.

2) *Should provide the appropriate* (harus memberi tanggapan yang tepat)

Kemampuan memberikan tanggapan yang telah diperbaharui secara *real time* kepada pengguna, seperti respon. Tujuannya adalah untuk membentuk interaksi yang bebas mengalir yang akan memberikan pengalaman baik tidak terlupakan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik mencakup pengalaman yang *imersif*, interaktif, dan seringkali melibatkan penggunaan lingkungan yang menyerupai dunia nyata dan dapat berinteraksi dengan

lingkungan dan dapat merasakan dampak dari tindakan yang dilakukannya secara keseluruhan.

d. Elemen-Elemen *Virtual Reality*

Elemen penting yang terdapat dalam *virtual reality* sehingga dapat membuat seseorang memahami apa yang dirasakan pengguna ketika ditempat berbeda Widiyantono, (2019) antara lain:

- 1) *Virtual world* merupakan sebuah konten yang menciptakan dunia *virtual reality* dalam bentuk *screenplay* atau *script*.
- 2) *Immersion* merupakan sebuah sensasi yang membawah pengguna teknologi *virtual reality* merasakan ada di sebuah lingkungan nyata yang padahal fiktif. *Immersion* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:
 - a) *Mental immersion*, membuat mental penggunanya merasa seperti berada didalam lingkungan nyata.
 - b) *Physical immersion*, membuat fisik penggunanya merasakan suasana di sekitar lingkungan yang diciptakan oleh *virtual reality*.
 - c) *Mentally immersed*, memberikan sensasi kepada penggunanya untuk larut dalam lingkungan yang dihasilkan *virtual reality*.
- 3) *Sensory feedback*, berfungsi untuk menyampaikan informasi dari *virtual world* keindera penggunanya. Elemen ini mencakup *visual* (penglihatan), *audio* (pendengaran), dan sentuhan.
- 4) *Interactivity*, bertugas untuk merespon aksi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dalam medan fiktif atau *virtual world*.

Dapat dikatakan sebagai *virtual reality*, sebuah teknologi harus memenuhi syarat dimana tampilan gambar/grafis 3D tampak nyata dan sesuai dengan perspektif dari penggunanya, mampu mendeteksi semua gerakan dan respon dari pengguna, seperti gerakan kepala dan bola mata pengguna.

Dari semua elemen di atas dapat disimpulkan bahwa *virtual reality* menciptakan pengalaman yang menarik dan *imersif* bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk merasakan dan berinteraksi dengan lingkungan yang sepenuhnya berbeda dari dunia nyata.

e. Manfaat Teknologi *Virtual Reality*

Pemanfaatan teknologi *virtual reality* dalam dunia pendidikan bisa membuat suasana belajar lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan mempermudah pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan *virtual reality* dianggap dapat membantu urusan pekerjaan baik di bidang pendidikan, pekerjaan dan bidang lain dan menekankan pada proses berpikir kritis dalam mencari dan menemukan sendiri pemecahan dari suatu permasalahan yang suasana kelas terjadi dan salah satu opsi media pembelajaran yang digunakan (Hadi, S, 2022).

Pemanfaatan *virtual reality* dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa, namun dengan *virtual reality* siswa dapat merasakan dan mempelajari topik yang diayarkan secara langsung. Misalnya ketika belajar siswa dapat merasakan pemanfaatan *virtual reality* dan meningkatkan daya pengalaman

belajar yang berbeda dari biasanya, selain itu *virtual reality* juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hadiyanto, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *virtual reality* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa, membantu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan siswa. Contohnya, siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan menghadapi situasi.

f. Penggunaan *Virtual Reality* Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangkah mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Dian Hendrayana, dkk, 2022).

Teknologi *virtual reality* memberikan keuntungan yang baik sebagai media pembelajaran, karena *virtual reality* dapat memberikan pengalaman langsung kepada benda & kejadian yang tidak digapai di dunia nyata, *virtual reality* juga dapat mendukung pelatihan di lingkungan yang aman menghindari potensi kecelakaan. Pemanfaatn media pembelajaran menggunakan teknologi *virtual reality* sangat bermanfaat dapat dilihat dari beberapa penelitian yang sudah melakukan pembangunan aplikasi berbasis *virtual reality* sebagai media pembelajaran (Dian Hendrayana, dkk, 2022)..

2. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menekankan pada pengajian pada masalah sosial masyarakat/ fenomena yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS tidak hanya menuntut siswa untuk memahami apa yang telah dipelajari, tetapi juga harus mampu memberikan contoh-contoh sosial yang nyata di lingkungan masyarakat seputar materi yang disampaikan (Rosidah & Ani, 2018)

Jika membahas mengenai mata pelajaran IPS maka perlu membahas mengenai pendidikan terlebih dahulu. Pendidikan sudah sejak lama disadari serta dimaknai sebagai wahana untuk berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran IPS menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial, misalnya, mencari bukti dengan berfikir ilmiah, keterampilan mempelajari data masyarakat serta merumuskan keterampilan. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi masyarakat dan memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Riska Aulia & Rora Rizki , 2023)

IPS sebagai pendidikan bukan hanya mampu membekali siswa ilmu pengetahuan saja, disamping itu IPS juga memiliki tujuan lain yaitu membekali mereka dengan ilmu pengetahuan sosial dimana ilmu itu berguna untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan IPS memiliki fungsi untuk mengembangkan keterampilan, utamanya keterampilan sosial dan keterampilan intelektual/ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat

mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang masyarakat dan dunia di sekitar mereka (Fitriyah, 2023)

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan pengembangan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, juga membekali siswa agar terampil dalam memecahkan masalah-masalah. Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, beberapa materi yang membahas tentang fenomena-fenomena alam yang terjadi, salah satunya materi keberagaman lingkungan sekitar. Keberagaman lingkungan sekitar mengacu pada adanya variasi dan perbedaan dalam suku, agama, budaya, bahasa dan latar belakang individu yang hidup dalam masyarakat. .

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS dapat berupa pemahaman tentang konsep, teori, dan fenomena sosial, ekonomi, dan politik yang dipelajari. Ini juga mencakup refleksi tentang pentingnya memahami dinamika masyarakat, dampak kebijakan publik, serta dalam konteks kontemporer.

Mata pelajaran IPS akan peneliti terapkan di dalam teknologi *virtual reality* karena dalam bidang ilmu pengetahuan sosial *virtual reality* memungkinkan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif, dengan *virtual reality* siswa dapat meningkatkan pemahaman secara signifikan dan teknologi ini memungkinkan siswa merasakan pengalaman yang sama tanpa harus berada di lokasi yang sama dan memperluas ruang lingkup pembelajaran IPS. Dengan demikian, penerapan teknologi *virtual reality* dalam IPS dapat memperluas pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pendidikan.

Penelitian tentang pengaruh teknologi *virtual reality* dalam mata pelajaran IPS dilakukan karena *virtual reality* dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep IPS secara mendalam. Selain itu, penggunaan *virtual reality* dalam penelitian ini dapat membantu dalam pembelajaran yang bersifat abstrak dengan memberikan pengalaman langsung yang memicu keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Alasan peneliti mengambil materi ini untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS dan mengetahui tentang keberagaman lingkungan sekitar dengan menerapkan teknologi *virtual reality* (dunia nyata) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao. Pembelajaran IPS diharapkan membekali siswa dengan sejumlah pengetahuan tentang keberagaman lingkungan sekitar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan teknologi *virtual reality*.

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup kemajuan dan pencapaian yang dicapai oleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, ini bisa berupa peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran (hafera, 2023)

Hasil belajar adalah akibat sebuah interaksi antara pengajar dan siswa (Dwi Wahyu Arukah, dkk, 2020). Adapun para ahli mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan rangkaian dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, hasil memiliki makna akibat, kesudahan dari perbandingan, ujian dan sebagainya, jadi hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar dan pengalaman belajar melalui usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (Sunardi, 2021).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan, pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih.

b. Indikator hasil belajar

Indikator hasil belajar ada tiga ranah Mahesya Az-zahra Andryannisa (2023), yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo & Meilani, (2017) adalah:

- 1) Ranah kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.

- 2) Ranah efektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotorik, bahwa dengan ketiga ranah hasil belajar, pendidikan dapat memberikan dampak yang lebih menyeluruh dan berkelanjutan bagi perkembangan individu secara menyeluruh karena mencakup pengembangan pengetahuan, pemahaman, emosi, sikap, serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Terdapat beberapa dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar menurut Leni Marlin & Sholehun (2024) sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
 - b) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun

faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

- c) Minat merupakan sesuatu yang penting, dan harus dimiliki ketika kita akan melakukan sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi dalam suatu hal, maka ia akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukannya. Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.
- d) Cara belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.
- e) Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi adalah sebuah istilah yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk menghasilkan satu atau lebih pengaruh.

2) Faktor Eksternal

- a) Lingkungan Sekolah, Hal ini dapat dikatakan bahwa lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan sekolah merupakan tempat dimana para peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam lingkungan sekolah terdapat guru dan kepala sekolah. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana guru harus memberikan penjelasan terkait sebuah materi yang terkadang materi tersebut membutuhkan alat peraga agar siswa mudah

untuk memahami materi yang diajarkan. Selanjutnya adalah kepala sekolah, peran kepala sekolah yaitu sebagai ketua atau pemimpin yang bertanggung jawab dan berperan penting dalam memajukan sebuah sekolah. Salah satu tugas kepala sekolah yaitu menyediakan fasilitas yang cukup untuk guru dan peserta didiknya.

- b) Lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang, dalam relasi antara anak dengan orang tua itu secara kodrat tercakup unsur pendidikan untuk membangun kepribadian anak dan mendewasakannya. Jadi, sebelum anak masuk pendidikan formal (sekolah) anak sudah mendapatkan pendidikan dari orang tuanya, begitupun setelah anak tersebut sekolah peranan orang tua (keluarga) sangat menentukan keberhasilan pendidikan anaknya.
- c) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Sedangkan pendapat Homroul Fauhah & Brillian Rosy, (2021) meliputi cara mengajar, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa.

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana kedua hasil belajar memiliki

peran yang sama-sama penting dalam meningkatkan hasil belajar. Faktor internal seperti psikologis, fisiologis, minat, motivasi, cara belajar sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga, sekolah, instrumental.

d. Penilaian hasil belajar

Penilaian merupakan langkah seterusnya setelah dilakukan pengukuran informasi yang diperoleh dari hasil pengukuran selanjutnya dideskripsikan serta ditafsirkan. Penilaian hasil belajar dapat disajikan dalam bentuk angka atau nilai berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya. Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkah laku yang sudah dirumuskan setelah penyelesaian hasil belajar. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar (Nilam Khoirotus Sa'adah, dkk, 2023).

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan kegiatan yang berupa ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ulangan kenaikan kelas, ujian sekolah atau madrasah serta ujian nasional. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2022 pasal 2 ayat (1) bahwa “penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan sesuai dengan tujuan penilaian secara berkeadilan, objektif, dan edukatif”.

Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar merupakan penilaian yang digunakan sebagai umpan balik yang dilakukan oleh guru, orang tua untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam belajar,

apakah meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar yang sudah ditentukan. Penilaian hasil belajar juga dapat membantu mengevaluasi pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran dan menentukan tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik merupakan penelitian yang memiliki penelitian yang serupa dengan hasil yang sama. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Gilang Topan (2023) “Pemanfaatan Teknologi *Virtual Reality* untuk Pembelajaran dalam Kelas *Virtual* di Fasilkom Uniska Menggunakan Metode *Development Life Cycle*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi *virtual reality* dapat digunakan untuk pembelajaran di Fasilkom Uniska dengan menggunakan metode MDLC. Selain itu, *virtual reality* juga memberikan kelebihan dalam pembelajaran seperti meningkatkan minat dan motivasi siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi *virtual reality* untuk pembelajaran dalam kelas *virtual* di fasilkom uniska menggunakan metode *development life cycle*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa dan memaksimalkan pada aspek teknologi yang berbasis *virtual reality*.
2. Maryu Fira (2023) “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* terhadap Efektivitas Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana

pengaruh penggunaan *virtual reality* terhadap efektivitas belajar mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga 76% dari mahasiswa menyukai media pembelajaran tersebut sehingga dapat dikategorikan sangat layak, maka berdasarkan hasil yang telah diperoleh, media pembelajaran tersebut layak digunakan ppada proses pembelajaran.

3. Denta Septian (2020) “Efektivitas Media *Virtual Reality* pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN Mlatiharjo 01 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar kepada siswa setelah menggunakan media *virtual reality*. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan media *virtual reality* meningkat sebesar 24.7% dan lebih efektif digunakan. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *virtual reality* serta terdapat perbedaan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa yang membedakan penelitian yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan adalah terletak pada lokasi, kelas, variabel, mata pelajaran dalam penelitian. Peneliti terdahulu ingin meneliti pemanfaatan teknologi *virtual reality* untuk pembelajaran dalam kelas *virtual* di Fasilkom Uniska menggunakan metode *development life cycle*, penerapan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap efektivitas belajar mahasiswa pada mata kuliah kesehatan dan keselamatan kerja, dan efektivitas media *virtual reality* pada hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPA di SDN Mlatiharjo 01 Semarang, sedangkan peneliti sekarang akan meneliti “penerapan teknologi *virtual*

reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Kristen 1 Tagari Ratntepao.

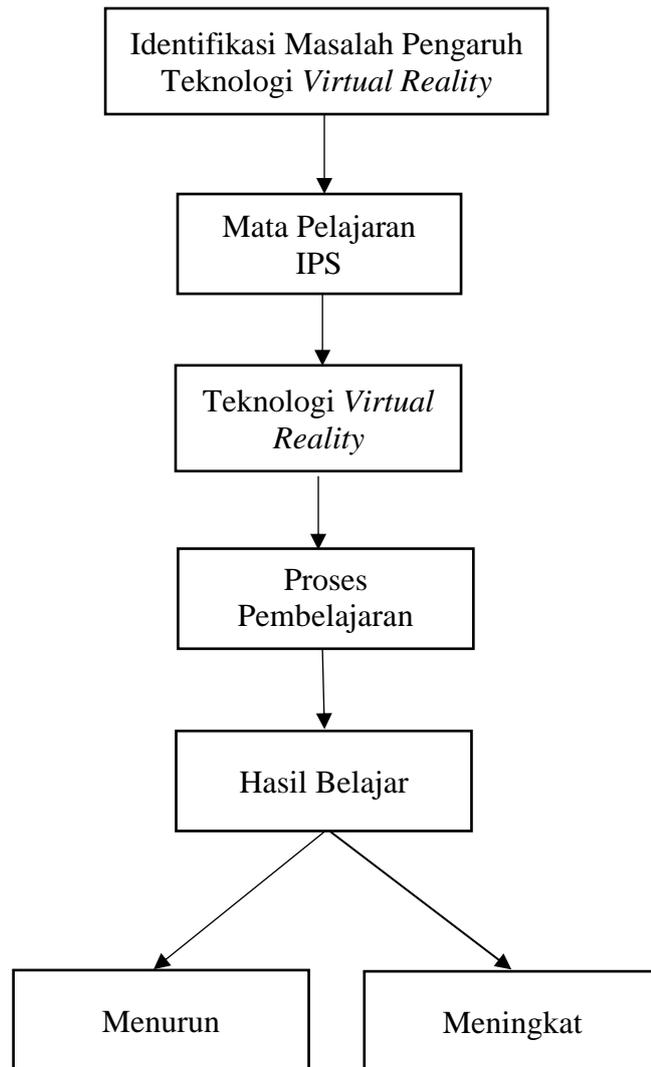
C. Kerangka Pikir

Maka dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus memilih teknologi yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPS seperti teknologi *virtual reality*. Teknologi *virtual reality* adalah teknologi yang ampuh untuk memecahkan masalah dunia nyata saat ini. Dalam menggunakan *virtual reality* memungkinkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat melibatkan siswa secara langsung, merupakan efektivitas pembelajaran. Kemampuan yang dimiliki *virtual reality* di bidang pendidikan dapat memberikan pengalaman yang mendalam dan kesempatan siswa dalam belajar.

Bahwa *virtual reality* ini, dapat menimbulkan keinginan siswa, dan adanya motivasi sehingga menimbulkan sikap kreatif siswa. Siswa dapat memberikan jawaban asli, baru, khas, dan beraneka ragam serta dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting khususnya dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Atas dasar hal tersebut di atas maka gambaran kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penerapan Teknologi *Virtual reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris. Berdasarkan kerangka pikir di atas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

H₀: . Tidak ada pengaruh teknolgi *virtual reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.

H1: . Ada pengaruh teknologi *virtual reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.