RELEVANSI MEDIA VIRTUAL REALITY DENGAN TEORI ALBERT BANDURA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**Oleh****Afni Nuraini¹, Oryza Sativa², Sabrina Nur Fitriani³, Siti Maesaroh⁴, Tatag Aisyah Fil Miyzanaa⁵, Tri Agustin⁶, Arita Marini⁷**^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Jakarta**E-mail:** ¹afninuraini50@gmail.com, ²sativao25@gmail.com,³sabrina.nurfitriani@gmail.com, ⁴sitimae350@gmail.com, ⁵filmiyzaana@gmail.com⁶triaaagstn68@gmail.com, ⁷aritamarini@unj.ac.id

Article History:*Received: 23-08-2023**Revised: 18-09-2023**Accepted: 23-09-2023***Keywords:***Virtual Reality, Teori Albert Bandura, Pembelajaran IPS di sekolah dasar*

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui relevansi Media Virtual Reality (VR) dengan Teori Albert Bandura pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Virtual Reality (VR) merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer dengan kombinasi berbagai perangkat khusus untuk memperoleh hasil lingkungan dunia nyata yang disajikan secara digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguraikan relevansi media Virtual Reality (VR) dengan Teori Albert Bandura. Teknik yang digunakan dalam penelitian data ini adalah penelitian kepustakaan, dimana studi kepustakaan ini merupakan suatu penelitian yang mengumpulkan bahan-bahan penelitian dari buku, jurnal ilmiah, terbitan, dan literatur yang dapat dijadikan dasar sumber penelitian dengan mendeskripsikan data yang digunakan melalui beberapa pendapat ahli. Diperoleh kesimpulan dari data kepustakaan, bahwa penggunaan media Virtual Reality (VR) sangat relevan dengan teori belajar sosial oleh Albert Bandura pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimana media VR akan memusatkan perhatian siswa dalam peniruan dan pengamatannya dari orang lain dan juga lingkungan.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia saat ini telah memasuki zaman modernisasi, hal tersebut terjadi sebagai dampak dari adanya globalisasi. Pada abad 21 ini, manusia tidak dapat lepas dari teknologi yang memaksa mereka harus mengenal, mempelajari, dan menggunakan hasil dari pesatnya teknologi dan informasi tersebut. Manusia dari segala golongan sangat bergantung pada teknologi dan pengetahuan, hal itu menandakan bahwa segala aspek yang menyangkut kebutuhan manusia dikendalikan oleh kemajuan IPTEK sehingga manusia harus hidup berdampingan dengan teknologi dan pengetahuan setiap harinya, salah satunya pada bidang pendidikan.

Pendidikan adalah salah satu hal terpenting dalam kehidupan setiap individu dan

masyarakat. Mencapai hasil belajar yang optimal bagi setiap siswa merupakan salah satu tujuan dari pendidikan¹. Hasil belajar siswa dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu sistem pendidikan, karena mencerminkan pemahaman, keterampilan, dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu penting bagi seorang pendidik untuk terus meningkatkan hasil belajar siswa, karena akan memberikan dampak positif pada perkembangan siswa serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan perlu diperhatikan oleh pendidik, yaitu metode pengajaran, lingkungan belajar, kurikulum, dan penggunaan media pembelajaran². Salah satu faktor tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang relevan dan bervariasi dapat berdampak signifikan pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih efektif. Keberadaan media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang ada³. Media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini⁴. Kemajuan zaman dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah memberikan ruang bagi pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Lebih tepatnya dalam membuat media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidik harus mengenal macam-macam media pembelajaran berbasis digital agar pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di zaman modern ini. Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan ketika pembelajaran berlangsung di era digitalisasi ini adalah *Virtual Reality* (VR).

Media *Virtual Reality* merupakan media yang dapat menghadirkan situasi yang nyata bagi penggunanya, sehingga pengguna dapat merasakan suasana seperti yang ada pada media tersebut. Implementasi dari media *Virtual Reality* dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah dengan mengaitkan konteks dari isi materi pembelajaran ke dalam *Virtual Reality* tersebut. Pada penelitian ini, akan dibahas mengenai bagaimana relevansi media *Virtual Reality* dengan Teori Albert Bandura pada Pembelajaran IPS. Teori Albert Bandura mempunyai istilah *Teori Belajar Sosial* yang menekankan pada perubahan sikap seseorang akibat interaksi timbal balik yang berkelanjutan antara kognitif.

LANDASAN TEORI

Teori Albert Bandura

Albert Bandura lahir di Alberta, Kanada, pada tahun 1925. Ia meraih gelar doktor dalam bidang psikologi klinis dari University of Iowa, di mana pemikirannya dipengaruhi oleh karya Miller dan Dollard (1941) yang berjudul "pembelajaran sosial dan peniruan."

¹Aini, N. N., Azizah, M., & Thohir, M. A.. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD". *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*. (2023).

² Ibid.

³ Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrehman, M. "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*. (2020).

⁴ Asikin, N., Nevrita, N., & Alpindo, O. "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Guru-Guru IPA Kota Tanjungpinang". *Jurnal Anugerah* (2019).

Setelah bergabung dengan Stanford University pada tahun 1950-an, Bandura memulai program penelitian yang mengeksplorasi pengaruh-pengaruh terhadap perilaku sosial. Ia meyakini bahwa teori-teori pengkondisian yang populer pada saat itu tidak memberikan penjelasan yang memadai tentang bagaimana perilaku sosial yang mendukung dan perilaku yang menyimpang diperoleh dan dilakukan. Penelitian Bandura mencakup berbagai isu yang sangat relevan untuk teori belajar sosial, dan melalui penelitian-penelitian tersebut, teorinya diperbaiki dan diperluas. Penelitian tersebut mencakup studi tentang peniruan dan identifikasi, penguatan sosial, penguatan diri dan pemantauan, serta perubahan perilaku melalui proses pemodelan⁵.

Bandura mengemukakan bahwa tingkah laku, lingkungan, dan faktor internal yang mempengaruhi persepsi dan tindakan individu memiliki hubungan yang saling mempengaruhi. Harapan dan nilai mempengaruhi cara seseorang bertindak. Tindakan sering kali dinilai dan dipahami tanpa tergantung sepenuhnya pada respons lingkungan, sehingga dapat mempengaruhi pemahaman pribadi seseorang. Tindakan juga dapat memicu perubahan dalam lingkungan sekitar. Karakteristik fisik seperti ukuran tubuh, jenis kelamin, dan atribut sosial dapat memicu respons yang berbeda dari lingkungan. Pengakuan sosial yang berbeda juga dapat mempengaruhi pandangan diri individu. Respons aktif terhadap situasi dapat mengubah intensitas atau arah aktivitas seseorang.

Terdapat suatu hubungan tiga unsur antara lingkungan, faktor-faktor pribadi, dan perilaku. Selain itu, perhatian sangat penting dalam konteks pembelajaran, karena perkembangan perilaku baru (kompetensi) tidak mungkin terjadi tanpa perhatian dari siswa. Proses retensi juga memiliki peran penting dalam mengamankan pengkodean simbolis dari perilaku ke dalam bentuk visual atau kode verbal, serta penyimpanan dalam memori. Dalam hal ini, ulangan memegang peran utama. Motivasi adalah unsur penting, dan itu dapat datang dari penguatan eksternal, penguatan internal, dan penguatan vicarious (melalui imajinasi). Karena melibatkan aspek-aspek seperti perhatian, ingatan, dan motivasi, teori Bandura dapat dilihat dalam kerangka Teori Perilaku Kognitif. Teori pembelajaran sosial membantu kita memahami bagaimana perilaku agresif dan penyimpangan psikologis terjadi serta bagaimana perilaku tersebut dapat dimodifikasi. Teori Bandura telah menjadi dasar bagi konsep pemodelan perilaku yang digunakan dalam berbagai konteks pendidikan massal.

Teori Albert Bandura yang dikenal sebagai teori belajar sosial, dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Teori ini menekankan pentingnya pengaruh lingkungan dan interaksi sosial dalam pembentukan perilaku individu. Dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar, teori Albert Bandura dapat digunakan untuk: (1) Mengupayakan pembentukan perilaku siswa yang mencerminkan nilai-nilai demokratis dan sosial saat mempelajari pelajaran IPS. (2) Menginspirasi siswa untuk menghargai lingkungan dan aktif dalam upaya mengelola sampah. (3) Mempertajam rasa keyakinan diri siswa dalam kemampuan mereka untuk mengatur, melaksanakan, dan menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS⁶.

⁵ Yanuardianto, Elga. "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi)." Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 1.2 (2019): 94-111.

⁶ Lesilolo, Herly Janet. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah". Jurnal Kenosis, no 2 (Desember 2018).

Pembelajaran IPS di SD

Belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku dalam individu seseorang, perubahan tersebut meliputi perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (motorik) yang bersifat konstan sehingga membentuk atau mengarahkan pada peningkatan kualitas dan kuantitas hidup karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Sementara itu, menurut Gagne (1985), pembelajaran adalah suatu proses untuk menghasilkan belajar dimana situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal dalam peristiwa belajar⁷. Berdasarkan definisi tersebut, belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang saling berkaitan satu sama lain. Akan tetapi, belajar tidak harus berada dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan pembelajaran sudah pasti terdapat proses belajar. Pembelajaran merupakan usaha suatu pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan pelaksanaan dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini adalah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar.

M. Numan Somantri memberikan pendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang didalamnya terdapat agama, filsafat, dan pendidikan. Pendapat lain mengemukakan bahwa IPS merupakan gabungan atau integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, diantaranya sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, politik, hukum, dan budaya⁸. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan melalui kehidupan nyata atau realita yang terjadi pada fenomena sosial yang membentuk satu interdisipliner dari beberapa aspek cabang ilmu-ilmu sosial tersebut. Ilmu geografi berisi pengetahuan tentang ruang atau sebaran wilayah serta kondisi wilayah tersebut. Ilmu sejarah berisi pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau dari berbagai zaman. Ilmu Antropologi berisi pengetahuan tentang budaya, adat istiadat, aktivitas sosial masyarakat, kepercayaan, dan struktur sosial. Ilmu sosiologi berisi pengetahuan tentang proses interaksi sosial, kontrol sosial, individu dan kemasyarakatan, serta peran sosial. Ilmu politik berisi pengetahuan tentang organisasi politik, hukum, kebijakan-kebijakan. Ilmu ekonomi berisi pengetahuan mengenai kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia dan kelangkaan. Dengan demikian, IPS mengajarkan konsep-konsep berdasarkan pada integrasi cabang ilmu-ilmu sosial tersebut.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar saat ini mengacu pada dua kurikulum, yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengacu pada PERMENDIKBUDRISTEK Nomor 033/H/KR/2022, pembelajaran IPS di SD tergabung dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini, pembelajaran IPS pada mata pelajaran tersebut memberikan peserta didik untuk mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungannya, mengenal budaya dan kearifan lokal, bentuk hubungan kerja sama dengan negara-negara lain, dan fenomena-fenomena sosial serta interaksi manusia dengan alam dan antar manusia⁹. Sementara itu, pembelajaran IPS di SD Kurikulum 2013 mengacu pada PERMENDIKBUD Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, bahwa pembelajaran

⁷ Baharuddin, and Esa Nur Wahyudin. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. AR-RUZZ MEDIA, 2015.

⁸ Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA, 2014.

⁹ Peraturan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022.

dilaksanakan secara terpadu atau tematik, termasuk mata pelajaran IPS. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik dimana peserta didik dituntut untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasi¹⁰. Adapun sesuai yang tertuang dalam PERMENDIKBUD Nomor 7 Tahun 2022, standar isi pada mata pelajaran IPS meliputi pengenalan diri dan lingkungannya, kondisi geografis di sekitar rumah, sekolah, dan daerahnya, perilaku manusia dalam memahami kebutuhan hidup, penggunaan teknologi sederhana, dan perjuangan para pahlawan bangsa dan nilai-nilai yang dapat diteladani untuk membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia¹¹.

Media *Virtual Reality*

Media adalah sesuatu yang dijadikan perantara untuk menyampaikan suatu informasi. Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media merupakan alat grafis, fotografis, dan elektronis yang berfungsi untuk memperoleh informasi baik berupa visual maupun verbal. Media pada umumnya memberikan kemudahan kepada siapapun yang melakukan aktivitas penyampaian informasi¹².

Proses pembelajaran di sekolah merupakan aktivitas penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik berupa materi. Guru dalam proses pembelajarannya memerlukan suatu media untuk mempermudah kegiatan mengajarnya kepada peserta didik. Media pembelajaran dalam aktivitas mengajar menjadi sarana penting untuk komunikasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran menurut Astuti (2017) diartikan sebagai alat penyampaian pesan di kelas agar dapat memudahkan dan membantu konsentrasi belajar peserta didik, serta meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat pendukung untuk memperjelas pesan atau materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses belajar¹³.

Media *Virtual Reality* (VR) adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Sulistyowati (2017) mengemukakan bahwa *Virtual Reality* (VR) merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer dengan kombinasi berbagai perangkat khusus untuk memperoleh hasil lingkungan dunia nyata yang disajikan secara digital. Pada era digital saat ini, media VR adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang terancang yang dapat menghadirkan objek atau lingkungan nyata di dalam ruang maya, seolah-olah peserta didik berada langsung dan dapat merasakan secara langsung di dalam lingkungan tersebut. K.G. Herlangga (2016) menyatakan VR adalah teknologi yang membuat penggunaanya dapat merasakan dan berinteraksi dengan lingkungan maya yang disimulasikan oleh komputer¹⁴.

Media VR menyajikan tampilan informasi atau objek sebagaimana bentuk aslinya. Penggunaan media VR dapat disesuaikan dengan materi atau informasi yang ingin disampaikan. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini sudah banyak dan dijadikan sebagai alat pendukung guru dalam mengajar. Menurut Lee and Fung (2010)

¹⁰ Peraturan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 57 Tahun 2014.

¹¹ Peraturan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022.

¹² Arsyad, Azhar. "Media Pengajaran". Jakarta: Rajawali Pers. (2014).

¹³ Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android". *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, (2017): 3(1), 57.

¹⁴ K. G. Herlangga. "Virtual Reality dan Perkembangannya". (2016).

media VR digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui serta mendeskripsikan mengenai relevansi media *Virtual Reality* (VR) dengan teori Albert Bandura dalam Pembelajaran IPS. Pendeskripsian dan penguraian data pada penelitian ini didapat melalui beberapa pendapat ahli. Maka dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dengan cara penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan fakta-fakta secara komprehensif.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (studi literatur). Dengan teknik kepustakaan, peneliti melakukan pengumpulan data dan sumber dari buku dan artikel yang telah diteliti sebelumnya dan relevan pada topik penulisan serta dijadikan faktor penguat atau pendukung terkait topik yang dibahas pada penulisan artikel ini. Sumber data literatur pada penelitian ini diambil dari buku, jurnal ilmiah dan artikel online yang memuat informasi mengenai topik pembahasan pada artikel ini yaitu mengenai relevansi media *Virtual Reality* (VR) dengan Teori Albert Bandura dalam Pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura mempunyai istilah “Teori Belajar Sosial” yang menekankan pada perubahan sikap seseorang akibat interaksi timbal balik yang berkelanjutan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Pada hakikatnya dalam teori ini, perilaku seseorang tidak semata-mata akibat adanya stimulus, melainkan juga akibat interaksi antara lingkungan dengan kognitif individu itu sendiri. Prinsip belajar menurut teori ini, menekankan transfer ilmu yang diterima individu dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui proses peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Disamping itu, teori ini menjunjung tinggi pentingnya *conditioning* dengan pemberian *reward* dan *punishment*, sehingga individu akan berfikir secara matang sebelum memutuskan perilaku sosial yang akan dilakukan¹⁵.

Teori belajar sosial tersebut sejalan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengkaji masalah-masalah atau gejala sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat. Hal tersebut juga didukung dengan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yakni manusia sebagai individu dalam lingkungan sosial. Ditinjau dari aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi serta aspek politik. Sedangkan pada ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, teman sebaya, rukun tetangga, organisasi masyarakat sampai warga negara sebangsa. Pada akhirnya, aspek-aspek tersebut akan dipelajari secara formal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Guru sebagai pendidik akan mendorong peserta didik untuk melakukan pengamatan dan peniruan terhadap apa yang dilakukan orang lain atau kontrol dari lingkungan yang nantinya akan memberikan timbal-balik yang terus

¹⁵ Fitroh, Ummi Nuzulul Fitroh, Ani Rusilowati, dan Budi Astuti. “Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura berbantu Media Papan Dart dan Mix and Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII”. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana. (2019).

menerus antara kognitif, behavior dan sikap individu akibat dari pengaruh lingkungan.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) teori belajar sosial akan memusatkan perhatian siswa dalam melakukan pengamatan dan peniruan dari orang lain (guru) maupun lingkungan. Jika siswa tidak dapat memberikan perhatian yang tepat pada model yang ingin ditiru, maka tidak mungkin terjadi peniruan. Peserta didik akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, keyakinan dan sikap atas pengamatan dan peniruan yang dilakukan. Dari hasil tersebut akan membawa respon baru secara teoritik dan simbolis di dalam memori siswa. Tidak hanya perhatian, teori belajar sosial dengan peniruan, akan memotivasi siswa untuk memperhatikan, mengingat dan mereproduksi perilaku tersebut. Penerapan teori belajar sosial yang memusatkan perhatian, respon (hubungan timbal balik), serta motivasi (memberikan harapan-harapan untuk memperoleh nilai yang maksimal). Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) aspek tersebut dapat diimplementasikan melalui sebuah media pembelajaran yang sejatinya dijadikan sebagai alat pemusat perhatian siswa. Oleh karena itu, dalam hal ini penerapan inovasi media pembelajaran IPS melalui media berbasis teknologi visual, yakni Virtual Reality (VR)¹⁶. Teknologi Virtual Reality (VR) ialah media yang memunculkan sebuah gambar-gambar pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi (3D), yang dibuat melalui bantuan komponen komputer yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi serta merasakan berada di dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya. Nantinya guru sebagai pendidik akan melakukan transfer ilmu pengetahuan melalui gambar atau video yang ditayangkan melalui Virtual Reality (VR)¹⁷. Peserta didik didorong untuk memberikan respon terhadap apa yang ia lihat dan ia akan memikirkan hal yang berkaitan dengan sesuatu yang dikatakan pendidik. Pengaplikasian media Virtual Reality (VR) perlu dijadikan prioritas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengingat siswa sebagai gen-Z lebih tertarik pada pembelajaran dengan teknologi digital. Dari penelitian sebelumnya, pengembangan media pembelajaran Virtual Reality (VR) pada pembelajaran IPS disajikan dengan menampilkan sebuah peta pada materi kenampakan dan kekayaan alam wilayah Indonesia menggunakan game engine yang diterapkan pada perangkat smartphone android. Respon siswa terhadap penggunaan media Virtual Reality (VR) sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari antusias dan kebermanfaatannya bagi proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam hal ini teori belajar sosial yang dikemukakan Albert Bandura turut terimplementasi, dimana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui proses pengamatan dan peniruan yang ia lihat melalui media Virtual Reality (VR), akibatnya terdapat respon atau timbal balik dari proses yang dilakukan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, media berbasis teknologi Virtual Reality (VR) sangat relevan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pemanfaatan media Virtual Reality (VR) mampu memusatkan perhatian, serta memunculkan respon baru dalam memori siswa akibat adanya pengaruh dari lingkungan sesuai dengan prinsip teori belajar sosial. Penyajian media Virtual Reality (VR) dengan gambar-gambar 3D dan diiringi suara atau musik akan menjadi

¹⁶ Lesilolo, Herly Janet. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah". Jurnal Kenosis, no 2 (Desember 2018).

¹⁷ Ariatama, Soni, dkk. "Penggunaan Teknologi Virtual Reality Sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran". Repository Universitas Lampung.

daya tarik tersendiri guna merangsang proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Dengan pembelajaran IPS berbasis Virtual Reality (VR) diharapkan dapat menumbuhkan sikap positif, saling menghargai, toleransi dan kepekaan sosial pada diri peserta didik.

KESIMPULAN

Media *Virtual Reality* (VR) adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. *Virtual Reality* (VR) merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer dengan kombinasi berbagai perangkat khusus untuk memperoleh hasil lingkungan dunia nyata yang disajikan secara digital.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Virtual Reality* (VR) sangat relevan dengan teori belajar sosial oleh Albert Bandura pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimana media VR akan memusatkan perhatian siswa dalam peniruan dan pengamatannya dari orang lain dan juga lingkungan. Media VR juga dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan dan mengingat perilaku yang mereka amati. Media VR yang disajikan dengan gambar 3D dan diiringi suara atau musik menjadi daya tarik tersendiri untuk menarik perhatian peserta didik.

Dilihat dari hasil dan pembahasan yang telah penulis simpulkan maka media *Virtual Reality* (VR) perlu dikembangkan dan digunakan semaksimal mungkin untuk pengembangan media pembelajaran yang relevan bagi peserta didik.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih untuk teman-teman penulis atas penelitian yang telah dilakukan dan kerjasama yang baik untuk penyelesaian jurnal ini. Juga ucapan terimakasih kepada bu Arita Marini atas bimbingan dan arahan selaku dosen pembimbing dalam jalannya penelitian ini. Walau tidak bisa diucapkan satu per satu, namun tidak lupa pula penulis ucapkan banyak terimakasih untuk penulis dan peneliti lain yang penulis butuhkan untuk terselesainya penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Aini, N. N., Azizah, M., & Thohir, M. A. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD". *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*. (2023).
- [2] Aini, N. N., Azizah, M., & Thohir, M. A. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD". *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*. (2023).
- [3] Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*. (2020).
- [4] Asikin, N., Nevrita, N., & Alpindo, O. "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Guru-Guru IPA Kota Tanjungpinang". *Jurnal Anugerah* (2019).
- [5] Yanuardianto, Elga. "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi)." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah*

- Ibtidaiyah 1.2 (2019): 94-111.
- [6] Lesilolo, Herly Janet. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah". *Jurnal Kenosis*, no 2 (Desember 2018).
- [7] Baharuddin, and Esa Nur Wahyudin. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. AR-RUZZ MEDIA, 2015.
- [8] Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA, 2014.
- [9] Peraturan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022.
- [10] Peraturan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 57 Tahun 2014.
- [11] Peraturan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022.
- [12] Arsyad, Azhar. "Media Pengajaran". Jakarta: Rajawali Pers. (2014).
- [13] Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android". *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, (2017): 3(1), 57.
- [14] K. G. Herlangga. "Virtual Reality dan Perkembangannya". (2016).
- [15] Fitroh, Ummi Nuzulul Fitroh, Ani Rusilowati, dan Budi Astuti. "Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura berbantu Media Papan Dart dan Mix and Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII". *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*. (2019).
- [16] Lesilolo, Herly Janet. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah". *Jurnal Kenosis*, no 2 (Desember 2018).
- [17] Ariatama, Soni, dkk. "Penggunaan Teknologi Virtual Reality Sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran". Repository Universitas Lampung.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN