
Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality Field Trip* Wilayah Pesisir Teluk Pacitan pada Pembelajaran IPS Kelas VII Tahun Pelajaran 2022/2023

Nur Khopsun Wibowo¹, Esti Setiawati²

¹Student of the PIPS Masters Program, Faculty of Teacher Training and Education

²Lecturer of the PIPS Masters Program, Faculty of Teacher Training and Education
Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v10i.681](https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.681)

Submitted:

30 April, 2023

Accepted:

20 Mei, 2023

Published:

24 Juli, 2023

Keywords:

Virtual Reality Field Trip
Video; Learning Media;
ADDIE Model

ABSTRACT

The objectives of this study are to: (1) explain the procedures for creating a virtual reality field trip-based learning video in the coastal area of Pacitan Bay for Social Studies class VII for the 2022–2023 academic year; and (2) explain the efficacy of a virtual reality field trip-based learning video in the coastal area of Pacitan Bay for class VII social studies learning at SMP Negeri 2 Punung for the same year. Class VII B and class VII C acted as the experimental and control groups, respectively, in this study, which was carried out at SMP Negeri 2 Punung. The five (five) steps of the ADDIE model, which is used in this study, are the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. Participants in this study were teachers who used the materials, experts who validated the content (material experts, media experts, and learning experts), teachers of the FGD (Focus Group Discussion) MGMP Social Sciences Subject, and all students in classes VII B and VII C. Data types, both qualitative and quantitative, employed in studies on the creation of virtual reality video learning medium. The validity and appeal of the learning media are evaluated quantitatively using the results of scoring in the form of percentages, whereas the validity and appeal of the learning media are evaluated qualitatively using questionnaires, assessments, input, responses, criticism, and suggestions from material experts, media experts, learning experts, as well as document tools. teacher, teach. Additionally, in order to assess the effectiveness of using instructional media, researchers also used quantitative data in the form of student test results from the experimental class and the control class. The Paired Sample t-Test was used to test the study's hypothesis. The success of the treatment was determined by the difference between the average value before and after receiving the treatment. The study's findings included two main findings: a) the steps for creating learning media follow the ADDIE model, which consists of five stages (analysis, design, development, implementation, and assessment); and b) the ADDIE model is used to create learning media; and b) The effectiveness of the learning videos that have been created is significant because it is demonstrated by the outcomes of IBM SPSS 25 data processing, which is the value of Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, from which it can be inferred that there is a significant difference between learning outcomes and the creation of virtual reality field trip video learning media on the coast of Pacitan Bay in the Pre Test and Post Test data.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:**Esti Setiawati**

Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182

Email: esti@upy.ac.id**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi dan membangun sumber daya manusia yang berkualitas dengan membekali berbagai kompetensi kognitif, psikomotorik, dan afektif agar mampu menghadapi berbagai masalah dan tantangan global di masa yang akan datang. Pesisir Teluk Pacitan yang berada di bagian selatan wilayah Kabupaten Pacitan merupakan salah satu potensi lokal yang bisa dikembangkan sebagai alternatif sumber belajar dengan melaksanakan kunjungan lapangan atau *field trip*. Wilayah pesisir ini memiliki bentang alam alami dan buatan yang kaya untuk kegiatan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Istilah IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*". Pelajaran IPS pada jenjang SMP merupakan integrasi dari empat mata pelajaran, yaitu geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Empat mata pelajaran tersebut dipadukan oleh konsep ruang dan interaksi antar-ruang serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia pada aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan [1].

Berdasarkan capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPS jenjang SMP/MTs (Fase D) tersebut, maka pada wilayah Pesisir Teluk Pacitan bisa digunakan sebagai alternatif sumber belajar. Langkah awal yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi mengenai fenomena dan objek yang potensial dimanfaatkan untuk kegiatan kunjungan lapangan atau *field trip* pembelajaran IPS. Namun, pada penggunaan metode belajar ini ada beberapa kendala yang dihadapi di antaranya jarak dan waktu tempuh, biaya yang dikeluarkan oleh peserta didik serta resiko ancaman kesehatan pada masa pandemi Covid-19 yang belum sepenuhnya pulih.

Beberapa masalah yang dihadapi oleh pendidik dewasa ini, di antaranya adalah masifnya pemakaian alat-alat sosial media, berlakunya kurikulum baru, serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar di kelas. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya: (1) guru belum menguasai materi yang diajarkan; (2) kurangnya strategi guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas; dan (3) metode pembelajaran yang diterapkan guru membuat siswa menjadi cepat jenuh dan kurang menarik perhatian siswa. Kurikulum baru yang membuat guru belum siap mengantar materi tersebut juga menjadi kendala serius di lapangan meski MGMP terus digalakkan dan guru inti terus didekatkan pada kelompok-kelompok guru pebelajar [2].

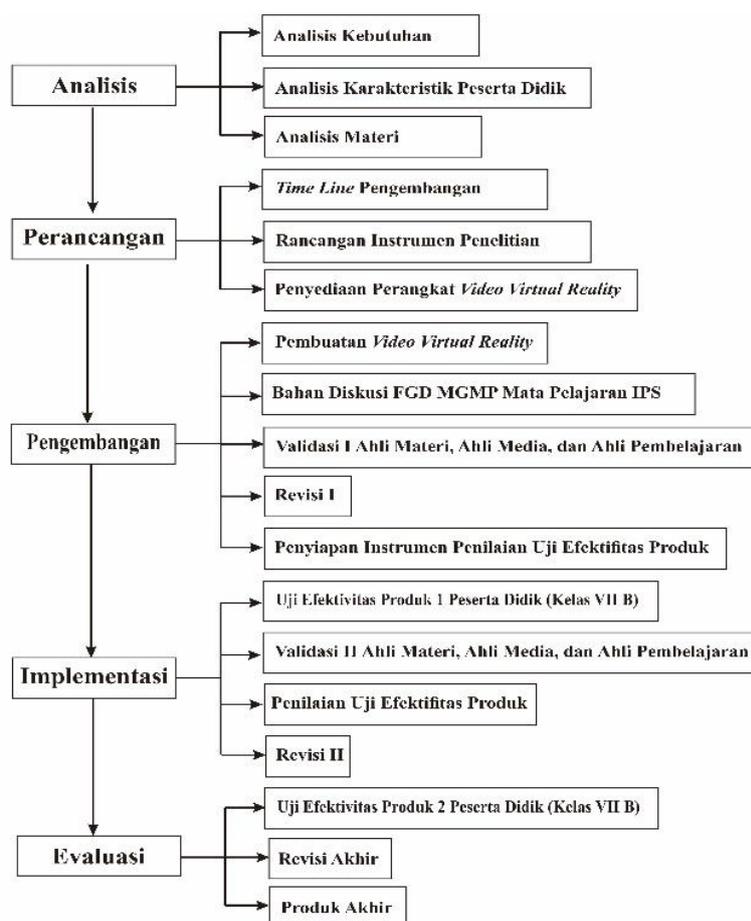
Untuk menjawab tantangan tersebut, maka pengembangan media pembelajaran bisa menjadi solusi yang tepat. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar [3]. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar IPS adalah video pembelajaran. Video pembelajaran bertujuan membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih memberikan pemahaman kepada penerima pesan. Video saat ini sering digunakan untuk demonstrasi dan evaluasi, tetapi pendekatan yang lebih produktif adalah penggunaan video untuk mendukung kemampuan guru dalam memperhatikan dan menafsirkan interaksi kelas [4].

Salah satu teknologi di bidang audio-visual terbaru adalah video berbasis *virtual reality (VR)*. Video *field trip* (kunjungan lapangan) wilayah Pesisir Teluk Pacitan sebagai media pembelajaran IPS kelas VII yang dapat dikembangkan dengan berbasis *virtual reality*. Kelebihan video jenis ini adalah pengalaman yang membuat pengguna (*user*) merasakan sensasi dunia nyata dengan melihat fenomena tanpa batas sudut pandang jika menggunakan mode *VR 360°* dan dibantu dengan perangkat khusus berupa kacamata *virtual reality (VR)* atau *virtual reality headset*. Program *3D VFT (Virtual Field Trip)* yang dikembangkan untuk Mudeung UNESCO *Global Geopark* menerima lebih dari 89% umpan balik positif dari para guru yang mengujinya. Tanggapan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *VFT* dapat menjadi pengganti kunjungan lapangan yang sebenarnya, ketika mengalami kesulitan dalam pengaturan waktu dan kehadiran; pendekatan ini juga memberikan kesempatan belajar secara virtual [5].

Pengembangan video pembelajaran berbasis *virtual reality field trip* wilayah Pesisir Teluk Pacitan pada pembelajaran IPS kelas VII SMP sebagai salah satu media pembelajaran tidak berhasil jika tidak efektif untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan rasa ingin tahu peserta didik saat belajar IPS. Salah satu indikator keberhasilan pada kegiatan belajar mengajar adalah mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dengan tumbuhnya minat dan motivasi saat kegiatan pembelajaran. Fenomena yang terjadi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Punung adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik saat kegiatan belajar IPS. Adanya pengembangan media pembelajaran ini, peserta didik dapat meningkatkan minat, motivasi, serta rasa ingin tahu dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [6]. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan [7]. Model pengembangan ADDIE dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis video *virtual reality*. Model ADDIE dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran, model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar [8]. Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dari peserta didik dalam belajar [9]. Salah satu keunggulan model ini adalah tahapan kerjanya yang sistematis. Berikut gambaran prosedur pengembangan video pembelajaran berbasis *virtual reality field trip* dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan dalam lima tahap:



Gambar 1. Langkah Pengembangan Produk Video *Virtual Reality*

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang menguji efektivitas media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik saat di kelas. Subjek dari penelitian pengembangan ini adalah guru IPS kelas VII dan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Punung Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan. Uji efektivitas produk 1 diuji pada kelas eksperimen (VII B) SMP Negeri 2 Punung pada tahun pelajaran 2022/2023, yang berjumlah 25 peserta didik. Setelah itu, dilakukan Uji Efektifitas 2 pada kelas eksperimen (VII B) kembali untuk meningkatkan hasil pengembangan media pembelajaran berupa video *virtual reality field trip*. Hal ini dikarenakan untuk membandingkan hasil minat dan motivasi belajar siswa terhadap pengembangan media pembelajaran sebelum dan setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen. Berbeda dengan kelas eksperimen (kelas VII B), pada kelas kontrol (kelas VII C) tidak diberi perlakuan dengan media pembelajaran, karena digunakan untuk kelas pembanding.

Jenis data yang digunakan dalam *Research and Development (R&D)* media pembelajaran *video virtual reality* ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran tersebut, sedangkan data kualitatif diperoleh dari angket/kuesioner, penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, hasil FGD MGMP IPS SMP/MTs Kabupaten Pacitan, serta dokumen perangkat mengajar guru. Selain itu, peneliti juga menggunakan data kuantitatif berupa nilai tes peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran. FGD (*Focus Group Discussion*) adalah sebuah metode penelitian kualitatif yang melibatkan sekelompok kecil orang untuk berpartisipasi dalam sebuah diskusi terarah mengenai topik atau masalah tertentu. Tujuan dari FGD adalah untuk mengumpulkan wawasan, opini, dan sikap dari para peserta mengenai topik yang dibahas, dengan tujuan untuk mengeksplorasi dan memahami persepsi, keyakinan, dan pengalaman mereka [10].

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data tingkat kevalidan produk. Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk maka data kuantitatif dianalisis dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Teknik analisis data tersebut diperuntukkan untuk mengukur penilaian dari para ahli (ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran) serta hasil angket/kuesioner minat dan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen terhadap pengembangan media pembelajaran berupa *video virtual reality field trip* di pesisir Teluk Pacitan Tema 02 Keberagaman Lingkungan Sekitar Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Punung Tahun Pelajaran 2022/2023. Klasifikasi tingkat pencapaian berdasar hasil penghitungan tingkat kevalidan produk (persentase kelayakan) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi
68% - 84%	Valid	Tidak perlu direvisi
52% - 67%	Cukup Valid	Perlu revisi
35% - 51%	Kurang Valid	Direvisi
20% - 34%	Tidak Valid	Direvisi

Pengujian hipotesis penelitian ini digunakan Uji *Paired Sampel t-Test* untuk mengkaji keefektifan perlakuan, yang ditandai adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan)
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima (perbedaan kinerja signifikan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Langkah-langkah Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality Field Trip* Wilayah Pesisir Teluk Pacitan pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Punung Tahun Pelajaran 2022/ 2023

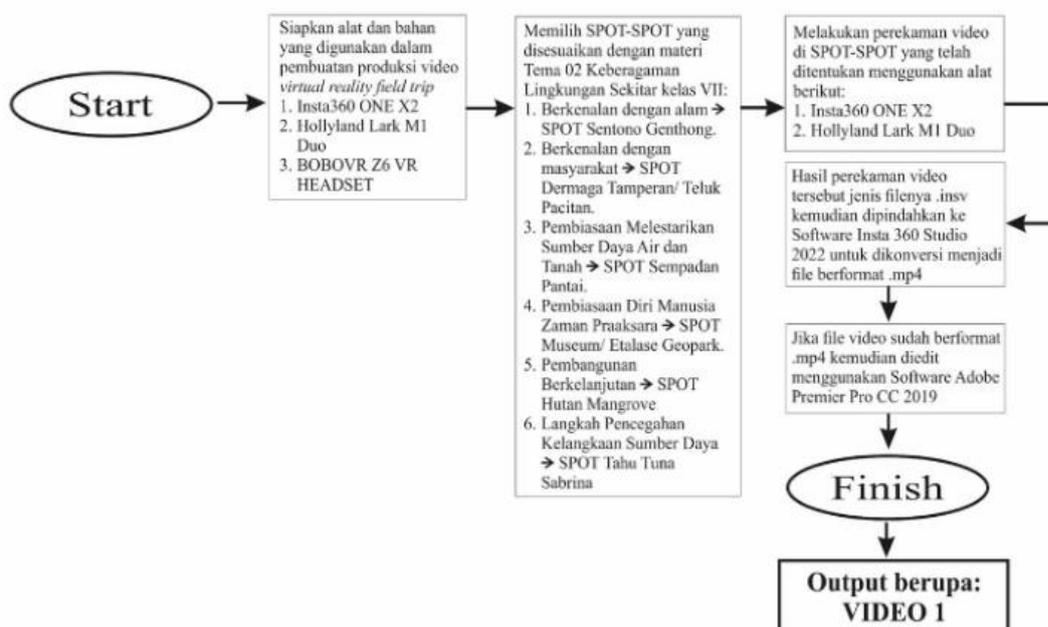
Pengembangan video yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan *Virtual Reality Field Trip* di sekitar wilayah pesisir teluk Pacitan, yang disesuaikan dengan materi Tema 02 Keberagaman Lingkungan Sekitar kelas VII mata pelajaran IPS. Ada tahapan-tahapan yang dilakukan dalam membuat dan mengembangkan video pembelajaran yang mengacu pada 5 (lima) tahapan model ADDIE:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dibagi menjadi 3 (tiga) analisis, yaitu a) analisis kebutuhan, b) analisis karakteristik peserta didik, dan c) analisis materi. Analisis kebutuhan didapatkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yang bersangkutan terkait keluhan peserta didik

saat menerima materi Tema 02 Keberagaman Lingkungan Sekitar yaitu pada media pembelajaran yang terbatas. Analisis karakteristik peserta didik didapatkan hasil penilaian diagnostik untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan pengembangan media pembelajaran dan hasil angket/ kuesioner peserta didik mengenai minat dan motivasi belajar siswa saat menerima pembelajaran IPS di kelas. Analisis materi didapatkan hasil lokasi/ objek yang digunakan untuk penelitian, yang mana dikaitkan dengan materi Tema 02 Keberagaman Lingkungan Sekitar mata pelajaran IPS kelas VII. Alasan pemilihan lokasi ini karena keterjangkauan siswa yang jauh sehingga digunakan pengembangan media ini guna untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran.

2. Tahap Perancangan
Pada tahap ini, peneliti membuat *time line* rancangan penelitian serta menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *video virtual reality field trip*.
3. Tahap Pengembangan
Pada tahap ini, peneliti mulai menyiapkan video yang akan diolah dari hasil perekaman yang sudah dilakukan. Peneliti sudah membuat dan melaksanakan produksi video di pesisir Teluk Pacitan, yang mana menjadi lokasi penelitian. Berikut ini adalah bagan diagram alur proses pembuatan video:



Gambar 2. Bagan Diagram Alur Proses Pembuatan *Video Virtual Reality Field Trip*

Dari hasil perekaman tersebut, peneliti memperoleh video 1 yang nantinya dijadikan bahan diskusi saat forum FGD (*Focus Group Discussion*) guru-guru MGMP Mata Pelajaran IPS SMP/ MTs se-Kab. Pacitan. Selain itu, peneliti membuat angket/ kuesioner kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk divalidasi yang nantinya menjadi bahan koreksi dan revisi (peneliti memperoleh hasil validasi I). Pada tahap ini juga peneliti melakukan uji coba terbatas pada video 1 yang dilaksanakan pada seluruh peserta didik kelas VII B, yang merupakan kelas eksperimen penelitian ini. Dari hasil video 1 ini, peneliti memperoleh kritikan bahwa video goyang sehingga penonton merasa pusing saat melihat video tersebut diputar. Masukan, kritikan, dan saran yang membangun dari pelaksanaan FGD, para validator, dan seluruh peserta didik uji coba (kelas VII B) yang nantinya sebagai bahan koreksi dan revisi untuk dilakukan pengembangan lagi sehingga didapatkan video 2 yang layak dan bisa dijadikan media pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS. Peneliti selanjutnya menyiapkan instrumen penilaian uji efektifitas produk 1 untuk divalidasi lebih lanjut oleh para ahli dan dilakukan uji coba pada user guru dan peserta didik.

4. Tahap Implementasi
Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba efektifitas produk 1 (dihasilkan video 2) ke *user* guru, peserta didik (kelas VII B sebagai kelas eksperimen), dan validasi II oleh para ahli

(ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran). Dari hasil video 2 tersebut, peneliti menerima kritikan dan masukan berupa videonya sudah tidak goyang saat diputar akan tetapi pikselnya terlalu kecil sehingga gambar yang dilihat penonton tidak terlalu jelas serta belum ada identitas dari peneliti. Hasil kritikan video 2 tersebut kemudian direvisi dan dikoreksi kembali oleh peneliti yang nantinya dihasilkan video 3 yang nantinya akan lebih layak dan bisa dijadikan media pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VII materi Tema 02 Keberagaman Lingkungan Sekitar.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir ini, peneliti melakukan uji efektifitas produk 2 (dihasilkan video 3) ke *user* guru dan peserta didik pada kelas eksperimen (kelas VII B). Setelah itu, seluruh peserta didik diberikan instrumen berupa angket/ kuesioner untuk mengetahui minat dan motivasi siswa terhadap media pembelajaran serta instrumen penilaian berupa nilai post test untuk melihat keefektifan produk saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berikut ini disajikan tabel persentase hasil validasi dari beberapa ahli:

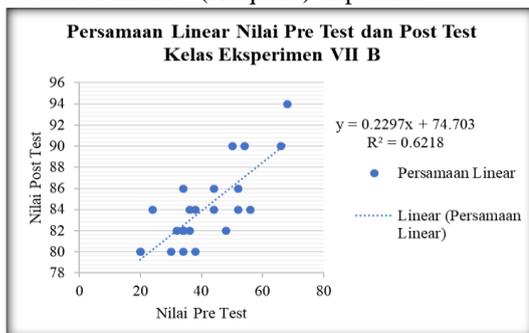
Tabel 2. Persentase Hasil Validasi oleh Para Ahli

Validasi	Ahli Materi	Kualifikasi	Ahli Media	Kualifikasi	Ahli Pembelajaran	Kualifikasi
I	84 %	Valid	48 %	Kurang Valid	86 %	Sangat Valid
II	96 %	Sangat Valid	88 %	Sangat Valid	96 %	Sangat Valid

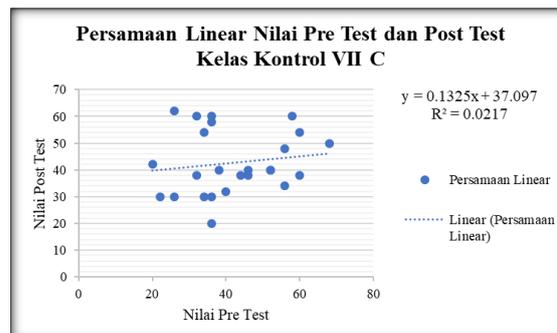
Selain hasil validasi dari para ahli, diperoleh masukan dari hasil FGD, *user* guru, dan seluruh peserta didik kelas eksperimen (kelas VII B) yang dilakukan revisi sebanyak 2x oleh peneliti sehingga didapatkan media pembelajaran akhir yang merupakan produk efektifitas yang layak, cocok, tepat, dan bisa dijadikan media pembelajaran Tema 02 Keberagaman Lingkungan Sekitar.

b. Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality Field Trip* Wilayah Pesisir Teluk Pacitan pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Punung Tahun Pelajaran 2022/2023

Efektivitas video pembelajaran berbasis *virtual reality field trip* wilayah pesisir Teluk Pacitan sangat berpengaruh pada minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan ada peningkatan yang signifikan dari hasil nilai pre test dan post test yang dilaksanakan peneliti. Berikut ini disajikan grafik linear antara nilai pre test dan post test seluruh peserta didik kelas VII B dan C guna untuk mengetahui besaran nilai R^2 (R square) tiap kelas:



Gambar 3. Persamaan Linear Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen VII B



Gambar 4. Persamaan Linear Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol VII C

Dari data persamaan linear di atas, diperoleh hasil sebagai berikut:

- Pada kelas eksperimen VII B diperoleh hasil persamaan regresi linear $y = 0,2297x + 74,703$ dan $R^2 = 0,6218$, yang artinya bahwa nilai variabel konstanta (a) adalah 74,703 sedangkan nilai koefisien arah regresi linear (b) adalah 0,2297x dimana x adalah variabel prediktor. Nilai $R^2 = 0,6218$ yang artinya jika nilai R square mendekati angka 1 berarti memiliki korelasi yang sangat erat terhadap hasil yang diperoleh.
- Pada kelas kontrol VII C diperoleh hasil persamaan regresi linear $y = 0,1325x + 37,097$ dan $R^2 = 0,0217$, yang artinya bahwa nilai variabel konstanta (a) adalah 37,097 sedangkan nilai koefisien arah regresi linear (b) adalah 0,1325x dimana x adalah variabel prediktor. Nilai $R^2 = 0,0217$ yang

artinya jika nilai R square tidak mendekati angka 1 berarti belum ada korelasi terhadap hasil yang diperoleh.

Sementara untuk, hasil analisis Uji *Paired Sampel t-Test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

a. Kelas Eksperimen VII B

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-43.520	10.038	2.008	-47.663	-39.377	-21.678	24	.000

Keputusan:

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar dengan pengembangan media pembelajaran video *virtual reality field trip* di pesisir Teluk Pacitan pada data Pre Test dan Post Test.

b. Kelas Kontrol VII C

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-.800	16.228	3.246	-7.498	5.898	-.246	24	.807

Keputusan:

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,807 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar dengan pengembangan media pembelajaran video *virtual reality field trip* di pesisir Teluk Pacitan pada data Pre Test dan Post Test.

4. SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah: a) langkah-langkah pengembangan media pembelajaran sudah mengacu pada model ADDIE melalui 5 tahap (tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi); dan b) video pembelajaran yang telah dikembangkan terbukti efektif, yang dapat dibuktikan dari nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar dengan pengembangan media pembelajaran video *virtual reality field trip* di pesisir Teluk Pacitan pada data Pre Test dan Post Test pada kelas eksperimen.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [2] Neriasari, Dhinda Permata & Ismawati, Esti. 2018. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Prestasi Belajar Menulis Eksplanasi Ditinjau dari Aspek Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas XI SMA Negeri Pacitan)." *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 7, (2), hlm. 437. *Jurnal Pendidikan Bahasa*: <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=Dhinda&middleName=Permata&lastName=Neriasari&affiliation=Universitas%20Widya%20Dharma%20Klaten&country=ID> (diakses pada tanggal 28 April 2023).
- [3] Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- [4] Sherin, Miriam G. & Dyer, Elizabeth B. 2017. "Teacher self-captured video: learning to see." *Journal of Phi Delta Kappan*. 98, (7), 49-54. Arlington VA: <https://kappanonline.org/teacher-self-captured-video-learning-see/> (diakses pada tanggal 11 Oktober 2021).
- [5] Kim, Hee-Soo & Lim, Chungwan. 2019. "Developing a geologic 3D panoramic virtual geological field trip for Mudeung UNESCO global geopark, South Korea." *Episodes Journal of International Geoscience*. 42, (3), 235-244. Republik of Korea. <https://www.episodes.org/journal/view.html?uid=2065&vmd=Full> (diakses pada tanggal 11 Oktober 2021).
- [6] Setiawati, Esti, M.Y. Santi Mariani. "Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan

- Pembelajaran IPS". Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3 (2022): 92 diakses pada tanggal 17 April 2023.
- [7] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Tegeh, I Made, Jampel, I Nyoman & Pudjawan, Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [9] Murdaningrum, Mas Indah, Setiawati, Esti. "Peningkatan Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar Ekonomi melalui Media Pembelajaran *E-Learning*". Jurnal Sosialita, Volume 16, Nomor 2 (2021): 267 diakses pada tanggal 17 April 2023.
- [10] Krueger, R. A., & Casey, M. A. 2015. *Focus groups: A practical guide for applied research*. Sage publications.