

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY FIELD TRIPS* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR, HASIL BELAJAR, DAN
RETENSI BELAJAR IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

MARDIKI SUPRIADI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Virtual Reality Field Trips* (VRFT) guna meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar, dan retensi belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan evaluasi formatif pada tiap-tiap langkah yang melibatkan ahli sesuai bidangnya. Media VRFT dapat dioperasikan pada *smartphone android*. Efektivitas media diuji pada evaluasi sumatif melalui eksperimen dengan desain *post-test only control group*. Uji Eksperimen dilakukan pada enam sekolah dasar di Bali, dengan melibatkan tiga variabel terikat, yaitu aktivitas, retensi belajar, dan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan dengan angket dan tes dan dianalisis dengan uji Kruskal Wallis. Hasil analisis menunjukkan bahwa media VRFT dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran VRFT efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa secara signifikan ($\text{Chi-Square} = 4,575$, $\text{Asymp. Sig.} = 0,032 < 0,05$), namun tidak signifikan dalam meningkatkan retensi belajar ($\text{Chi-Square} = 0,172$, $\text{Asymp. Sig.} = 0,679 > 0,05$) dan hasil belajar siswa ($\text{Chi-Square} = 1,094$, $\text{Asymp. Sig.} = 0,296 > 0,05$). Media VRFT dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata kunci: Media VRFT, aktivitas, retensi, hasil belajar.

**DEVELOPMENT OF VIRTUAL REALITY FIELD TRIPS MEDIA TO
IMPROVE SOCIAL SCIENCE LEARNING ACTIVITIES, LEARNING
OUTCOMES, AND LEARNING RETENTION AT CLASS IV ELEMENTARY
SCHOOL**

MARDIKI SUPRIADI

ABSTRACT

This study aims to develop Virtual Reality Field Trips (VRFT) media to increase learning activities, learning outcomes, and retention of social studies subjects in fourth grade elementary school students. The development model used is 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) with a formative evaluation at each step involving experts in their respective fields. VRFT media can be operated on android smartphone. The effectiveness of the media was tested in a summative evaluation through experimentation with the design post-test only control group. Experimental tests were conducted at six elementary schools in Bali, involving three dependent variables, namely activity, learning retention, and student learning outcomes. Data was collected by questionnaire and test and analyzed by test Kruskal Wallis. The results of the analysis show that VRFT media can be used in social studies learning. VRFT learning media is effective in increasing student activity significantly (Chi-Square = 4.575, Asymp. Sig. = 0.032 <0.05), but not significant in increasing learning retention (Chi-Square = 0.172, Asymp. Sig. = 0.679 > 0.05) and student learning outcomes (Chi-Square = 1.094, Asymp. Sig. = 0.296 > 0.05). VRFT media is effectively used in social studies learning in elementary schools.

Keywords: VRFT media, activity, retention, learning outcomes.