



**EFEKTIVITAS METODE VIRTUAL FIELD TRIP PADA PEMBELAJARAN IPAS  
KELAS IV**

**THE EFFECTIVENESS OF VIRTUAL FIELD TRIP METHOD IN CLASS IV IPAS  
LEARNING**

Arifana Fildzah Chaerani<sup>1\*</sup>, Achmad Fanani<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

Email: arifanafildzahchaerani@gmail.com, fanani@unipasby.ac.id

**ARTICLE INFO**

**Article History:**

Received May 12, 2024

Revised June 10, 2024

Accepted July 05, 2024

Available Online July 15, 2024

**Kata Kunci:**

*Virtual field trip*

**Keywords:**

*Virtual field trip*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya kondisi siswa dalam kemampuan memahami materi masih rendah, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, dan juga siswa yang tidak antusias dalam proses pembelajaran dapat berdampak pada tidak berhasilnya tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah kelas IV-B di MIN 2 Kota Surabaya dengan jumlah 27 siswa. Hasil dalam penelitian Efektivitas metode virtual field trip diukur dengan 3 indikator. Yaitu indikator aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa. Dari ketiga indikator tersebut telah diperoleh data hasil aktivitas siswa dengan skor 96, hasil respon siswa dengan presentase 94,7% dan hasil belajar siswa dengan presentase 70,3%. Dari data tersebut telah di hitung rata-rata indikator dan diperoleh presentase nilai hasil akhir sejumlah 87% dengan kategori "Sangat Efektif". Dari data tersebut dapat kita ketahui bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan virtual field trip pada pembelajaran IPAS materi pancaindera terbukti efektif.

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the existence of student conditions in the ability to understand the material is still low, there are still many students who have difficulty in learning, and also students who are not enthusiastic in the learning process can have an impact on the unsuccessful learning objectives. This research uses a quantitative approach with descriptive research methods. The subjects in this study were class IV-B at MIN 2 Surabaya City with a total of 27 students. The results in the study The effectiveness of the virtual field trip method is measured by 3 indicators. Namely indicators of student activity, student response and student learning outcomes. Of the three indicators, data on student activity results with a score of 96, student response results with a percentage of 94.7% and student learning outcomes with a percentage of 70.3% have been obtained. From this data, the average of the indicators has been calculated and the percentage of the final result value is 87% with the category "Very Effective". From this data, we can know that the learning method using virtual field trips in learning IPAS material on the five senses is proven effective.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era globalisasi sekarang menunjukkan perkembangan yang signifikan, terutama dalam kualitas seorang guru saat menerapkan metode pembelajaran. Fanani (dalam Fanani, 2020) Salah satu pengembangan kegiatan pembelajaran yaitu pengembangan metode yang membuat siswa aktif dan mengalami pembelajaran tidak terlupakan. Menurut Idriz dan Barizi (2009:109) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara seorang guru dalam mengorganisasikan pembelajaran dengan siswa. Semua mata pelajaran memerlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, salah satu mata pelajaran yang perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Cangkupan materi dalam pembelajaran IPA sangatlah luas, yaitu mempelajari alam dan segala peristiwa yang terjadi didalamnya. Menurut (Sujana, 2014:04) IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dan seisinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya lalu dikembangkan oleh para ahli tertentu melalui proses ilmiah serta dilakukan secara hati-hati dan teliti. Salah satu materi dalam pembelajaran IPA adalah mengenal pancaindra, khususnya untuk materi pada kelas IV. Pada materi ini membutuhkan penjelasan yang baik dari guru dan gambaran yang nyata agar siswa mampu menguasai materi dengan baik. Keberhasilan proses pembelajaran di lihat dari bagaimana seorang siswa menguasai materi tersebut.

Kondisi dalam kemampuan memahami materi masih rendah, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, dan juga siswa yang tidak antusias dalam proses pembelajaran dapat berdampak pada tidak berhasilnya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu siswa membutuhkan penjelasan yang baik dari guru dan gambaran yang nyata agar siswa mampu menguasai materi dengan baik. Untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam memahami materi pancaindra ini perlu adanya kegiatan yang dapat membuat siswa bereksplorasi dengan lingkungan dalam menggunakan semua pancaindra. Materi pancaindra ini membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya melalui teori yang ada di buku pegangan saja tanpa media dan metode pembelajaran yang baik, oleh karena itu seorang guru hendaknya memiliki metode yang dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Metode pembelajaran yang memberikan pengalaman baru bagi siswa salah satunya adalah pembelajaran di luar kelas.

Namun dengan adanya keterbatasan biaya dalam melaksanakan pembelajaran di luar kelas, selain itu juga karena fasilitas dalam melaksanakan pembelajaran yang kurang memadai, maka seorang guru hendaknya dapat membuat metode pembelajaran fleksibel yang dapat digunakan di dalam pembelajaran yang menekankan pada pendekatan keterampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta, membangun konsep, teori dan sikap ilmiah siswa, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam materi ini adalah Metode Vitual Field Trip.

Vitual Field Trip atau yang biasa disebut dengan kunjungan lapangan secara virtual dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru. Vitual Field Trip menawarkan cara baru untuk guru dan siswa untuk mengunjungi, menjelajahi dan menelusuri sebuah tempat (Nurhasanah et al., 2022). Vitual Field Trip ini menggabungkan lingkungan virtual yang memiliki berbagai media interaktif dengan tempat khusus yang tidak bisa diakses secara langsung. Metode ini dapat membuat siswa mendapatkan pengalaman serta siswa dapat memahami bukan hanya dalam pemahaman materi. Metode ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, seakan akan siswa dapat melakukan perjalanan nyata namun secara virtual. Cassady dan Mullen dalam (Sriarunrasmee, J., suwannatthachote, P., & Dachakupt, S., 2015) mengatakan bahwa siswa dapat mengalami kunjungan lapangan virtual kapan saja dengan cara melihat tayangan langsung berupa video perjalanan.

Metode Vitual Field Trip merupakan terobosan yang membuat field trip semakin terakses oleh siapa saja tanpa harus terhalangi dari segi biaya, jarak maupun waktu (Zaila Nola 2021). Metode ini mengajak siswa untuk melakukan study tour tanpa harus meninggalkan kelas. Menurut Cox dan Su (2004) Vitual Field Trip adalah pengalaman belajar yang tidak menggantikan relaitas tapi berfungsi untuk mengekspos anak-anak melalui pengalaman belajar yang biasanya tidak mereka miliki.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode virtual field trip pada pembelajaran IPAS kelas IV.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode *virtual field trip* pada pembelajaran IPAS kelas IV dengan sampel 27 siswa dari sekolah MIN 2 kota Surabaya.

Metode dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket dan tes. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk melihat respon siswa pada penggunaan media *virtual field trip* tersebut. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif yaitu aktivitas belajar siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa

Adapun penentuan kategori aktifitas belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 1 Kategori Aktivitas Belajar Siswa**

Interval	Kategori
86 – 100	Sangat baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang baik
<54	Kurang sekali

Adapun penentuan kategori respon siswa senbagai berikut:

**Tabel 2 Kategori Respon Siswa**

Sangat Tidak Setuju	0% - 24,99%
Tidak Setuju	25% - 49,99%
Setuju	50% - 74,99%
Sangat Setuju	75% - 100%

Adapun penentuan kategori ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 3 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Interval	Kategori
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang baik
<54%	Kurang sekali

Penentuan keefektifan metode *virtual field trip* ini dihitung dengan rumus rata-rata dari 3 indikator yang telah diteliti, rumus penetapan sebagai berikut:

**Tabel 4 Rumus Penentuan Efektivitas**

$$Efektivitas = \frac{Skor\ Total}{jumlah\ indikator} \times 100\%$$

Keterangan  
 Skor Total : Jumlah keseluruhan skor dari analisis data aktivitas, respon dan hasil belajar siswa.  
 Jumlah indikator : Jumlah indikator yang diteliti

Hasil analisis data yang sudah dihitung berdasarkan rumus diatas, selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria nilai presentase keputusan efektivitas. Kategori keputusan efektivitas, dapat dilihat dari tabel

**Tabel 5 Keputusan efektivitas**

Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
Efektivitas dibawah 40%	Sangat tidak efektif
Efektivitas dari 40% - 59,99%	Tidak efektif
Efektivitas dari 60% - 79,99%	Cukup efektif
Efektivitas dari 80%	Sangat efektif

Litbang Depdagri (1991)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil perolehan skor aktivitas siswa, skor yang didapatkan sebesar 830 dari skor maksimal sebesar 864. Data aktivitas siswa dihitung secara keseluruhan menggunakan rumus berikut:

Skor aktivitas belajar siswa yang terlaksana:

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

$$p = \frac{830}{864} \times 100$$

$$p = 96$$

Skor aktivitas belajar siswa yang tidak terlaksana:

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

$$p = \frac{34}{864} \times 100$$

$$p = 4$$

Hasil perolehan data telah dihitung dengan rumus yang ditentukan dapat diperoleh nilai skor aktivitas belajar siswa yang telah terlaksana sebesar 96 sedangkan nilai skor aktivitas belajar siswa yang tidak terlaksana sebesar 4. Dengan skor aktivitas siswa yang telah terlaksana 96 dapat dikategorikan "Sangat Baik".

Hasil dari respon siswa yang telah di hitung berdasarkan hasil rata – rata seluruh kelas sebagai berikut:

**Tabel 6 Hasil Respon Siswa**

Jawaban Responden	Jumlah (T)	Pn	T x Pn	Jumlah (TxPn)
Sangat Setuju (SS)	272	4	1.088	1.228
Setuju (S)	38	3	114	
Tidak Setuju (TS)	12	2	24	
Sangat Tidak Setuju (STS)	2	1	2	

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden x jumlah soal

$$= 4 \times 27 \times 12$$

$$= 1.296$$

X = skor terendah likert x jumlah responden x jumlah soal

$$= 1 \times 27 \times 12$$

$$= 324$$

Penyelesaian akhir dengan rumus indeks

$$\text{Rumus Indeks} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100\%$$

$$= \frac{1.228}{1.296} \times 100\%$$

$$= 94,7\% \text{ (Sangat Setuju)}$$

Berdasarkan analisis data respon siswa dengan perhitungan menggunakan rumus likert menunjukan bahwa penerapan Metode Virtual Field Trip dalam Pembelajaran IPAS Materi Pancaindera mendapatkan presentase skor sebanyak 94,7% dengan kategori “Sangat Baik”.

Hasil dari tes yang telah dilakukan di hitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{27} \times 100\%$$

$$= 70,3\%$$

Persentase siswa yang tidak tuntas belajar:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang tidak tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{27} \times 100\%$$

$$= 29,6\%$$

Pencapaian siswa dalam pembelajaran diukur dengan tes hasil belajar yang telah dilakukan oleh peneliti. Tes hasil belajar dibagikan kepada siswa di akhir pembelajaran, setelah dilakukantes hasil belajar maka di peroleh hasil pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik, dan hasil tersebut di analisis oleh peneliti. Capaian kompetensi yang dinilai yaitu kompetensi pengetahuan dan nilai KKTP (Kriteri Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah 75. Berdasarkan analisis data pada tabel 4.6 ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari penerapan Metode Vitual Field Trip Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV MIN 2 Kota Surabaya dapat dikategorikan "Sangat Baik". Maka siswa dikatakan tuntas secara klasikal dengan persentase 70,3%.

### **Pembahasan**

Setelah dilakukan Observasi di peroleh hasil data yang telah dihitung dengan rumus yang telah ditentukan dapat diperoleh nilai skor aktivitas belajar siswa yang telah terlaksana sebesar 96 sedangkan nilai skor aktivitas belajar siswa yang tidak terlaksana sebesar 4. Dengan skor aktivitas siswa yang telah terlaksana 96 dapat dikategorikan "Sangat Baik".

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa sangat memperhatikan penjelasan video Vitual Field Trip dengan materi pancaindera yang telah ditampilkan didepan kelas. Siswa juga lebih aktif bertanya seperti "bagian telinga yang seperti siput itu gunanya untuk apa ya bu?" dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa siswa menerapkan semua indikator yang terdiri dari aktivitas memperhatikan (visual activities), aktivitas lisan (oral activities), aktivitas menulis (writing activities), dan aktivitas mental (mental activities).

Berdasarkan analisis data respon siswa dengan perhitungan menggunakan rumus likert menunjukan bahwa penerapan Metode Vitual Field Trip dalam Pembelajaran IPAS Materi Pancaindera mendapatkan presentase skor sebanyak 94,7% dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini dikarenakan metode Vitual Field Trip ini sangat menarik dan merupakan hal baru bagi siswa, karena siswa diajak untuk mengunjungi suatu tempat tanpa harus datang ke tempat tersebut. Dan juga pembelajaran dengan metode ini tidak membuat siswa bosan, karena video yang ditampilkan menarik dan interaktif sehingga respon siswa sangat baik saat pembelajaran.

Pencapaian siswa dalam pembelajaran diukur dengan tes hasil belajar yang telah dilakukan oleh peneliti. Tes hasil belajar dibagikan kepada siswa di akhir pembelajaran, setelah dilakukantes hasil belajar maka di peroleh hasil pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik, dan hasil tersebut di analisis oleh peneliti. Capaian kompetensi yang dinilai yaitu kompetensi pengetahuan dan nilai KKTP (Kriteri Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah 75. Berdasarkan analisis data pada tabel 4.6 ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari penerapan Metode Vitual Field Trip Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV MIN 2 Kota Surabaya dapat dikategorikan "Sangat Baik". Maka siswa dikatakan tuntas secara klasikal dengan persentase 70,3%.

Evektifitas metode virtual field trip diukur dengan 3 indikator. Yaitu indikator aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa. Dari ketiga indikator tersebut telah diperoleh data hasil aktivitas siswa dengan skor 96, hasil respon siswa dengan presentase 94,7% dan hasil belajar siswa dengan presentase 70,3%. Dari data tersebut telah di hitung rata-rata indikator dan diperoleh presentase nilai hasil akhir sejumlah 87% dengan kategori "Sangat Efektif". Dari data tersebut dapat kita ketahui bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan virtual field trip pada pembelajaran IPAS materi pancaindera terbukti efektif.

**Tabel 7 Hasil Perhitungan Efektivitas**

No.	Indikator Efektivitas	Skor Total	Rata – Rata Keseluruhan Skor	Kategori
1.	Analisis data aktivitas siswa	96	87%	"Sangat Efektif"
2.	Analisis data respon siswa	94,7		
3.	Analisis data hasil belajar siswa	70,3		

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan pada bab IV mengenai Efektivitas Metode Virtual Field Trip pada pembelajaran IPAS di MIN 2 Kota Surabaya, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Efektivitas metode virtual field trip pada pembelajara IPAS kelas IV pada indikator aktivitas siswa termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan skor 96. Hal ini tampak dari interaksi edukatif antara siswa dan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Efektivitas metode virtual field trip pada pembelajara IPAS kelas IV pada indikator respon siswa termasuk dalam kategori "Sangat Baik " dengan presentase nilai sejumlah 94,7%. Hal ini tampak dari antusiasnya siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Efektivitas metode virtual field trip pada pembelajara IPAS kelas IV pada indikator hasil belajar siswa termasuk dalam kategori "Cukup" dengan presentase nilai sejumlah 70,3%.
4. Efektivitas metode virtual field trip pada pembelajara IPAS kelas IV pada keseluruhan indikator mendapatkan kategori "Sangat Efektiv" dengan prsentase sejumlah 87%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amala, H. A., Amprasto, A., & Solihat, R. (2019). Virtual Field Trip dan Penggunaannya sebagai Fasilitator dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Abad ke-21 Siswa. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 2(1), 29–34. <https://doi.org/10.17509/aijbe.v2i1.16150>
- Amprasto, A., Rahmatika, R. A., & Solihat, R. (2020). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Metode Pembelajaran Field Trip Pada Ekosistem Mangrove. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 15(2). <https://doi.org/10.30870/biodidaktika.v15i2.8723>
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Enung, E., & Usman, M. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Field Trip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 41–45. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v3i1.8763>
- Fanani, A. (2020). Pengaruh Crossword Puzzle Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 41–48. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2756>
- Handayani, E. D., Ramdhan, B., Studi, P., Biologi, P., Sukabumi, U. M., Sukabumi, K., Barat, J., & Tes, S. (n.d.). *Pengaruh media virtual field trip terhadap kemampuan berpikir kritis*. 6(1), 116–123.