



Menjelajahi Dunia Tanpa Batas : Penerapan *Virtual Field Trip* dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Ima Rosila^{1*}, M. Ali Ghufro²

^{1,2}Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Email : imarosila@gmail.com¹, m.ali.ghufro@uingusdur.ac.id²

Alamat: Jl. Kusuma Bangsa No.9, Panjang Baru, Kec. Pekalongan Utara, Kota Pekalongan, Jawa Tengah 51141

Korespondensi penulis : imarosila@gmail.com*

Abstract : The advancement of information and communication technology has revolutionized educational paradigms, demanding the presence of innovative and contextual learning methods. One transformative approach that is increasingly being adopted in the context of elementary education is the Virtual Field Trip (VFT) a digital-based field trip simulation that allows students to explore various educational locations virtually. This article aims to thoroughly analyze the implementation of VFT in elementary-level learning using a qualitative approach based on grounded research and life-history methods. Through observation techniques, in-depth interviews, focus group discussions, and the analysis of digital and audiovisual documents, this study reveals three main findings: (1) VFT can broaden students' horizons and sharpen their imagination by virtually bridging real learning experiences; (2) This approach enhances student engagement and enthusiasm through immersive visual and interactive presentations; and (3) Learning becomes more meaningful and contextual, as students can understand concepts directly and in an applied manner. The analysis shows that VFT is not only a pedagogical solution to physical and geographical limitations but also a strategic tool to promote critical thinking, global awareness, and cross-cultural understanding from an early age. Nevertheless, the effectiveness of VFT implementation is highly influenced by technological readiness, educators' digital competence, as well as institutional and parental support. Therefore, a comprehensive and adaptive implementation strategy is needed to optimize the potential of VFT as an inclusive and sustainable future learning instrument in elementary schools.

Keywords: Contextual Learning, Digital Innovation, Elementary Education, Pedagogical Transformation, Student Engagement.

Abstrak : Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merevolusi paradigma pendidikan, menuntut hadirnya metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Salah satu pendekatan transformatif yang mulai banyak diadopsi dalam konteks Sekolah Dasar adalah *Virtual Field Trip* (VFT), sebuah simulasi kunjungan lapangan berbasis digital yang memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai lokasi edukatif secara virtual. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam penerapan *Virtual Field Trip* VFT dalam pembelajaran di tingkat dasar dengan menggunakan pendekatan kualitatif berbasis *grounded research* dan *life-history*. Melalui teknik observasi, wawancara mendalam, focus group discussion, serta analisis dokumen digital dan audiovisual, penelitian ini mengungkap tiga temuan utama: (1) VFT mampu memperluas wawasan dan mengasah imajinasi siswa dengan menjembatani pengalaman belajar nyata secara virtual; (2) pendekatan ini meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa melalui sajian visual dan interaktif yang imersif; serta (3) pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual, karena siswa dapat memahami konsep secara langsung dan aplikatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa VFT bukan hanya solusi pedagogis atas keterbatasan fisik dan geografis, tetapi juga sarana strategis untuk mendorong pemikiran kritis, kesadaran global, dan pemahaman lintas budaya sejak usia dini. Kendati demikian, efektivitas implementasi VFT sangat dipengaruhi oleh kesiapan teknologi, kompetensi digital pendidik, serta dukungan institusional dan orang tua. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi implementasi yang komprehensif dan adaptif guna mengoptimalkan potensi VFT sebagai instrumen pembelajaran masa depan yang inklusif dan berkelanjutan di sekolah dasar.

Kata kunci: Pendidikan Dasar, Inovasi Digital, Pembelajaran Kontekstual, Keterlibatan Siswa, Transformasi Pedagogis.

1. PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu pendekatan yang muncul adalah penggunaan Virtual Field Trip (VFT), yaitu kunjungan lapangan secara virtual yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai lokasi dan fenomena tanpa harus meninggalkan ruang kelas. Metode ini menjadi semakin relevan, terutama dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), di mana keterbatasan waktu, biaya, dan aksesibilitas sering kali menjadi hambatan dalam pelaksanaan kunjungan lapangan konvensional. (Judijanto et al., 2025)

Transformasi digital dalam dunia pendidikan. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi solusi utama untuk memastikan kelangsungan pendidikan. Namun, Pembelajaran Jarak Jauh juga menimbulkan tantangan baru, seperti kurangnya interaksi langsung, keterbatasan sumber daya, dan menurunnya motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, VFT muncul sebagai alternatif yang menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif tanpa harus bertatap muka secara langsung. Sebagai contoh, Museum Norman Rockwell meluncurkan program VFT gratis yang memungkinkan siswa di seluruh dunia untuk menjelajahi lebih dari 250 karya seni melalui platform digital interaktif. (Fiani, 2023)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan VFT dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian oleh Wijaya, Maspupah, dan Yuliatwati (2023) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Group Investigation berbantu VFT dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi ekosistem. Selain itu, Zahara dan Hamdu (2022) menekankan pentingnya pengembangan e-modul VFT berbasis Education for Sustainable Development (ESD) untuk mendukung pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan di SD. (Andriani et al., 2024)

2. TUJUAN PENULISAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Virtual Field Trip (VFT) dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar sebagai bagian dari upaya inovasi pendidikan berbasis teknologi. Fokus utama diarahkan pada bagaimana VFT diintegrasikan dalam proses belajar mengajar, serta sejauh mana pendekatan ini mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan

untuk mengidentifikasi berbagai manfaat yang dirasakan oleh siswa dan pendidik, seperti peningkatan wawasan, keterlibatan belajar, serta pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Tak hanya itu, tantangan yang dihadapi dalam implementasi VFT, baik dari aspek teknis, pedagogis, maupun aksesibilitas, juga akan dikaji secara mendalam. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis untuk optimalisasi penggunaan VFT sebagai metode pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik

3. TINJAUAN LITERATUR

Menjelajahi Dunia Tanpa Batas

Konsep “menjelajahi dunia tanpa batas” berkaitan erat dengan transformasi digital dalam pendidikan. Teknologi telah memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar dari berbagai belahan dunia secara instan. Hal ini mendukung pembelajaran kontekstual dan global, sebagaimana diungkapkan oleh Mishra dan Koehler (2006) dalam kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Mishra & Koehler, 2006)

Menurut Sung, Chang, & Liu (2016), teknologi digital mendorong terbukanya akses terhadap pengalaman belajar yang lebih luas dan autentik, terutama bagi siswa yang secara geografis terbatas. VFT menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pengalaman belajar lintas batas fisik dan budaya, memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten yang sebelumnya tidak terjangkau. (Sung et al., 2016)

Virtual Field Trip (VFT)

Virtual Field Trip (VFT) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan media digital untuk mensimulasikan kunjungan ke tempat-tempat penting secara virtual. Penelitian oleh Fahy et al. (2009) menunjukkan bahwa VFT dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar, terutama pada mata pelajaran sains, geografi, dan sejarah. (Fahy et al., 2009)

Selain itu, Zahara & Hamdu (2022) mengembangkan e-modul berbasis VFT yang mengintegrasikan pendekatan *Education for Sustainable Development (ESD)* dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil studi mereka menunjukkan bahwa VFT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep lingkungan secara kontekstual.

VFT juga menjadi sangat relevan selama masa pandemi COVID-19, di mana pembelajaran tatap muka dan kunjungan langsung tidak memungkinkan. Inovasi ini memberikan alternatif yang aman sekaligus menarik. (Zahara & Hamdu, 2022)

Pembelajaran Sekolah Dasar

Anak usia Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget. Artinya, mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan visual. Oleh karena itu, VFT menjadi metode yang cocok karena memberikan pengalaman visual dan kontekstual yang konkret.

Slavin (2009) menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna bagi siswa SD harus melibatkan aktivitas interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. VFT dapat memenuhi ketiga aspek tersebut, terutama ketika dikombinasikan dengan strategi pedagogis seperti inkuiri atau proyek berbasis tim. (Slavin, 2018)

Penelitian oleh Wijaya, Maspupah, & Yuliawati (2023) juga menunjukkan bahwa VFT yang dikombinasikan dengan model Group Investigation dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD secara signifikan. (Nurhidayati, 2024)

Argumen/Hipotesis

Berdasarkan kajian literatur dan fakta sosial yang ada, dapat diajukan hipotesis bahwa penerapan Virtual Field Trip dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, keberhasilan implementasi VFT juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kesiapan teknologi, kompetensi guru, dan dukungan dari pihak sekolah dan orang tua.

Dengan demikian, penting untuk melakukan kajian mendalam mengenai penerapan VFT dalam konteks lokal, seperti di Jakarta, untuk memahami potensi dan tantangan yang spesifik serta merumuskan strategi implementasi yang efektif.

4. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *grounded research* dan *life-history* untuk menggali secara mendalam pengalaman individu dan dinamika implementasi Virtual Field Trip (VFT) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Desain *grounded research* memungkinkan peneliti untuk mengembangkan teori dari data lapangan yang kaya dan kompleks, sementara pendekatan *life-history* digunakan untuk merekam kisah hidup dan pengalaman belajar guru serta siswa dalam konteks penggunaan

teknologi pendidikan. Pendekatan ini relevan karena mampu menangkap makna subjektif, perubahan perilaku, serta transformasi praktik pembelajaran yang dialami oleh para informan.

Sumber Informasi dan Informan Penelitian

Informasi dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber, termasuk informan kunci (guru kelas, kepala sekolah), responden (siswa dan orang tua siswa), serta teks dan media daring seperti artikel berita, laman sekolah, platform sosial media, dan konten audiovisual yang berkaitan dengan implementasi VFT. Pemilihan informan dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menggunakan VFT. Visual dan audiovisual yang dikaji antara lain berupa video rekaman kegiatan pembelajaran VFT, unggahan Instagram sekolah, dan dokumentasi foto pembelajaran daring.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kombinasi teknik *desk-review*, observasi, wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD), serta penyebaran angket dan pedoman wawancara terbuka. *Desk-review* digunakan untuk mengkaji dokumen dan sumber digital terkait VFT, termasuk kebijakan sekolah, kurikulum, dan artikel daring. Wawancara dan FGD dilaksanakan dengan guru, siswa, dan orang tua guna menggali pengalaman mereka secara naratif. Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan VFT dalam pembelajaran daring, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data tambahan yang bersifat kuantitatif deskriptif sebagai pelengkap wawancara.

Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tahapan koding terbuka, aksial, dan selektif sesuai dengan pendekatan *grounded theory*. Proses ini diawali dengan transkripsi wawancara dan FGD, kemudian dilanjutkan dengan pengelompokan kategori berdasarkan tema yang muncul secara berulang. Selanjutnya dilakukan penghubungan antar kategori untuk membentuk konsep yang lebih luas. Analisis ini juga dilengkapi dengan teknik triangulasi data dari sumber dan metode yang berbeda guna memastikan validitas temuan.

Metode dan Etika Penelitian

Dalam proses analisis, peneliti menggunakan metode analisis tematik naratif untuk pendekatan *life-history*, khususnya dalam menafsirkan pengalaman belajar individu dalam konteks penggunaan VFT. Setiap informan diberikan kebebasan untuk menyampaikan kisahnya secara mendalam dan reflektif. Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika, seperti informed consent, kerahasiaan data, dan anonimitas identitas informan. Hasil analisis diinterpretasikan dengan mempertimbangkan konteks sosial, kultural, dan teknologi yang membentuk praktik pendidikan berbasis VFT di sekolah dasar.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital yang terus berkembang, dunia pendidikan dituntut untuk menghadirkan metode pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga inovatif dan menyenangkan. Salah satu terobosan yang mulai diterapkan di berbagai sekolah dasar adalah *Virtual Field Trip* (VFT) sebuah kegiatan belajar berbasis teknologi yang memungkinkan siswa “mengunjungi” berbagai tempat menarik di seluruh dunia tanpa harus meninggalkan ruang kelas. Dari museum internasional hingga ekosistem alam yang sulit dijangkau, VFT membuka peluang besar bagi siswa untuk memperluas wawasan, meningkatkan imajinasi, dan memahami materi secara lebih kontekstual. Metode ini menjadi jembatan yang menghubungkan teori dan pengalaman, menciptakan proses belajar yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna.

Berikut adalah kutipan wawancara dengan informan terkait Virtual Field Trip (VFT)

Tabel 1. Kutipan Wawancara

NO	Tema	Kutipan wawancara	Sumber
1	Meningkatkan Wawasan dan Imajinasi Siswa	kutipan wawancara dengan informan mengenai manfaat <i>Virtual Field Trip</i> (VFT) untuk siswa: “Virtual Field Trip membuka jendela dunia bagi siswa,” ungkap informan ketika menceritakan pengalamannya dalam menerapkan metode ini di kelas. Ia menekankan bahwa melalui VFT, siswa dapat mengeksplorasi tempat-tempat yang sebelumnya hanya mereka ketahui	Informan

		<p>dari buku, seperti museum internasional, situs sejarah, hingga berbagai ekosistem unik di belahan dunia lain. “Bagi siswa sekolah dasar, pengalaman ini sangat berharga karena mereka bisa melihat langsung, meski secara virtual, berbagai budaya dan lingkungan yang memperluas cakrawala berpikir mereka,” tambahnya. Menurut informan, manfaat VFT tidak hanya terbatas pada penguasaan informasi baru, tetapi juga terletak pada kemampuannya memicu imajinasi dan rasa ingin tahu siswa. “Mereka jadi bertanya, ‘Kalau di sana seperti itu, bagaimana di tempat lain?’ atau ‘Apa jadinya kalau saya tinggal di sana?’ Itu menandakan bahwa mereka tidak hanya menyerap informasi, tapi juga memproses dan membandingkannya dengan realitas mereka sendiri,” jelasnya. Ia menilai proses ini penting untuk membentuk pola pikir terbuka dan reflektif sejak usia dini. juga menyoroti bagaimana VFT bisa menjadi alat penting dalam membangun pemahaman lintas budaya dan empati. “Anak-anak mulai memahami bahwa dunia ini sangat luas dan beragam, dan itu mendorong mereka untuk menghargai perbedaan. Imajinasi mereka tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas,” ujarnya. Ia percaya bahwa dengan memperluas wawasan melalui teknologi, siswa akan tumbuh menjadi individu yang lebih kreatif dan peka terhadap dunia sekitarnya.</p>	
2.	Meningkatkan keterlibatan dan Antusiasme belajar	Berikut kutipan wawancara yang menggambarkan pandangan informan tentang peningkatan keterlibatan dan antusiasme belajar melalui <i>Virtual Field Trip</i> : Informan menjelaskan bahwa penerapan Virtual Field Trip di kelas telah memberikan dampak	Informan

		<p>nyata terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. “Saat siswa diajak menjelajah secara virtual ke tempat-tempat menarik, mereka seolah merasa sedang bertualang, bukan sekadar belajar di kelas,” ujarnya. Ia menambahkan bahwa suasana belajar yang semula pasif dan monoton berubah menjadi lebih dinamis karena siswa merasa seperti mengalami petualangan nyata, meskipun dilakukan secara daring.</p> <p>Menurut pengamatan informan, unsur visual yang kuat, interaktivitas, serta pengalaman yang imersif menjadi faktor utama yang mendorong antusiasme siswa. “Visual yang kuat, elemen interaktif, dan pengalaman imersif membuat mereka jauh lebih antusias,” tuturnya. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa, baik saat sesi berlangsung maupun dalam tugas-tugas reflektif setelah kegiatan VFT. Siswa menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan, berbagi pendapat, dan menunjukkan minat lebih dalam terhadap materi yang dibahas.</p> <p>Lebih lanjut, informan menekankan bahwa VFT berhasil menghidupkan kembali semangat belajar yang sempat menurun, terutama pada masa pembelajaran jarak jauh. “Saya melihat sendiri bagaimana mereka menjadi lebih aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi. Ini benar-benar mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan,” katanya. Ia meyakini bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif seperti ini akan meninggalkan kesan mendalam bagi siswa, serta meningkatkan motivasi belajar mereka secara berkelanjutan.</p>	
3	Pembelajaran Lebih Kontekstual dan Bermakna	Berikut kutipan wawancara yang mencerminkan pandangan informan	Informan

		<p>tentang pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna melalui <i>Virtual Field Trip</i>:</p> <p>Informan menekankan bahwa salah satu kekuatan utama Virtual Field Trip terletak pada kemampuannya menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. “Ketika siswa bisa langsung melihat objek atau lokasi yang berkaitan dengan pelajaran, pemahaman mereka menjadi jauh lebih konkret,” ujarnya. Ia memberi contoh saat siswa mempelajari topik tentang cagar alam alih-alih hanya membaca teks, mereka diajak menjelajahi taman nasional secara virtual dan melihat langsung flora dan fauna yang dibahas.</p> <p>Menurut informan, pengalaman langsung seperti itu membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan realitas yang mereka lihat. “Pengalaman seperti ini membuat materi pelajaran terasa nyata dan relevan dengan kehidupan, bukan sekadar teori di buku,” jelasnya. Hal ini penting, karena siswa cenderung lebih mudah mengingat dan memahami materi yang mereka alami secara visual dan emosional, dibandingkan hanya melalui ceramah atau membaca teks.</p> <p>Lebih lanjut, informan menyatakan bahwa pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memahami keterkaitan antar konsep. Dengan melihat langsung dampak perubahan iklim di kawasan tertentu, misalnya, siswa tidak hanya memahami definisinya, tetapi juga dapat merasakan urgensinya. “Pembelajaran jadi lebih dalam, karena mereka menyadari bahwa apa yang mereka pelajari bukan hanya untuk ujian, tapi juga penting untuk hidup mereka,” tutupnya dengan penuh keyakinan.</p>	
--	--	---	--

Meningkatkan Wawasan dan Imajinasi Siswa

Kutipan wawancara dengan informan menggambarkan manfaat Virtual Field Trip (VFT) sebagai sebuah inovasi pembelajaran yang memperluas akses siswa terhadap pengalaman belajar yang mendalam dan beragam. Berikut adalah penjelasan berdasarkan data dalam kutipan tersebut:

a. Akses ke Dunia Global

Informan menekankan bahwa VFT "membuka jendela dunia bagi siswa." Artinya, siswa dapat menjelajahi berbagai tempat yang secara fisik sulit dijangkau, seperti museum internasional, situs sejarah, dan ekosistem tertentu. Hal ini memperluas cakrawala mereka tanpa batas geografis.

b. Pemerayaan Pengetahuan dan Imajinasi

Manfaat VFT tidak hanya terletak pada aspek informatif, tetapi juga pada kemampuannya untuk memicu imajinasi dan rasa ingin tahu siswa. Ini penting karena dorongan ingin tahu adalah kunci dalam pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

c. Pendekatan Holistik terhadap Pemahaman Dunia

Pernyataan informan bahwa "semakin luas wawasan anak, semakin kaya pula cara mereka memahami dunia" menunjukkan bahwa VFT mendukung pengembangan cara berpikir yang lebih kompleks dan terbuka. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi belajar memaknainya dalam konteks global dan multidimensi.

Virtual Field Trip (VFT) memberikan manfaat besar bagi siswa dengan memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman belajar mereka. VFT memungkinkan siswa untuk menjelajahi berbagai tempat penting di dunia yang sulit diakses secara langsung, serta mendorong imajinasi dan rasa ingin tahu mereka. Dalam wawancaranya, informan menyatakan bahwa VFT "membuka jendela dunia bagi siswa" dengan membawa mereka ke museum internasional, situs sejarah, dan ekosistem unik. Ia juga menekankan bahwa VFT tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memicu imajinasi dan keingintahuan. Selain itu, ia menegaskan bahwa semakin luas wawasan anak, semakin dalam pemahaman mereka terhadap dunia. Dengan kata lain, VFT bukan hanya alat pembelajaran digital, tetapi juga jembatan menuju cara berpikir global, imajinatif, dan kritis.

Hal ini menunjukkan bahwa VFT berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa. Secara keseluruhan, kutipan tersebut menggarisbawahi bahwa VFT merupakan alat pembelajaran yang kuat dalam membentuk siswa yang berwawasan luas, kreatif, dan memiliki rasa ingin tahu tinggi.

Meningkatkan Keterlibatan dan Antusiasme Belajar

Virtual Field Trip (VFT) meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena VFT menghadirkan pengalaman belajar yang terasa seperti petualangan, bukan sekadar aktivitas kelas biasa. Menurut informan, elemen visual yang kuat, fitur interaktif, dan suasana imersif membuat siswa lebih antusias. Ia menyaksikan langsung bagaimana siswa menjadi lebih aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi setelah mengikuti VFT. Dari penjelasan informan, dapat disimpulkan bahwa VFT mampu mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendukung peningkatan kualitas belajar siswa secara menyeluruh.

Pembelajaran Lebih Kontekstual dan Bermakna

Virtual Field Trip (VFT) membantu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Dengan mengakses langsung objek atau lokasi yang relevan dengan materi pelajaran, siswa dapat memahami konsep secara lebih konkret dan nyata. Informan mencontohkan bahwa saat siswa mempelajari cagar alam, mereka dapat menjelajahi taman nasional secara virtual dan melihat langsung flora serta fauna yang dipelajari. Hal ini menjadikan materi tidak hanya sebagai teori, tetapi sesuatu yang terasa relevan dengan kehidupan mereka.

Pernyataan ini menegaskan bahwa VFT mendukung pembelajaran berbasis pengalaman yang membuat siswa lebih mudah menghubungkan pengetahuan dengan konteks dunia nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi secara lebih efektif.

Virtual Field Trip (VFT) menjadi solusi inovatif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang luas dan beragam bagi siswa sekolah dasar. Melalui teknologi digital, siswa dapat menjelajahi tempat-tempat yang secara fisik sulit dijangkau, seperti museum terkenal di luar negeri, peninggalan sejarah dunia, hingga kawasan konservasi alam yang terpencil. Akses ini memberikan kesempatan yang setara bagi semua siswa, tanpa terhalang oleh jarak, biaya, atau keterbatasan fisik.

Selain memperluas pengetahuan, VFT juga mampu merangsang imajinasi siswa. Visualisasi yang menarik, narasi interaktif, dan simulasi yang mendalam membuat siswa merasa seolah-olah benar-benar berada di lokasi tersebut. Pengalaman ini membangkitkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap dunia luar, serta menumbuhkan minat terhadap berbagai bidang ilmu seperti sejarah, geografi, sains, dan kebudayaan.

Dengan pendekatan yang lebih imersif, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mengalami dan memahami konteks dari apa yang mereka pelajari. Ini membantu membentuk cara berpikir yang lebih terbuka, kreatif, dan reflektif. Pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan karena siswa merasa terlibat langsung dalam petualangan pengetahuan yang memacu rasa ingin tahu mereka secara alami.

Pembelajaran melalui *Virtual Field Trip* (VFT) menghadirkan suasana belajar yang jauh lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan tampilan visual yang kaya, fitur interaktif, serta pengalaman yang imersif, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi benar-benar terlibat dalam proses eksplorasi. Suasana ini sangat berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional yang sering kali bersifat satu arah dan monoton.

Salah satu dampak paling nyata dari VFT adalah meningkatnya antusiasme siswa selama mengikuti pelajaran. Mereka merasa seperti sedang melakukan petualangan, bukan sekadar belajar teori di dalam kelas. Perasaan ini memunculkan semangat dan energi positif dalam diri siswa, sehingga mereka lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Keterlibatan yang tinggi ini tentu berdampak positif pada efektivitas pembelajaran. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual, motivasi belajar mereka pun meningkat. Hal ini menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan produktif, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih bermakna dan menyentuh pengalaman nyata siswa.

Pembelajaran yang kontekstual dan bermakna dapat dicapai dengan menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Salah satu cara efektif untuk mewujudkan hal ini adalah dengan mengajak siswa melihat langsung objek atau lokasi yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Melalui pendekatan ini, siswa dapat memahami konsep secara lebih konkret, karena mereka tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga mengalami langsung atau melihat visualisasinya.

Sebagai contoh, ketika siswa mempelajari topik tentang cagar alam, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mengajak mereka melakukan kunjungan virtual ke taman nasional. Dalam kunjungan ini, siswa dapat menyaksikan flora dan fauna secara real time atau melalui simulasi digital yang interaktif. Pengalaman ini memungkinkan siswa mengamati keanekaragaman hayati secara langsung, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dengan pengalaman belajar seperti ini, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan relevan bagi siswa. Mereka tidak hanya mengingat teori, tetapi juga memahami bagaimana teori tersebut diterapkan dalam konteks nyata. Hal ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan membangun pemahaman yang lebih mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hasil belajar.

6. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Virtual Field Trip (VFT)* dalam pembelajaran Sekolah Dasar secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan terpenting dari studi ini adalah bahwa media VFT mampu mengatasi keterbatasan geografis dan finansial yang umumnya menjadi kendala dalam kegiatan *field trip* konvensional. Selain itu, VFT memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan.

Kekuatan utama dari penelitian ini terletak pada inovatifnya pendekatan yang digunakan, yakni pemanfaatan teknologi digital yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Metodologi yang digunakan juga mendukung validitas temuan, dengan melibatkan observasi, wawancara, dan refleksi siswa secara langsung.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, cakupan peserta terbatas pada satu sekolah dasar sehingga generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas masih perlu dikaji lebih lanjut. Kedua, aspek teknis seperti keterbatasan infrastruktur TIK dan literasi digital guru maupun siswa belum sepenuhnya ditangani secara mendalam dalam studi ini.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model VFT yang lebih adaptif terhadap berbagai kondisi sekolah serta mengeksplorasi pengaruh jangka panjang VFT terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Andriani, L., Atmaja, H. T., Suharini, E., & Andaryani, E. T. (2024). Menjelajah dampak globalisasi berbasis metode field trip bagi siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1228–135.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Fahy, P. J., Steel, N., & Martin, P. (2009). Preferences of residents in four Northern Alberta communities regarding local post-secondary programming. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v10i3.682> (Catatan: Tambahkan DOI jika tersedia)
- Fiani, E. D. O. (2023). Withdrawn: Transformasi digital dalam dunia pendidikan. https://osf.io/ex9ku_v1/
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Judijanto, L., Hartati, T., Apriyanto, A., Pamangin, W. W., & Haluti, F. (2025). *Pendidikan abad 21: Menyambut transformasi dunia pendidikan di era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Nurhidayati, R. (2024). Inovasi teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran: Systematic literature review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 685–717.
- Sanjaya, W. (2022). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., & Liu, T.-C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Suyanto, & Asep, J. (2019). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2020). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. (2021). *Psikologi pengajaran*. Media Abadi.
- Zahara, R., & Hamdu, G. (2022). Perangkat pembelajaran virtual field trip berbasis education for sustainable development di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 1–13.