

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan peradaban manusia diiringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi yang selanjutnya dikenal dengan istilah Teknologi Informasi. Secara etimologis, kata teknologi (*Technology*) berasal dari Bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi, atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara terminologis, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu (Budiman, 2017). Teknologi juga merupakan seluruh sarana yang menyediakan barang-barang untuk kenyamanan hidup manusia. Menurut KBBI, teknologi merupakan suatu metode ilmiah yang digunakan untuk tujuan praktis. Sedangkan secara istilah, yaitu sesuatu yang memiliki fungsi dalam mengolah data, mencari data serta mengubah data dengan berbagai macam cara sehingga mendapatkan informasi yang bermanfaat dan berkualitas (Hutahaean, 2015).

Menurut pandangan Taufik et al., (2022), teknologi diartikan sebagai sesuatu yang timbul dari evolusi perangkat keras dan perangkat lunak, yang berasal dari dasar ilmu pengetahuan. Mereka menyatakan bahwa kemajuan teknologi ini sering terjadi seiring berjalannya waktu, dipercepat oleh kebutuhan pengguna saat ini. Komponen fisik dari teknologi perangkat keras, seperti komputer, ponsel pintar, tablet, sensor, dan perangkat elektronik lainnya, telah muncul di sekitar kita sebagai hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan tuntutan manusia. Selain perangkat keras, ada juga perangkat lunak yang mencakup program, aplikasi, dan sistem operasi yang menggerakkan perangkat keras serta mengatur berbagai fungsi dan tugas.

Sesuai dengan pandangan sebelumnya tentang makna teknologi menurut perspektif Parsaorantua et al., (2017), dikemukakan bahwa teknologi ini merujuk pada pengembangan dan implementasi beragam alat dan sistem untuk mengatasi tantangan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi juga berfungsi sebagai sarana bagi manusia untuk mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan dengan lebih efisien dan efektif. Dengan terus berkembangnya

Vioreza Dwi Yuniarti, 2024

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 360° PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI RUMAH ADAT DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teknologi di sekitar kita, berbagai aspek kehidupan manusia akan terus mengalami transformasi dan kemajuan seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan beberapa pandangan diatas, dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu manusia dunia untuk membantu menjadi sarana dalam menjalankan kegiatan sehari-hari dalam bekerja maupun dalam Pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam sesuatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam komputer ataupun laptop yang membuat suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan untuk membantu atau memudahkan manusia dalam kegiatan setiap hari.

Seperti yang diketahui, perkembangan teknologi saat ini berlangsung secara global dengan kecepatan yang luar biasa. Dampak dari perkembangan teknologi ini sangat dirasakan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan pendidikan. Kemajuan teknologi yang pesat telah menjadi bagian integral yang tidak dapat dihindari dalam evolusi dan kemajuan kehidupan kita. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa perkembangan teknologi ini mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi yang dihasilkan memiliki tujuan tertentu dan memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Selain itu, inovasi-inovasi tersebut juga memberikan kemudahan dan membuka cara baru untuk melaksanakan berbagai aktivitas.

Di era modern ini, rasanya tidak mungkin belajar tanpa bantuan teknologi. Peran teknologi dalam bidang pendidikan sangat signifikan. Menurut Cholik (2021), teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan, memungkinkan negara meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mencapai kesejahteraan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah menghasilkan banyak inovasi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran berkat kemajuan teknologi. Meskipun abad ke-21 baru berjalan satu dekade, dunia pendidikan telah mengalami pergeseran dan bahkan perubahan mendasar dalam filsafat, arah, dan tujuannya. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa kemajuan ini dipicu oleh munculnya sains dan teknologi komputer (Megahantara, 2021)

Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan berkembang sangat pesat, terutama saat pandemi COVID-19. Menurut Delgado et al., (2021) tahun 2020

akan selalu dikenang karena adanya virus COVID-19, yang membawa banyak perubahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pandemi ini menjadi tantangan bagi sistem pendidikan. Banyak institusi yang sebelumnya berencana memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar terpaksa melakukan perubahan segera. Pandemi ini memaksa semua pihak untuk menerapkan teknologi agar proses belajar mengajar tetap berlangsung sebagaimana mestinya.

Pada masa pandemi banyak kegiatan pembelajaran yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan dengan sistem *daring* atau jarak jauh. Dengan pembelajaran secara daring ini, diperlukan cara yang dapat dijadikan solusi agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak terasa membosankan untuk siswa. Menurut Tamara et al., (2019) proses pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dalam bentuk yang terdapat beberapa kombinasi didalamnya dari teks, image dan sound yang dapat dibuat secara interaktif. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian dalam Nursyam (2019) menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, dari pengalaman penglihatan 83%. Disisi lain, kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diperoleh dari apa yang didengar 20%, dari pengalaman apa yang dilihat 50%. Hasil penelitian tersebut menurut Syavira, (2021) salah satu penyebab munculnya media pembelajaran interaktif adalah kurangnya komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik mudah bosan. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif merupakan media yang sangat diperlukan pada pembelajaran saat ini.

Adapun *website online* yang dapat dimanfaatkan dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan *website* lapentor. Virtual Lapentor merupakan sebuah program yang mengkombinasikan sebuah teknologi informasi dengan fotografi yang memiliki tujuan memberikan informasi mengenai ruang secara tiga dimensi dan menarik (Ibrahim et al., 2022). Menurut Indriyani (2023) website lapentor sendiri merupakan perangkat lunak virtual tour yang menyediakan gambar ruangan 360° yang berupa denah, peta, panorama dan realitas virtual. Pada Lapentor, nantinya kita dapat memasukkan berbagai media yang dapat digunakan sebagai media belajar seperti video, audio, gambar, teks, artikel, tautan dan lain-lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Lapentor ini dapat diakses tanpa menggunakan akun sehingga cocok untuk di akses oleh siswa sebagai media pembelajaran yang interaktif. Dalam mendukung peran dan fungsinya dalam dunia pendidikan, website Lapentor ini dapat digunakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keragaman Sosial dan Budaya (Rumah Adat). Dengan menggunakan *website* Lapentor sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran, Lapentor juga memungkinkan bagi guru untuk membuat suatu media belajar yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan serta dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Keragaman Sosial dan Budaya (Rumah Adat).

Mengenali keragaman budaya di Indonesia sama halnya dengan mengenali jati diri bangsa. Sebab jati diri bangsa adalah pembeda negara satu dengan negara lainnya. Tentunya ketika berbicara mengenai Indonesia ini tidak terlepas dari berbagai macam keberagaman dan kebudayaan yang dimilikinya. Indonesia ini memiliki keistimewaan dibandingkan dengan negara lain, sebab begitu beragam budaya yang dimilikinya. Namun dewasa ini realitas pendidikan kita mengalami krisis nilai. Melainkan hanya menciptakan generasi yang menguasai secara teori dan teknologi namun surut akan nilai kemanusiaan dan sosial dalam penerapannya. Sependapat dengan Smith dalam Köroğlu & Elban (2020) bahwa identitas nasional terdiri dari berbagai unsur diantaranya 1) tanah/negara bersejarah, 2) mitos umum atau ingatan sejarah, 3) budaya publik massa umum, 4) hak dan kewajiban hukum bersama untuk seluruh anggota masyarakat, dan 5) ekonomi bersama dimana semua anggota masyarakat bisa bergerak di seluruh negeri. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, bahwa Tosh berpendapat dalam Köroğlu & Elban (2020), ia mengungkapkan bahwa identitas dalam sebuah negara tak luput dari kesadaran sejarah dan bahasa nasional. Seperti contohnya setiap keberagaman budaya di Indonesia memiliki sejarahnya masing-masing yang tentunya merupakan pembeda antara satu dan lainnya. Meskipun zaman dan alam akan terus menerus berubah, namun kebudayaan tidak akan pernah bisa terlepas darinya.

Berdasarkan studi pendahuluan di Sekolah Dasar ditemukan beberapa persoalan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, tidak banyak guru yang

memiliki kesadaran untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Fasilitas teknologi sudah tersedia di sekolah namun belum dimanfaatkan dengan baik. Penyampaian materi pelajaran hanya menggunakan media konvensional dan jarang sekali mempergunakan media digital sebagai media ilustrasi pembelajarana di kelas. Penyampaian materi masih banyak terpaku pada buku dan terkesan monoton atau kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu maka ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar (SD) tidak dapat diabaikan karena memiliki berbagai manfaat signifikan. Pertama, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap PPKn dengan menyediakan metode yang menarik dan inovatif, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran (Anshori et al., 2022). Kedua, efektivitas pembelajaran juga meningkat karena materi PPKn yang disajikan secara visual dan interaktif membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep penting. Berdasarkan pendapat (Rida Septiana et al., 2023) penggunaan media interaktif berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan. Selain itu, media pembelajaran interaktif mendorong pengembangan kemampuan siswa secara optimal, khususnya dalam pembelajaran mandiri yang lebih efektif. Terakhir, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn juga meningkat ketika mereka menggunakan media yang inovatif dan interaktif, yang memungkinkan pemahaman materi yang lebih baik dan pencapaian akademik yang lebih tinggi (Rida Septiana et al., 2023).

Dalam sintesis, media pembelajaran interaktif sangat penting dalam PPKn di SD karena dapat meningkatkan minat belajar, efektivitas pembelajaran, kualitas pembelajaran, kemampuan siswa, dan hasil belajar. Adapun dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif 360° dengan menggunakan website Lapentor dan diharapkan media tersebut dapat

menjadi sebuah media pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas IV sekolah Dasar dalam meningkatkan pemahaman tentang materi yang dipelajarinya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media pembelajaran interaktif 360° dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Keragaman Sosial dan Budaya (Rumah Adat) di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana uji kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif 360° dalam mempelajari materi mengenai Keragaman Sosial dan Budaya (Rumah Adat) di kelas IV Sekolah Dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, maka adapun tujuan dari penelitian, yaitu:

1. Mengetahui manfaat pengembangan media pembelajaran interaktif 360° dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi rumah adat di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui uji kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif 360° dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi rumah adat di kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi semua pihak yang sudah terlibat. Adapun manfaat dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

### **1. Secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi tenaga pendidik mengenai penggunaan memberikan informasi mengenai respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif 360° serta menambah alternatif media pembelajaran baru bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi

referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi rumah adat. Selain itu, penelitian ini juga di harapkan dapat memberikan informasi mengenai respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif 360° serta menambah alternatif media pembelajaran baru bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Manfaat Bagi Peneliti**

Bagi Peneliti, diharapkan penelitian ini dapat melatih dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang telah diperoleh selama kegiatan perkuliahan.

### **b. Manfaat Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman baru mengenai penggunaan media interaktif 360°, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami berbagai keindahan yang terdapat di Indonesia, dan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan serta mudah diingat bagi siswa.

### **c. Manfaat Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi serta menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru untuk dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik agar siswa dapat merasakan lingkungan pembelajaran dengan lebih mendalam yang dapat meningkatkan pemahaman konsep.

### **d. Manfaat Bagi Sekolah**

Dengan hambatan-hambatan yang ditemukan maka sekolah dapat melakukan pelatihan terhadap guru-guru mengenai penggunaan teknologi untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif 360° melalui *web lapentor*.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi adalah panduan yang merinci keseluruhan konten dan pembahasan mengenai skripsi. Dalam penulisan struktur organisasi skripsi ini, urutan penulisan dari setiap bab dijelaskan secara berurutan. Struktur ini dimulai dari Bab I hingga Bab V, yang mencakup semua aspek yang akan dibahas dalam skripsi tersebut. Penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif 360° Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Rumah Adat di Kelas IV Sekolah Dasar" terdiri dari lima bab. Adapun penjelasan dari kelima bab tersebut sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yang berfungsi sebagai pintu masuk untuk memahami inti dari sebuah penelitian. Dalam bab ini terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada bab ini terdapat tiga rumusan masalah yang menyoroti kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan ketiga rumusan masalah tersebut, maka ditetapkan juga tiga tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Struktur organisasi skripsi ini memberikan panduan bagi pembaca mengenai bab-bab yang selanjutnya. Dengan demikian, bab I atau bab pendahuluan ini membentuk fondasi yang kuat untuk penelitian, menggambarkan konteks, tujuan, dan manfaat penelitian dengan singkat dan jelas.

Bab II Kajian Pustaka, merupakan bab yang berisi literatur-literatur yang menjelaskan dan mendukung penelitian. Dalam bab ini, penelitian menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Sosial dan Budaya yang berfokus pada rumah adat yang terdapat di Indonesia. Tinjauan ini juga menyoroti perkembangan terbaru dalam teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif 360°. Selain itu, bab ini juga menguraikan teori-teori, konsep-konsep, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif 360°, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Bab III Metode Penelitian, akan menjelaskan bagaimana penelitian ini akan dilaksanakan, termasuk juga perancangan media pembelajaran interaktif

360° untuk materi rumah adat. Pada bab ini akan menguraikan jenis penelitian yang digunakan dan subjek penelitian yang terdiri dari siswa kelas IV SD. Instrumen penelitian seperti daftar observasi, angket, dan wawancara juga akan dijelaskan beserta prosedur pengumpulan dan analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, bagian ini berkaitan dengan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil penelitian setelah pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan di lapangan sesuai dengan prosedur yang terdapat pada Bab III. Bab ini secara rinci menggambarkan hasil penelitian terkait perancangan media pembelajaran interaktif 360° untuk materi rumah adat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada bab pembahasan dalam bab ini menguraikan dengan detail mengenai jawaban atas rumusan masalah yang telah di tentukan dalam Bab I.

Bab V merupakan bagian yang berisi simpulan dan saran sebagai penutup dari penelitian ini. Simpulan ini memaparkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan, sedangkan implikasi dan rekomendasi berisi saran bagi pihak-pihak terkait.