

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, manusia dituntut untuk berinovasi dan bergerak sejalan dengan perubahan. Tuntutan yang ada berasal dari berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan adalah sarana mutlak yang digunakan untuk mewujudkan masyarakat yang memiliki kemampuan untuk menguasai, mengembangkan, mengendalikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena pendidikan sebagai “...salah satu aspek kebudayaan umat manusia yang berlangsung sepanjang hayat” (Ismaun, Winarti, dan Darmawan, 2016, hlm. 216).

Pendidikan di era yang serba modern ini memberikan tantangan bagi guru selaku pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal itu karena dalam proses pembelajaran terdapat penyampaian pesan dari guru sebagai pemberi pesan atau fasilitator dan siswa sebagai pihak penerima pesan. Dalam penyampaian pesan tersebut terdapat perantara yang merupakan media pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang ditunjang dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran untuk memberikan objektifitas yang berorientasi kepada kebutuhan siswa dan juga untuk melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Masing-masing jenis media memiliki karakteristik, keuntungan dan kekurangan. Maka dari itu, diperlukan perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media instruksional.

Media pembelajaran idealnya dapat membantu proses pembelajaran antara guru dan siswa, meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra (Hamid dkk, 2020, hlm. 7-8). Tentu media pembelajaran banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu guru dalam mengendalikan kelas dan memudahkan dalam pemberian materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Suatu realita bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih terdapat kendala dan tidak dapat tercapai secara maksimal, masih terdapat guru yang tidak tepat dalam memilih media

pembelajaran. Problematika dalam penggunaan media pembelajaran berhubungan dengan sarana dan prasarana. Seperti yang dikemukakan oleh Putri & Citra (2019) bahwa problematika yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran adalah sarana dan prasana, tidak hanya yang berkaitan dengan guru tetapi juga berkaitan dengan siswa. Dengan kata lain, baik guru maupun siswa harus memiliki sarana yang saling bersangkutan. Karena tanpa sarana dan prasarana yang memadai maka akan menghadapi kendala,

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, sebab kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep atau materi yang diberikan. Karena hal tersebut guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketidak mampuan guru dalam menjelaskan suatu materi dapat diwakili oleh peranan dari media, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah direncanakan sebelumnya. Guru harus memperhatikan banyak hal, seperti ketersediaan sarana dan prasarana pendukung dan kemampuan guru dalam menggunakan media. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dicapai (Putri & Citra, 2019, hlm. 49).

Sebagai idealnya sebuah pembelajaran, semua kebijakan yang diterapkan haruslah melalui sebuah perencanaan. Begitu juga dengan media pembelajaran sejarah, dimana penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah dapat mewujudkan tujuan utama pendidikan sejarah. Seperti yang dinyatakan oleh Kochhar (dalam Alvionita, 2014, hlm. 32) bahwa media pembelajaran juga membuat sejarah menjadi hidup, gambling serta relevan dengan kehidupan siswa yang berorientasi masa kini. Media pembelajaran sejarah dapat membuat sejarah menjadi nyata, vital dan menarik. Maka dari itu, kondisi kegiatan pembelajaran secara daring dalam pembelajaran sejarah menuntut guru agar dapat mengembangkan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital, yang diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang tenang, menyenangkan dan memberikan daya tarik lebih bagi siswa.

Tiara Nur Alifia, 2022

*PENERAPAN VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF DI KELAS X SMA NEGERI 1 CIPARAY)*

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

Saat ini, dimana pembelajaran menjadi pembelajaran daring dan guru kreatif adalah kunci keberhasilan pembelajaran abad ke-21, konsep harus semakin mantap, fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, melainkan sebagai pembawa informasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Sejak pembelajaran daring diadakan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah bekerjasama dengan Google dan resmi memasukan beberapa museum dan situs sejarah di Indonesia ke dalam Google Arts & Culture. Situs dan museum tersebut dapat dimanfaatkan sebagai *Virtual Tour* bagi pengunjungnya, tidak terkecuali dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut hasil penelitian Widiani, Darmawan & Ma'mur (2018, hlm. 132) dengan media pembelajaran berteknologi digital, siswa terbiasa untuk mengolah informasi yang mereka peroleh dari sumber yang mereka dapat, serta siswa juga dilatih untuk menarik kesimpulan berdasarkan sumber tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang tenang serta menyenangkan bagi siswa yaitu dengan menggunakan *Virtual Tour*. Media pembelajaran *Virtual Tour* dihadirkan untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar, siswa juga mendapat suasana baru dalam belajar sehingga tidak membosankan (Tasbihah & Suprijono, 2021, hlm. 18). Sebelum siswa belajar secara daring saat terjadinya pandemi, siswa dapat belajar sejarah dengan berkunjung ke situs bersejarah atau ke museum secara langsung. Museum dapat memberikan informasi secara kongret, mendapatkan sudut pandang waktu yang lebih jelas, serta memberikan nuansa pembelajaran yang baru bagi siswa. Siswa juga dapat mengenal dan melihat langsung peninggalan atau koleksi yang ada di museum. Museum merupakan tempat dari sumber-sumber sejarah disimpan dan dapat dilihat secara langsung baik dalam bentuk tulisan, dokumen, maupun benda arkeologi (Wibowo dkk, 2020, hlm. 405).

*Virtual Tour* menghadirkan situs sejarah dan museum dalam proses belajar mengajar dan selayaknya tur biasa, bisa dengan *guide* asli atau dengan

aplikasi yang membawa siswa sebagai pengunjung untuk menjelajahi koleksi museum. Hal tersebut didukung oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang menyatakan bahwa kini museum menyesuaikan diri untuk menciptakan terobosan baru, dengan adanya terobosan baru ini diharapkan dapat meningkatkan minat untuk berkunjung dan dapat mengedukasi tanpa harus beranjak dari rumah (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021).

Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah, adanya *Virtual Tour* merupakan solusi terbaik untuk berkunjung ke situs sejarah dan museum sebagai media belajar siswa saat situasi ini yang didukung dengan tampilan-tampilan grafik yang semakin baik dan canggih, serta dapat menunjukkan objek secara utuh. Dengan adanya *Virtual Tour* yang merupakan media pembelajaran audio visual, guru dan siswa dapat mendengarkan dan mengamati apa yang ada di museum hanya dengan menggunakan perangkat (laptop/gawai) dan juga jaringan internet. *Virtual Tour* adalah konsep baru dalam pembelajaran sejarah agar siswa dapat menjelajahi berbagai situs bersejarah dan koleksi-koleksi museum baik yang ada di Indonesia maupun di luar negeri.

Di SMA Negeri 1 Ciparay menurut penuturan guru dan hasil pra-penelitian peneliti, guru sejarah di SMA Negeri 1 Ciparay memikirkan cara baru untuk membuat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis pada teknologi, yaitu *Virtual Tour*. *Virtual Tour* sebagai inovasi untuk menghadirkan museum dalam pembelajaran daring yang tidak membosankan dan memberikan suasana baru bagi siswa. Penggunaan *Virtual Tour* oleh guru adalah sebagai bentuk pengenalan situs dan museum, sehingga siswa dapat melihat peninggalan-peninggalan atau bukti-bukti sejarah sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Selain sebagai bentuk pengenalan situs dan museum kepada siswa, pemilihan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah adalah untuk pengganti karya wisata yang biasa dilaksanakan secara langsung ke lokasi terkait, sekarang dapat dilakukan di dalam kelas saat pembelajaran. Diharapkan dengan

penerapan *Virtual Tour* ini siswa dapat merasa lebih menikmati proses belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman akan materi yang dibahas.

Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciparay memanfaatkan adanya *Virtual Tour*. Salah satunya dengan guru di kelas X, dimana beliau menggunakan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa mengenal lebih jelas tentang sejarah. Sebagaimana pembelajaran daring pada umumnya, *Virtual Tour* di SMA Negeri 1 Ciparay didukung oleh tersedianya sarana prasarana yang membantu pembelajaran berbasis teknologi berupa proyektor, ruangan multimedia serta *WiFi* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran sejarah dengan *Virtual Tour*, guru menjadi *guide* untuk memperlihatkan koleksi yang ada di Museum dan siswa menjadi pengunjung yang mencoba untuk memahami peninggalan dengan materi pembelajaran yang telah diterangkan sebelumnya. Menurut Hunter (dalam Evitasari, Q dkk., 2020, hlm. 50) dengan adanya *Virtual Tour* dan kunjungan yang dilakukan oleh siswa, maka akan terjadi transformasi nilai warisan bangsa dari generasi terdahulu kepada generasi sekarang dan hal itu akan membuat siswa mengerti proses perjalanan suatu bangsa serta nilai kearifan dari kunjungan ke Museum. Siswa dalam pembelajaran menggunakan *Virtual Tour* hanya perlu mempersiapkan catatan dan di akhir sesi kunjungan tur siswa dapat mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum dia pahami kepada guru. Terlepas dari kendala jaringan *WiFi* yang tidak stabil sehingga membuat tampilan layar agak pecah, siswa tetap dapat melihat koleksi museum sebagai pemahaman lebih serta pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mengasyikkan.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik dan memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan *Virtual Tour* sebagai Media Pembelajaran (Studi Deskriptif Kualitatif di Kelas X SMA Negeri 1 Ciparay)”**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Peranan *Virtual Tour* sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif Kualitatif di Kelas X SMA Negeri 1 Ciparay)”.

1. Mengapa guru memilih *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan media *Virtual Tour*?
3. Apa kendala dan upaya dalam mengatasi kendala penerapan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Ciparay?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah?

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai untuk menjawab permasalahan penelitian yang berhubungan dengan penerapan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Ciparay, tujuan tersebut diantaranya:

1. Mengetahui alasan guru menggunakan media *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Virtual Tour*.
3. Menguraikan kendala dan upaya mengatasi kendala dalam menerapkan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah.
4. Mengetahui tanggapan siswa mengenai penerapan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dan kegunaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai penerapan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Ciparay.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan gambaran informasi baru mengenai penerapan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah, mengetahui faktor pendukung dan kendala yang ditemukan hingga upaya guru untuk mengatasi kendala tersebut.
3. Bagi siswa, memberikan pengetahuan dan informasi, serta menumbuhkan sikap positif pada diri siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah secara daring.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan atau sumber dalam melakukan penelitian mengenai penerapan model *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran sejarah.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun struktur organisasi dalam penyusunan skripsi ini dipaparkan dalam 5 bab adalah sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan: Bab satu ini menyajikan penjelasan mengenai sebab penulis dalam melakukan dan menentukan penelitian serta permasalahan apa saja yang akan diteliti dalam skripsi ini. Adapun sub bab dalam bab satu ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi kripsi.

Bab II. Kajian Pustaka: Bab dua ini akan memaparkan konsep yang relevan dengan masalah penelitian yang telah ditentukan, yakni berhubungan dengan definisi dan penerapan media *Virtual Tour* serta perkembangan media pembelajaran hingga media pembelajaran sejarah.

Tiara Nur Alifia, 2022

**PENERAPAN VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF DI KELAS X SMA NEGERI 1 CIPARAY)**

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

Bab III. Metode Penelitian: Bab tiga ini akan menjelaskan tahapan atau langkah penelitian saat penelitian dilakukan. Bab tiga ini juga bersifat procedural, khususnya bagian yang mengoordinasikan atau menjabarkan bagaimana penulis merencanakan alur penelitian yang akan dilakukan mulai dari lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, indikator penelitian, dan alat pengumpulan data dan pengolahan data.

Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan: Bab empat ini berisi pemaparan mengenai hasil dan temuan penelitian yang didasarkan pada pengumpulan data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan membahas hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V: Simpulan dan Rekomendasi: Bab lima merupakan simpulan dan rekomendasi dalam skripsi yang telah dibuat. Bab ini lebih menjelaskan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.