

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan bangsa di masa mendatang. Melalui pendidikan dapat diwujudkan generasi muda yang handal baik dalam bidang yang telah dipelajari maupun yang telah ditentukan. Dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan kemampuan, pemikiran dan memperluas pengetahuan. Pendidikan juga bertujuan untuk perkembangan potensi didik agar menjadi manusia yang berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik apabila kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Untuk lebih menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran maka dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital, hal ini sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap kehidupan manusia baik dalam bidang sosial, budaya, ekonomi, maupun pendidikan. Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Maka yang terjadi saat ini adalah pesatnya era globalisasi yang melahirkan generasi gadget, menandai munculnya era generasi milenial. Dunia pendidikan juga tak bisa lepas dari adanya perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah

satunya ialah munculnya media pembelajaran yang menarik dan variatif. Media pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide maupun pengalaman.

Media pembelajaran yang digunakan pada tiap sekolah tidak sama antara satu dengan yang lain maka diperlukan observasi terlebih dahulu. Setelah melakukan observasi pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Pura, berdasarkan pengamatan peneliti media pembelajaran yang digunakan menggunakan papan tulis dengan metode komunikasi verbal melalui penuturan lisan pengajar sehingga dirasa masih kurang menarik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada minat belajar peserta didik. Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu pendidik dalam proses pembelajaran yang dapat mengubah suasana dan kondisi belajar peserta didik. Maka salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Melalui media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital diharapkan peserta didik mampu menangkap dan memahami materi pembelajaran sejarah yang disampaikan dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Sehingga semakin meningkatnya pengetahuan peserta didik terhadap pemahaman suatu materi sejarah. Adapun perkembangan teknologi hingga saat ini berkembang semakin pesat, sehingga memunculkan banyak inovasi baru dari teknologi. Oleh karena itu, inovasi yang dapat dilakukan melalui materi sejarah lokal. Untuk lebih

mendekatkan siswa pada lingkungan sekitarnya, maka dibutuhkan pembelajaran sejarah lokal dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik perhatian peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang saat ini dapat dikembangkan dalam memanfaatkan teknologi jaringan sebagai media pembelajaran sejarah, yakni didukung dan diawali dengan memanfaatkan peninggalan atau peristiwa sejarah yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Hal ini yang dikenal dengan sejarah lokal, kemudian menuju ke peristiwa yang lebih luas dan nasional. Sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan kebanggaan tersendiri bagi peserta didik agar tertarik untuk mengikuti pembelajaran sejarah lokal. Sejarah lokal adalah jenis sejarah yang khusus membahas peristiwa-peristiwa yang terbatas pada suatu daerah. Sejarah lokal berkaitan dengan kompleks yang tunggal atau lingkungan tertentu, seperti kota kecil atau desa, komunitas pertanian, bahkan seluruh kota atau kabupaten. Sejarah lokal ini menjelaskan bagaimana sejarah yang ada di lingkungan sekitar, pada suatu desa, kota maupun provinsi. Sejarah lokal merupakan pelengkap dari sejarah nasional.

Maka dari itu sangat diperlukan adanya daya tarik dalam pembelajaran sejarah lokal yakni dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran digital. Media yang akan dikembangkan ialah media *virtual tour* berbasis sejarah lokal dengan menggunakan web *theasys*. Media ini dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif. Dengan adanya media *virtual tour* pembelajaran lebih efektif dan menarik. Sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media

virtual tour yang dirancang dengan menggunakan bantuan *theasys* untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah lokal.

Pemanfaatan media *virtual tour* dengan menggunakan web *theasys* yang dapat memfasilitasi pengguna untuk melakukan penjelajahan secara virtual dengan menampilkan gambaran secara panorama. Gambaran mengenai peninggalan-peninggalan bersejarah yang ada di daerah sekitar yang akan ditampilkan dengan sudut pandang 360°. Tidak hanya menampilkan gambar, di dalam web *theasys* ini juga akan menampilkan informasi secara lisan maupun tulisan.

Virtual tour adalah teknologi yang dirancang dengan memanfaatkan gambar panorama 360° sebagai media informasi dimana pengguna dapat melihat secara *virtual* tanpa harus datang langsung ke lokasi. Pemanfaatan media *virtual tour* dalam pembelajaran sejarah memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mempersiapkan materi pembelajaran dan membantu terciptanya lingkungan belajar yang mandiri, efektif, aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *virtual tour* proses pembelajaran berfungsi untuk menampilkan gambaran yang lebih nyata sehingga pembelajaran sejarah menjadi menarik.

Penggunaan media pembelajaran *virtual tour* berbantuan *theasys* menjadi salah satu strategi untuk menyampaikan informasi yang menarik seputar materi sejarah lokal pada pembelajaran sejarah. Dengan media yang digunakan membuat peserta didik dapat melihat, menjelajahi dan mendengar materi secara virtual yang

akan ditampilkan, dengan begitu peserta didik akan lebih tertarik dan menerima informasi dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Mei 2022 dalam mata kuliah penelitian pendidikan sejarah yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan pada pelajaran sejarah, terkhusus untuk mengetahui bagaimana sistem pengajaran yang diberikan guru sejarah terhadap peserta didik. Maka salah satu hasil dari observasi yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Tanjung Pura ialah bahwa guru sejarah belum memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran sejarah.

Oleh karena itu, peneliti perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Virtual Tour* Berbasis Sejarah Lokal Dengan Menggunakan *Theasys* Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura”** dengan harapan kontribusi dari penelitian ini dapat membantu mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif dan efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran sejarah kurang menarik.
2. Penggunaan media pembelajaran sejarah yang kurang bervariasi menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik

3. Minimnya pemanfaatan media teknologi digital pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Pura.
4. Perlu adanya pengembangan media *virtual tour* berbasis sejarah lokal dengan menggunakan *theasys*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu, peneliti akan melakukan Pengembangan Media *Virtual Tour* Berbasis Sejarah Lokal Dengan Menggunakan *Theasys* Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *virtual tour* berbasis sejarah lokal dengan menggunakan *theasys* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tanjung Pura?
2. Bagaimana efektivitas media *virtual tour* berbasis sejarah lokal dengan menggunakan *theasys* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tanjung Pura?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *virtual tour* berbasis sejarah lokal dengan menggunakan *theasys* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tanjung Pura.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *virtual tour* berbasis sejarah lokal dengan menggunakan *theasys* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tanjung Pura.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam mengembangkan media *virtual tour* berbasis *theasys* pada pembelajaran sejarah lokal.

b) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan wawasan kepada guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Adanya penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sejarah dan lebih mengenal sejarah lokal yang ada.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.