

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan diantaranya adalah proses pembelajaran di sekolah. Belajar dapat dikatakan suatu proses yang secara menyeluruh terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Dalam UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga pendidikan sangat penting, karena tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan semakin terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing serta memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Untuk dapat mewujudkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, maka dibutuhkan salah satu peningkatan kualitas yaitu dalam bidang pendidikan.

Proses pembelajaran dapat terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Dikatakan bahwa seseorang itu telah belajar yaitu dengan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Pada proses belajar, harapan kedepannya yaitu terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, tidak berpusat pada guru dan siswa aktif serta dapat memahami materi yang disampaikan

secara maksimal. Dalam hal ini guru sebaiknya harus mampu untuk memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Di lingkungan sekolah guru merupakan bagian penting dalam pendidikan. Disebut sebagai guru/pendidik yaitu mereka yang memiliki kemampuan merancang pelaksanaan serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan mampu mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan. Interaksi yang terjadi dalam lingkungan pendidikan di sekolah selama proses belajar akan dipengaruhi oleh guru, siswa, kepala sekolah, bahan/materi pelajaran, sumber belajar, petugas sekolah dan lain sebagainya. Dalam hal ini kualitas guru sangat menentukan hasil belajar.

Kurikulum yang digunakan di SD N 0701 Rotan Sogo khususnya kelas IV yaitu kurikulum Merdeka. Menurut BSNP atau Badan Standar Nasional Pendidikan, pengertian kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang berkaitan dengan pendekatan bakat dan minat. Para siswa (baik siswa maupun mahasiswa) dapat memilih mata pelajaran apa saja yang diinginkan sesuai dengan bakat dan minatnya. Kurikulum atau program Merdeka Belajar ini diluncurkan pada tahun 2013 oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Penelitian (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim sebagai bentuk penilaian perbaikan Kurikulum 2013. Pada kurikulum ini pembelajaran dilakukan secara terpisah antar mata pelajarannya. Oleh karena itu hasil belajar siswa juga dapat diidentifikasi secara spesifik, berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang pembelajarannya terpadu antar mata pelajaran namun hasil belajarnya tetap terpisah.

Pada umumnya, materi Sejarah dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar disajikan dengan Sejarah umum para tokoh ternama dan tempat bersejarah yang ada

di kota-kota besar di Indonesia. Pada pembelajaran IPS kelas IV khususnya terdapat materi dengan tema “Cerita tentang Daerahku”. Siswa seringkali hanya mengenal Sejarah yang ada diluar daerah tempat tinggalnya dan tidak mengetahui Sejarah yang ada di daerahnya sendiri. Akibatnya, Ketika siswa diminta untuk menceritakan kebanggaan daerahnya, siswa tidak mampu mengidentifikasi dan menjawab secara tepat. Maka diperlukan upaya yang lebih inovatif dan materi yang disajikan berdasarkan lingkungan tempat tinggal siswa agar siswa lebih mengenali daerah tempat tinggalnya dan bangga terhadap Sejarah yang ada di daerahnya.

Pada umumnya, materi sejarah dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar disajikan dengan sejarah umum para tokoh ternama dan tempat bersejarah yang ada di kota-kota besar di Indonesia. Dalam pembelajaran IPS kelas IV, khususnya pada tema “Cerita tentang Daerahku”, siswa seringkali hanya mengenal sejarah dari luar daerah tempat tinggalnya. Kondisi ini membuat mereka kurang memahami sejarah yang ada di lingkungannya sendiri. Akibatnya, ketika diminta untuk menceritakan kebanggaan daerahnya, siswa sering kali kesulitan mengidentifikasi dan menjawab dengan tepat. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dalam penyajian materi, dengan mengangkat sejarah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyajikan materi berdasarkan lingkungan tempat tinggal siswa agar mereka lebih mengenal daerahnya. Dengan mengenali sejarah lokal, siswa akan lebih mudah memahami dan menghargai warisan budaya yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan Candi Bahal sebagai salah satu situs bersejarah yang terdekat dengan SDN 0701 Rotan Sogo. Pengenalan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga dan kepedulian siswa terhadap sejarah daerahnya sendiri. Selain itu, hal ini juga dapat

memotivasi siswa untuk melestarikan dan mempromosikan kekayaan budaya lokal kepada orang lain.

Observasi dan wawancara dilakukan penulis pada Senin, 30 Oktober 2024 di SDN 0701 Rotan Sogo dengan mewawancarai guru kelas IV-A yaitu Desia Rani Jamiasih, S.Pd mengenai nilai Ujian Akhir semester ganjil T.A 2024/2025. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai murni siswa sebelum pertimbangan dalam penambahan dengan berbagai macam aspek penilaian untuk nilai rapor khusus pada mata pelajaran IPAS yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Kelas IV

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Presentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	23	≤ 70	70	15	65,2 %	Belum Tuntas
		≥ 70		8	34,7 %	Tuntas

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka diperlukan suatu upaya yang dapat dilaksanakan dengan menguasai berbagai media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, melibatkan aktivitas siswa secara optimal. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut disebabkan karena media pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, baik berupa media cetak, audio, visual, maupun multimedia. Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru kelas IV di SD Negeri 0701 Rotan Sogo sering kali menghadapi tantangan dalam membuat dan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Mereka menggunakan media dengan benda-benda konkret atau berdasarkan buku teks saja. Guru berusaha

menyampaikan materi dengan cara yang sederhana, akan tetapi pendekatan ini tidak selalu efektif.

Meskipun ada contoh nyata yang diberikan, hal ini sering kali tidak cukup menarik perhatian siswa. Media ini tidak menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan sehingga siswa mudah melupakan materi yang telah disampaikan. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan, apalagi anak-anak biasanya lebih suka belajar aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Tidak ada variasi dalam penggunaan media membuat pengalaman belajar terasa datar dan membosankan. Pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran konvensional yang juga sering disebut sebagai pembelajaran tradisional atau pembelajaran klasik.

Menurut Susanto (2017:47) disimpulkan bahwa Model pembelajaran konvensional adalah pendekatan belajar-mengajar klasik yang umumnya melibatkan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Model pembelajaran tersebut telah lama digunakan dan masih banyak ditemukan di berbagai institusi pendidikan. Model ini cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan ciri-ciri pada model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut yang dikutip dari Andayani (2015:93); (a) Pemilihan informasi ditentukan oleh Guru; (b) Murid secara pasif menerima informasi; (c) Pembelajaran abstrak dan teoritis; (d) Memberikan tumpukan materi kepada peserta didik sampai waktu yang ditentukan; (e) Cenderung fokus pada bidang disiplin ilmu tertentu; (f) Waktu belajar murid sebagian besar dipergunakan untuk mengerjakan tugas, mendengarkan ceramah Guru, dan mengisi latihan yang membosankan; (g) Perilaku peserta didik dibangun atas dasar kebiasaan; (h) Keterampilan dikembangkan atas dasar Latihan; (i) Nilai rapor dan pujian merupakan hadiah yang diberikan kepada peserta didik; (j) Hukuman memiliki kecenderungan pada model pembelajaran ini

sehingga peserta didik tidak berani melakukan tindakan yang buruk; (j) Peserta didik mengikuti perilaku baik yang diberikan oleh Gurunya.

Oleh karena itu, guru kelas IV perlu mencari cara inovatif untuk menggabungkan elemen interaktif. Dengan pendekatan yang lebih dinamis, diharapkan minat siswa dapat meningkat sehingga hasil belajar siswa meningkat juga. Dalam proses pembelajaran Jean Piaget dalam Nurlina (2021:27), menyarankan: Penggunaan metode aktif yang menghendaki siswa menemukan kembali atau merekonstruksi kebenaran-kebenaran yang harus dipelajarinya. Guru berperan mengatur dan menciptakan situasi dan menyajikan masalah yang berguna. Maka dari teori tersebut disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran diupayakan dapat menciptakan suasana aktif dalam belajar.

Sejalan juga dengan Hamalik (1994) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan Pembelajaran), sehingga dapat merancang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pendidikan yang digunakan di setiap sekolah tidak sama satu dengan yang lain, maka perlu melakukan pengamatan lebih lanjut. Di kelas IV A SD Negeri 0701 Rotan Sogo, berdasarkan pengamatan media yang digunakan yaitu dengan papan tulis dan komunikasi verbal melalui penuturan lisan sehingga kurang menarik perhatian siswa dan pembelajaran kurang bervariasi. Dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada hasil belajar peserta didik. Salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu 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.

Jika dilihat dari lingkungan sekolah, fasilitas yang tersedia hanya terbatas. Sekolah tersebut terletak di kawasan pedesaan. Perpustakaan dengan koleksi bukunya terbatas dan belum terlalu modern. Motivasi belajar siswa juga bervariasi. Ada yang memiliki semangat tinggi karena melihat pendidikan sebagai jalan keluar dari keterbatasan, namun ada pula yang motivasinya rendah karena faktor ekonomi keluarga (Sebagian harus membantu orang tua di ladang) atau kurangnya pemahaman akan pentingnya pendidikan jangka panjang. Sebagian besar siswa juga lebih fasih berbahasa daerah daripada bahasa Indonesia, terutama di awal jenjang sekolah dasar. Namun hal ini tidak menjadi penghalang untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi. Ini menjadi tantangan sekaligus potensi dalam proses pembelajaran. Pada kondisi ini yang akan dilakukan oleh peneliti dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dilaksanakan secara optimal.

Melalui media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital diharapkan peserta didik mampu menangkap dan memahami materi pembelajaran khususnya materi IPS mengenai sejarah lokal disampaikan dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga semakin meningkatnya pengetahuan peserta didik terhadap pemahaman suatu materi. Sejarah lokal mencakup bagaimana sejarah yang ada dilingkungan sekitar, pada suatu desa, kota maupun provinsi. Sejarah lokal sebagai pelengkap dari sejarah nasional. Maka dari itu penting untuk menghadirkan daya tarik dalam pembelajaran sejarah lokal yaitu dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran digital. Sejarah lokal yang akan disampaikan yaitu sejarah candi

bahal yang terletak di desa bahal kecamatan padang bolak portibi kabupaten padang lawas utara.

Candi ini cukup dikenal kalangan masyarakat maupun siswa itu sendiri, akan tetapi dalam konteks sejarah mereka tidak mengetahui kapan dan bagaimana asal-usul dari bangunan candi tersebut. Sehingga peneliti mengupayakan untuk menggunakan media dalam menyampaikan materi tersebut. Media yang akan dikembangkan ialah media *virtual tour 360⁰* berbasis sejarah lokal. Dengan menggunakan media ini dapat menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan diharapkan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media *virtual tour* dirancang untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah lokal.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengembangan Media *Virtual Tour 360⁰* Berbasis Sejarah Lokal Candi Bahal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 0701 Rotan Sogo.”** dengan harapan kontribusi dari penelitian ini dapat membantu mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif dan efektif dan siswa dapat mengetahui tentang sejarah yang ada di lingkungan sekitarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPS kurang bervariasi. Pembelajaran yang dilaksanakan yaitu didominasi oleh penggunaan buku teks saja sehingga dapat menghalangi pencapaian kurikulum yang lebih interaktif;

2. Penggunaan media pembelajaran IPS yang tidak bervariasi menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar IPS siswa terlihat dari data yang tertera sebelumnya yaitu 65% siswa belum tuntas yang nilainya dibawah standar minimal.
3. Rendahnya pengetahuan siswa tentang sejarah lokal. Sebagian siswa hanya mengenal tempat/bangunan bersejarah. Akan tetapi mereka tidak mengenali sejarahnya bagaimana, fungsinya, dan pentingnya mengetahui sejarah lokal.
4. Minimnya pemanfaatan media teknologi digital pada pembelajaran IPS di SD Negeri 0701 Rotan Sogo. Media pembelajaran yang digunakan saat ini yaitu hanya buku teks, sehingga tidak memanfaatkan potensi teknologi dan multimedia secara optimal. Kurangnya penggunaan media teknologi digital membuat proses pembelajaran kurang menarik dan efektif.

1.3 Batasan Masalah

Luasnya masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka penulis membatasi masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Fokus peneliti mengukur hasil belajar siswa setelah mengembangkan media *Virtual Tour 360°* sebagai pengukur keberhasilan dalam penelitian.
2. Penelitian ini dilakukan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 0701 Rotan Sogo.
3. Materi yang disajikan yaitu Sejarah lokal candi bahal untuk mata pelajaran IPAS di kelas 4 Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media *Virtual Tour* 360⁰ Berbasis Sejarah Lokal Candi Bahal dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 0701 Rotan Sogo?
2. Apakah media *virtual tour* 360⁰ berbasis sejarah lokal candi bahal yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV SD ?
3. Apakah media *virtual tour* 360⁰ berbasis sejarah lokal candi bahal efektif sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV SD ?
4. Apakah media *virtual tour* 360⁰ berbasis sejarah lokal candi bahal praktis sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV SD ?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui Proses Pengembangan Media *Virtual Tour* 360⁰ Berbasis Sejarah Lokal Candi Bahal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 0701 Rotan Sogo
2. Untuk mengetahui kelayakan media *virtual tour* 360⁰ berbasis sejarah lokal candi bahal pada pembelajaran IPS di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *virtual tour* 360⁰ berbasis sejarah lokal candi bahal pada pembelajaran IPS di kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media *virtual tour* 360⁰ berbasis sejarah lokal candi bahal pada pembelajaran IPS di kelas IV SD.

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* 360⁰ pada pembelajaran IPS berbasis 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 hasil belajar 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 IPS.