BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era industri 4.0, seluruh lapisan masyarakat harus meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang pendidikan di Indonesia. Teknologi dan informasi banyak digunakan di Indonesia. Tanpa disadari, hal ini telah mengglobalkan eksistensi manusia. Menurut Wijayanti (2017), globalisasi yang cepat telah mengubah masyarakat. Pesatnya pertumbuhan teknologi membuat tugas-tugas sehari-hari menjadi lebih efisien dan produktif. Menurut Anshori (2018), teknologi telah memungkinkan manusia untuk berinteraksi. Teknologi mendukung semua aktivitas manusia, mulai dari pendidikan, kesehatan, perdagangan, dan proses politik.

Pertumbuhan teknologi industri 4.0 dalam pendidikan terkait dengan karakteristik siswa. Generasi Alpha siswa yang lahir di era ini dapat menciptakan kesenjangan antara instruktur dan siswa, menyesuaikan dan membangun lingkungan belajar yang sesuai dengan evolusi pengajaran di era ini. Generasi Alpha atau yang dikenal juga dengan sebutan generasi kaca adalah generasi muda yang lahir pada tahun 2010 hingga sekarang dengan ciri khas yang unik sejak WhatsApp, Facebook, dan Instagram mulai dikembangkan pada tahun 2010. Generasi Alpha akan tumbuh dan berkembang dengan media teknologi tersebut, sehingga dapat dikatakan sebagai generasi yang sudah melek teknologi dan ramah teknologi.

Perubahan generasi disesuaikan dengan perubahan kurikulum pengajaran. Indonesia sedang menerapkan kurikulum otonomi. Hampir setiap sekolah di Indonesia menggunakan kurikulum otonomi. Sekolah harus menilai lingkungannya untuk melihat apakah dapat menjalankan kurikulum otonomi tersebut. Dalam penerapan kebijakan kemandirian, kesiapan instruktur dan siswa diamati. Selain itu, instruktur harus membuat pembelajaran terkait teknologi menjadi menyenangkan dan menarik.

Pembelajaran generasi Alpha Fokus pada siswa, bukan instruktur. Dengan demikian, proses pembelajaran yang membosankan membuat pengetahuan menjadi membingungkan dan disalahartikan, sehingga membuat siswa tidak tertarik. Berdasarkan hal ini, guru akan menentukan dan menyiapkan kebutuhan siswa seperti media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran untuk menghindari kegagalan pembelajaran. Guru harus mengamati kelas untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran efektif. Tidak semua media cocok untuk semua situasi pembelajaran. Media pembelajaran mentransmisikan pengetahuan atau pesan, menurut Djamarah dan Zain (2010). Dalam Arsyad (2014), AECT mendefinisikan media sebagai semua sarana transmisi informasi dan pesan. Media terkadang disebut mediator, bukan sekadar layanan. Komunikasi antara siswa dan materi pembelajaran diatur oleh media. Media sangat penting untuk pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Materi pembelajaran teknologi terintegrasi yang sesuai dengan waktu dipilih. Guru memberikan pembelajaran satu arah di kelas, sementara teknologi memungkinkan siswa berpartisipasi dan belajar lebih

baik. Strategi ini meningkatkan pemahaman siswa dan meringankan beban instruktur dengan mengambil alih sebagian tugas mereka menggunakan paket media pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia melalui tur virtual akan mengubah sistem pembelajaran, materi, proses, dan tantangan yang dihadapi siswa, guru, dan penyelenggara pembelajaran. Tur virtual diharapkan menjadi alternatif bagi masalah kemandirian belajar karena memungkinkan siswa untuk mencari dan mempelajari pengetahuan yang lebih luas, yang menginspirasi kreativitas sains. Dengan pembelajaran ini, bakat kognitif siswa terhadap tujuan pembelajaran harus memaksimalkan hasil untuk pencapaian dan pembelajaran yang bermakna. Sosiologi sekolah menengah diperlukan, khususnya dalam studi sosial. Sosiologi adalah bidang ilmu sosial. Auguste Comte percaya sosiologi adalah ilmu yang baik yang mempelajari fenomena sosial secara rasional. Definisi Sosiologi Max Weber lainnya menyelidiki perilaku sosial. Sosiologi dapat berupa ilmu atau teknik. Ilmu sosiologi mengatur informasi tentang masyarakat dan budaya menggunakan analisis pemikiran logis. Sosiologi adalah sebuah teknik jika dilihat sebagai cara untuk memikirkan dan mengomunikasikan realitas sosial budaya masyarakat dengan menggunakan metode dan ide ilmiah. Kementerian Pendidikan Nasional, Kurikulum (2004). Mata kuliah Sosiologi ini secara terus-menerus mengkaji dan menyelidiki masyarakat, termasuk isu-isu sosial, fenomena, hubungan, pengetahuan lokal, dan tindakan sosial serta perilaku manusia.

Tujuan akhir dari proses pembelajaran adalah capaian pembelajaran siswa. Jika siswa memiliki kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik yang tinggi, capaian pembelajarannya akan baik. Penilaian tertulis dan lisan yang diberikan oleh guru menentukan hasil pembelajaran di akhir setiap pembelajaran. Capaian pembelajaran mengukur atau mencerminkan potensi siswa selama pembelajaran.

Harti dan Darsono (2023) menemukan bahwa keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran di kelas sejarah sekolah menurun karena penggunaan media tradisional oleh instruktur dan kurangnya kreativitas. Berdasarkan penelitian Harti dan Darsono, Untuk mengatasi keterbatasan belajar, ciptakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dan meningkatkan hasil belajar. teknologi yang dirancang untuk membuat tur virtual yang dapat diakses secara virtual dengan tekanan visual dan audio.

Kondisi ini sesuai dengan kondisi di lapangan, seperti yang ditunjukkan oleh observasi awal di kelas X-1 di SMA Negeri 1 Binjai di Jalan Yos Sudarso, Suka Makmur, Kec. Binjai, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara 20762. Guru masih menggunakan powerpoint dan buku teks untuk pembelajaran konvensional. Dengan demikian, siswa merasa bosan dan tidak aktif, tidak mampu mengembangkan kemampuan berpikir, ide, dan konsepnya, serta tidak mampu menerima dan memahami informasi. Dengan mempertimbangkan hal tersebut di atas, kegiatan pembelajaran menjadi tidak berhasil. Peneliti belum mencapai hasil belajar Sosiologi yang maksimal karena masih ada siswa Yang memperoleh nilai 70, berada di bawah rata-rata KKM yang diajarkan yaitu 75. Jika hal ini terus

berlanjut maka akan menjadi tantangan berat, untuk itu diperlukan pembuatan media pembelajaran yang kreatif. mata kuliah Sosiologi di SMAN 1 Binjai, Langkat. Fungsi dan perkembangan media pembelajaran ini adalah perjalanan virtual.

Menurut Fiona Cameron (2009), tur virtual memungkinkan pengunjung untuk mengamati ruangan atau koleksi secara daring. Menurut International Council (ICOM) Rosyid (2021), tur virtual dapat meniru tur fisik atau beroperasi secara mandiri dengan tetap menjaga otoritas.

Peneliti menciptakan media pembelajaran dengan beberapa manfaat. Materi pembelajaran tur virtual mudah diakses di mana saja dan kapan saja tanpa batasan waktu, lebih menarik daripada buku teks karena bersifat dinamis dengan teknologi, dan ringan dibawa karena bersifat sebagai penghubung. Peneliti berharap solusi tersebut dapat mengubah pembelajaran siswa dengan membantu mereka berpartisipasi dalam debat, mengungkapkan ide, dan meningkatkan nilai sosiologi mereka. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis terdorong untuk mengeksplorasi topik tersebut dan ingin meneliti siswa kelas X di SMA Negeri 1 Binjai dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai, Langkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal dari domain masalah dimana kita dapat mengenali objek-objek dalam suatu hubungan tertentu sebagai suatu masalah. Suriasumantri (2012). Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya rasa bosan dalam proses pembelajaran Sosiologi yang ditimbulkan oleh siswa.
2. Rendahnya semangat belajar Sosiologi.
3. Minat mempelajari mata pelajaran Sosiologi masih rendah.
4. Hasil belajar Sosiologi yang diperoleh masih tergolong rendah.
5. Rendahnya respon siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran.
6. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengkonstruksi ide tentang materi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ditemui dalam proses observasi lapangan, tentunya penulis juga harus membatasi permasalahan yang akan dibahas kemudian. Penulis hanya akan fokus membahas pengembangan media pembelajaran berbasis virtual tour untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai Langkat.

1.4 Rumusan Masalah

Peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut berdasarkan konteks yang disebutkan di atas.:

1. Bagaimana kelayakan pembelajaran tur virtual berbasis multimedia dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai Langkat?
2. Bagaimana keefektifan pembelajaran tur virtual berbasis multimedia dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai Langkat ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penulis capai dengan kegiatan penelitian ini adalah:

1. Uji kelayakan media pembelajaran virtual tour berbasis multimedia . pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai, Langkat
2. Uji Keefektifan Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Multimedia pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai, Langkat.

1.6 Manfaat penelitian

Diharapkan Semua pemangku kepentingan dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini. Penelitian ini memiliki beberapa keuntungan berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menjelaskan inovasi media pembelajaran berbasis wisata virtual di SMA Negeri 1 Binjai Langkat.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan membangun media pembelajaran berbasis wisata virtual yang merupakan inovasi media pembelajaran.
 - c. Penelitian selanjutnya atau penelitian lain dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini..

2. Manfaat praktis

- a. Terhadap pimpinan sekolah (kepala sekolah)

Upaya mengoptimalkan proses pembelajaran Sosiologi di sekolah dan membantu menyediakan fasilitas pembelajaran.

b. Untuk guru

- Menambah pengetahuan dan informasi bagi guru dalam penerapan media pembelajaran berbasis virtual tour.
- Memotivasi guru untuk merancang media pembelajaran seperti virtual tour
- dan lain-lain.
- Memotivasi guru untuk melakukan inovasi

c. Untuk siswa

- Menurut penelitian , siswa dapat berkembang menjadi lebih efektif dan aktif dalam proses pembelajaran.
- Siswa memperoleh pengalaman belajar melalui tur virtual .
- Siswa tidak lagi bosan atau salah memahami konsep karena media hadir sebagai saluran atau fasilitas untuk memudahkan pemahaman konsep pembelajaran Sosiologi.