

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses pembentukan manusia seutuhnya atau proses memanusiakan manusia. Selain itu, pendidikan dapat membawa seseorang individu ke taraf ekonomi yang lebih baik, menuju ke dunia yang lebih modern. Karena dengan pendidikan dapat dilakukan perubahan sosial budaya, seperti pengembangan ilmu pengetahuan, penyesuaian sikap dan nilai yang dapat mendukung pembangunan, dan penguasaan berbagai keterampilan menggunakan teknologi.

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P 2002).

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan

berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lainnya. Hal tersebut tidak akan terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Oleh sebab itu dipilihlah media pembelajaran berbasis *Virtual tour*, yang dimana media pembelajaran ini relevan dengan keadaan saat ini. Pada saat ini pembelajaran di lakukan secara daring melalui berbagai aplikasi pembelajaran, selain itu seluruh aktifitas masyarakat dibatasi karena dampak dari pandemi Covid-19. *Virtual tour* ini sebenarnya sudah ada sejak lama, namun baru populer saat ini yang dimana seluruh aktifitas dibatasi membuat masyarakat tidak bisa bergerak bebas. *Virtual tour* yang diterjemahkan dari bahasa Inggris *virtual tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar foto. Mungkin juga menggunakan elemen multimedia lain seperti efek suara, narasi, dan teks. *Virtual tour* ini sudah dipakai oleh pemerintah untuk sarana wisata edukasi seperti *virtual tour* museum, yang pada intinya memberikan pengetahuan yang dapat di akses dari mana saja namun juga memberikan pengalaman seperti berada di museum tersebut.

Virtual tour ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada saat ini guru atau pendidik dituntut untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam penyampaian materi pembelajarannya, begitupun peserta didik dituntut aktif dalam belajar. Namun faktanya, masih banyak dari pendidik atau guru yang kesulitan dalam mencari inovasi. Dengan adanya *virtual tour* ini diharapkan pendidik mempunyai variasi dan inovasi dalam pembelajaran dan peserta didik akan lebih aktif lagi. Selain adanya pandemi Covid-19, pemilihan *virtual tour* sebagai media pembelajaran ini adalah alternatif dari pembelajaran yang mengharuskan peserta didik mengenal secara langsung

lingkungannya. Sebelum adanya pandemi ini pun beberapa sekolah yang berada di DKI Jakarta sangat jarang bahkan tidak pernah melakukan pembelajaran di luar kelas. Hal ini dikarenakan perizinan yang sulit dan juga guru yang kewalahan mengatur satu kelas atau beberapa kelas saat dilakukannya pembelajaran di luar kelas. Maka dari itu, *virtual tour* dinilai sangat cocok bagi peserta didik, pendidik dan siswa tidak harus pergi ke lokasi pembelajaran yang terkait dengan materi belajarnya, cukup melalui video dan foto yang dikemas dalam bentuk *virtual tour* peserta didik dapat belajar dan mengetahui apa saja yang ada di lokasi tersebut.

Dengan demikian *virtual tour* pada penelitian ini diberi nama Vito Si Bocil (*virtual tour* bocah Ciliwung) Vito Si Bocil mengusung bentuk yang sama pada *virtual tour* pada umumnya yang membedakan adalah dimana dalam Vito Si Bocil ini terdapat materi pelajaran geografi pada sub materi konservasi air tanah dan daerah aliran sungai (DAS). Vito Si Bocil ini akan mengajak peserta didik seolah-olah berada pada tempat aslinya dan mempelajari materi tentang hidrosfer. Terdapat 8 panorama dalam Vito Si Bocil ini yang setiap panoramanya berikan materi atau informasi seputar DAS yang bisa di lihat oleh peserta didik dengan cara mengklik simbol informasi terkait konservasi air tanah dan daerah aliran sungai yang meliputi, pola aliran sungai, klasifikasi sungai, terbentuknya sungai, bagian-bagian sungai, konservasi DAS, konservasi air tanah dan lain-lain yang berhubungan dengan sungai yang terdapat dalam setiap panorama 360°.

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana *virtual tour* dapat dijadikan bahan ajar yang efektif dan efisien dalam pelajaran geografi?
2. Bagaimana media pembelajaran *virtual tour* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mata pelajaran geografi?
3. Bagaimana pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 ini?
4. Bagaimana cara guru geografi dalam mengajar saat pandemi saat ini?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap salah satu materi pada mata pelajaran geografi SMA yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *virtual tour*.
2. Kemampuan kognitif pada penelitian ini mencakup mengetahui dan memahami. data dari kelas X IPS yakni 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol di SMA Negeri 54 Jakarta.
3. Pada penelitian ini, tingkat kemampuan kognitif siswa ditunjukkan pada seberapa besar kemampuan siswa dalam menjawab soal yang akan diberikan oleh peneliti. Soal diberikan sebagai bentuk tes dan alat evaluasi yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom dengan tipe soal C1 hingga C2.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *virtual tour* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas X?”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan acuan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mengenai pemanfaatan media pembelajaran *virtual tour* terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

2. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberi masukan untuk pengembangan media pembelajaran lain bagai perbandingan terhadap kemampuan kognitif peserta didik.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian di bidang serupa dimasa yang akan datang.