

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka mengkaji pustaka yang memuat konsep atau teori-teori yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian. Berikut beberapa teori atau konsep yang melandasi penelitian ini:

##### **1. Teori Kognitif-Konstruktivisme**

Budiningsih mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang menuntut peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar (Suprihatiningrum, 2017: 15). Konstruktivisme merupakan teori yang memandang peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator sedangkan kognitif merupakan teori yang memandang perkembangan intelektual dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Merrill mendefinisikan belajar dalam pandangan teori konstruktivisme “Belajar merupakan sebuah proses aktif yang mana proses pemberian makna dibangun dan dikembangkan berdasarkan pengalaman-pengalaman” (Irham & Wiyani, 2020: 168). Artinya belajar merupakan upaya aktif yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri untuk mencari dan menyusun pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Amin menjelaskan bahwa “perkembangan intelektual (kognitif) peserta didik akan meningkat jika individu bekerja secara kooperatif dan kolaboratif dengan orang tua, guru dan dengan teman-temannya di sekolah dan luar sekolah” (2005: 33).

Konstruktivisme menekankan pada proses pembelajaran, dan membangun pengetahuan hanya bisa dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Peran guru hanya menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi yang dilakukan oleh peserta didik dapat berjalan dengan lancar. Vygostsky memaparkan arti belajar berdasarkan pandangan teori konstruktivisme (Purnomo, 2019: 60), belajar merupakan:

- a. Proses aktif dan konstruktif yang terjadi di lingkungan luar kelas.
- b. Mengubah informasi menjadi proses mental.

- c. Membangun pengetahuan dan pengertian dari pengalaman pribadi.
- d. Mengaitkan pengetahuan baru dari fenomena alam.
- e. Proses membangun pengetahuan untuk memecahkan masalah dunia nyata menggunakan alat yang tersedia dalam situasi pemecahan masalah.
- f. Bersifat situasional, interaktif.
- g. Bekerja dengan teman dalam kontruksi sosial yang berarti bagi dirinya.
- h. Proses pribadi berkelanjutan untuk mengawasi kemajuan belajar.

Tytler memaparkan rancangan belajar yang perlu dilakukan oleh guru apabila mengacu pada teori konstruktivisme Piaget (Irham & Wiyani, 2020: 173), guru hendaknya:

- a. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengemukakan hasil pemikirannya dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.
- b. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpikir dan memikirkan tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif.
- c. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mencoba melakukan dan melaksanakan hasil pengolahan informasinya.
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik yang berhubungan dengan hasil pemikirannya yang telah dimiliki sebelumnya.
- e. Menciptakan lingkungan belajar dan kondusif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Thobroni dalam buku Belajar & Pembelajaran mengemukakan teori konstruktivisme dalam perspektif tujuan dari proses pembelajaran (2015: 105), yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya motivasi untuk peserta didik belajar dan bertanggung jawab atas dirinya.
- b. Mengembangkan kecakapan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
- c. Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi pemikir yang mandiri.
- e. Menekankan pada hakikat proses belajar.

Tujuan proses pembelajaran dengan menggunakan teori konstruktivisme menitikberatkan kepada kemampuan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran secara mandiri. Tujuan dari proses pembelajaran tersebut sesuai dengan strategi literasi dalam pembelajaran sejarah yang

menekankan keaktifan peserta didik dalam tahapan proses pembelajarannya. Jerome Burner menjelaskan bahwa model pembelajaran yang didasarkan pada teori kognitif-konstruktivisme salah satunya adalah *discovery learning* (Irham & Wiyani, 2020: 183). *Discovery learning* menurut Burner pada penerapannya dalam pembelajaran menitikberatkan pada pembelajaran aktif, peserta didik hendaknya belajar secara mandiri, mengonstruksi pengetahuan sendiri melalui berbagai pengalaman (Suprihatiningrum, 2017: 31).

*Discovery learning* atau pembelajaran penemuan dibedakan menjadi dua, yaitu pembelajaran penemuan bebas, dan pembelajaran penemuan terbimbing (Suprihatiningrum, 2017: 244). Pembelajaran penemuan terbimbing yang dipandu oleh guru sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan dengan petunjuk atau intruksi dari guru, peserta didik akan belajar lebih terarah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Tahap-tahap atau sintaks pembelajaran penemuan terbimbing dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2.1  
Tahap-tahap Pembelajaran Penemuan Terbimbing  
(Suprihatiningrum, 2017: 248)

No	Tahap-tahap	Kegiatan Guru
1	Menjelaskan tujuan/ Mempersiapkan Peserta didik	Menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik dengan mengajak peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan
2	Orientasi Peserta didik pada masalah	Menjelaskan masalah sederhana yang berkenaan dengan materi pembelajaran
3	Merumuskan Hipotesis	Membimbing peserta didik merumuskan hipotesis sesuai permasalahan yang dikemukakan.
4	Melakukan kegiatan penemuan	Membimbing peserta didik melakukan kegiatan penemuan dengan mengarahkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang diperlukan
5	Mempresentasikan hasil kegiatan penemuan	Membimbing peserta didik dalam menyajikan hasil kegiatan, merumuskan simpulan/ menemukan konsep
6	Mengevaluasi kegiatan penemuan	Mengevaluasi langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan

## 2. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dalam arti luas bisa diartikan sebagai persiapan yang dilakukan pengajar dan peserta didik sebelum aktivitas pembelajaran dilaksanakan. Muslich memaparkan unsur terpenting pada perencanaan pembelajaran yang diarahkan pada lima hal (Suprihatiningrum, 2017: 111-113), yaitu:

- a. Perumusan tujuan pembelajaran, meliputi kejelasan tujuan (tidak menimbulkan penafsiran ganda), kelengkapan cakupan rumusan, dan kesesuaian dengan kompetensi dasar.
- b. Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian sistematika materi, dan kesesuaian materi dengan alokasi waktu.
- c. Pemilihan media pembelajaran atau sumber belajar, meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.
- d. Skenario/ Kegiatan Pembelajaran, meliputi kesesuaian metode dan strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran.
- e. Penilaian hasil belajar, meliputi kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian prosedur penilaian, dan kelengkapan instrumen.

Syarifudin merumuskan lima unsur perencanaan pembelajaran tersebut dengan menyesuaikannya dalam perencanaan pembelajaran daring (2020: 32), yaitu sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran harus situasional, disesuaikan dengan sistem pembelajaran daring.
- b. Materi ajar harus mempertimbangkan teori konstruktivisme yang menjadikan peserta didik mendominasi dalam keseluruhan proses pembelajaran.
- c. Penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran harus digunakan oleh guru pada pembelajaran daring, karena interaksi pada pembelajaran daring sangat terbatas sehingga pentingnya mengoptimalkan sumber belajar dan media pembelajaran.
- d. Tidak semua metode dan strategi pembelajaran konvensional dapat digunakan pada pembelajaran daring, sehingga perlu penyesuaian metode dan strategi pembelajaran yang biasa dilakukan dengan

cara memodifikasi metode dan strategi agar sesuai dengan pembelajaran daring.

- e. Kriteria penilaian hasil belajar perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik saat belajar dari rumah.

### 3. E-Learning

E-learning atau pembelajaran daring menurut Nurdyansyah dan Fahyuni merupakan “pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya” (2016: 119). Artinya e-learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan koneksi internet dan perangkat digital sebagai media dalam melakukan pembelajaran, sehingga guru dan peserta didik dapat terhubung tanpa harus bertemu secara langsung. Pembelajaran daring menuntut peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam aktivitas pembelajarannya. E-learning mempunyai arti yang luas, dapat disebut dengan istilah pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan. Jenis komunikasi pada sistem pembelajaran jarak jauh bersifat tidak langsung, sehingga proses pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan pihak ketiga atau alat bantu.

E-learning mempunyai karakteristik tertentu, Sutanto (2005) menjelaskan bahwa e-learning mempunyai empat karakteristik (Hardini & Puspitasari, 2015: 146-147), yaitu sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, sehingga pengajar dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik atau pengajar dengan sesama pengajar dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
- b. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer network*)
- c. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri, disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik kapan saja dan dimana saja jika yang bersangkutan memerlukannya.
- d. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Perveen (2016) membagi jenis pembelajaran e-learning secara umum dalam dua kategori (Simamarta, 2018: 14-16), yaitu:

a. *Synchchronous learning*

Pembelajaran sinkron atau pembelajaran yang terjadi pada saat bersamaan pada sistem pembelajaran *e-learning*. Guru dan peserta didik berada di lokasi geografis yang berbeda, tetapi keduanya dijadwalkan untuk bertemu pada saat bersamaan dalam jaringan internet. Alat pembelajaran dilakukan secara *real time* seperti percakapan online atau konferensi video, dengan cara ini interaksi selama pembelajaran berlangsung dapat dilakukan. Pembelajaran sinkron tidak fleksibel dalam masalah waktu dan perencanaan sehingga tidak ideal bagi pengajar atau peserta didik yang memiliki jadwal yang padat.

b. *Asynchchronous learning*

Pembelajaran asinkron atau pembelajaran yang terjadi secara tidak bersamaan pada sistem pembelajaran *e-learning*. Pembelajaran ini dapat dilakukan ketika pengajar atau peserta didik sedang dalam keadaan *offline* (tidak dalam jaringan) sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran asinkron dilakukan dengan cara guru memberikan konten pembelajaran melalui forum kelas yang dapat diakses kapanpun. Pembelajaran Asinkron menguntungkan bagi pengguna yang mempunyai rencana sendiri dalam pembelajaran, tetapi bagi sebagian pengguna lainnya. Pembelajaran asinkron menjadikan mereka tidak termotivasi untuk belajar karena peserta didik merasa terisolasi akibat tidak adanya lingkungan pendidikan yang nyata dan interaktif.

E-learning yang membutuhkan koneksi internet dalam pelaksanaan pembelajarannya, sehingga terdapat kelebihan dan kekurangan pembelajaran dengan metode daring ini. Tjokro (2013) beragumen bahwa setidaknya ada tiga kelebihan dari penggunaan e-learning dalam pendidikan (Simanihuruk, dkk., 2019: 20-21), yaitu:

- a. Penggunaan media multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara, dan video dalam e-learning dapat menjadikan peserta didik lebih cepat memahami materi ajar.
- b. Efektivitas dan efisiensi pada segi waktu dikarenakan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta materi dapat langsung dipelajari.
- c. Materi dapat dikuasai sesuai dengan kondisi peserta didik, seperti motivasi belajar, dan pemahaman materi peserta didik dapat diawasi serta dapat diuji dengan tes secara daring.

Tresnawati menjelaskan bahwa terdapat tiga kekurangan pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan internet (2019: 179-180), yaitu:

- a. Penggunaan internet membutuhkan prasarana yang memadai.  
Penggunaan internet dapat direalisasikan jika di sebuah daerah atau tempat terdapat jaringan listrik atau jaringan telepon, jika tempat-tempat tertentu tidak memiliki kedua prasarana tersebut maka fasilitas internet tidak dapat digunakan.
- b. Penggunaan internet relatif mahal.  
Syarat penggunaan internet salah satunya yaitu membutuhkan perangkat elektronik seperti *personal computer* dan *smartphone* yang bisa terhubung dengan internet. Ditambah biaya internet provider yang untuk segelintir orang akan kesulitan untuk memenuhi hal tersebut.
- c. Komunikasi melalui internet terkadang lamban.  
Arus internet terkadang lamban, apabila informasi yang disampaikan berbentuk bagan, gambar, chart, video, suara, gambar bergerak, dan sebagainya. Lambannya arus internet ini dapat menghambat proses belajar.

Penjelasan dari Tresnawati ini dilengkapi oleh Efendi (2008) yang mengutarakan bahwa ada setidaknya sepuluh kekurangan penggunaan e-learning (Simanihuruk, dkk., 2019: 22), yaitu diantaranya:

- a. Interaksi Interaksi pada proses pembelajaran sangat minim
- b. Pembelajaran yang dilakukan, lebih cenderung pelatihan bukan pendidikan.
- c. Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
- d. Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT.
- e. Fasilitas internet belum tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon, dan komputer.
- f. Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer belum memadai.
- g. Bahasa komputer yang belum dikuasai.
- h. Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik.
- i. Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.
- j. Kesulitan mengakses grafik, gambar, dan video karena peralatan yang digunakan tidak mendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi frustrasi.

#### 4. Literasi

Literasi secara umum merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi dan memahami informasi melalui proses membaca dan menulis. Yukaristia mengemukakan pengertian literasi dalam konteks

kemampuan membaca, Yukaristia berpendapat bahwa “membaca mempunyai tujuan untuk memahami isi bacaan, mengembangkan kemampuan berpikir, dan meningkatkan kemampuan untuk menjadi kritis dan analitis” (2019: 10). Elizabeth Sulzby mempunyai pandangan berbeda, menurut Sulzby (1986) “literasi adalah kemampuan mengolah informasi yang dimiliki oleh seseorang (seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara) dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya” (Palupi, dkk., 2020: 1).

Strategi Literasi yang diterapkan oleh Viddy Noer Shaleh dalam mata pelajaran sejarah Indonesia di SMAN 2 Tasikmalaya meliputi empat keterampilan literasi dasar yang mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang dilaksanakan melalui tahap pembiasaan, tahapan pengembangan, dan tahapan pembelajaran (Nisya, 2019: 14). Penelitian ini dilakukan saat pemberlakuan sistem pembelajaran daring, maka kemampuan literasi media sangat diperlukan bagi peserta didik. Ofcom (2011) mendeskripsikan literasi media sebagai “Kemampuan menggunakan, memahami, menciptakan media dan komunikasi dalam berbagai konteks” (Herlina, 2019: 10). Artinya peserta didik harus mampu memilah dan memilih informasi di berbagai media termasuk internet, sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran secara daring.

Strategi literasi dalam pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMAN 2 Tasikmalaya didukung oleh pendapat Muhammad Ivan yang mengajukan Model Streamlining Pengajaran Literasi (MSPL) sebagai model yang tepat dalam penerapan strategi literasi pada pembelajaran. Beberapa tahapan dalam Model Streamlining Pengajaran Literasi (Ivan, 2020: 14-15), diantaranya:

- a. *Discourse*. Guru memberikan pendahuluan akan materi yang akan disampaikan, serta memberikan intruksi agar membaca materi tersebut terlebih dahulu.
- b. *Story Telling*. Guru atau peserta didik menyampaikan materi dalam bentuk cerita yang telah dibaca sebelumnya dengan berbagai



bentuk penyampaian, baik dengan bantuan alat peraga atau metode lain yang dapat menunjang dalam *story telling*.

- c. *Expression*. Peserta didik diminta untuk mengekspresikan pendapatnya mengenai apa yang disampaikan oleh guru atau peserta didik pada tahap *story telling* dengan menggunakan bahasa yang argumentatif.
- d. *Dialogue*. Peserta didik saling berdialog, dan berargumentasi satu sama lain tentang materi tersebut dengan guru sebagai penengah..
- e. *New Perspective*. Peserta didik dan guru mendapat pandangan baru atau simpulan dari proses pembelajaran.
- f. *Evaluation*. Guru melaksanakan penilaian terhadap proses belajar yang telah dilalui peserta didik.
- g. *Outcome*. Pembelajaran tersebut harus berdampak pada kognitif dan afektif peserta didik, sehingga proses pembelajaran bisa dianggap berhasil.

## 5. Media Pembelajaran *Virtual Tour* berbantuan *E-Handout*

### a. Media Pembelajaran

Angkowo dan Kosasih menjelaskan bahwa ”media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri Peserta didik” (2007: 11). Media pembelajaran bila dikaitkan dengan definisi tersebut, media merupakan sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar dalam proses pembelajaran. Arsyad mendeskripsikan pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (2011: 3). Ringkasnya media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau menghantarkan materi ajar.

Media dalam pembelajaran memiliki kedudukan yang vital, dikarenakan media tidak hanya menunjang keberhasilan pembelajaran sebagai penyalur pesan. Media dalam pembelajaran juga dapat menggantikan peran sebagian tugas pengajar dalam menyampaikan

materi ajar. Media dalam pembelajaran mempunyai berbagai fungsi, seperti yang dikemukakan oleh Levie dan Lentz bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran (Nurdyansyah, 2019: 61-62), diantaranya:

- 1) Fungsi Atensi, media pembelajaran dapat membimbing peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi ajar dan dapat menarik minat peserta didik.
- 2) Fungsi Afektif, media pembelajaran yang diberikan atau ditampilkan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- 3) Fungsi Kognitif, media pembelajaran dapat memudahkan dalam mencapai tujuan agar peserta didik memahami dan mengingat informasi yang tersurat pada media tersebut.
- 4) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang memerlukan banyak waktu untuk menerima dan mempelajari materi ajar yang diberikan tanpa menggunakan media.

Media pembelajaran mempunyai kegunaan dan peran dalam pembelajaran, secara umum ada lima kegunaan media dalam pembelajaran (Chotimah & Fathurrohman, 2018: 309), yaitu:

- 1) Memperjelas informasi agar tidak mempunyai pemaknaan ganda.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indra, dan tenaga.
- 3) Memunculkan gairah belajar dengan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya dalam melihat, mendengar, dan kinestesis.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, dan mempersamakan persepsi antara pengajar dan peserta didik.

Gerlach dan Ely mengungkapkan tiga karakteristik penting bahwa suatu media bisa disebut sebagai media pembelajaran (Suprihatiningrum, 2017: 320), tiga ciri tersebut yaitu:

- 1) Ciri fiksatif, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian.
- 2) Ciri Manipulatif, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian.
- 3) Ciri Distributif, berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

#### b. Media *Virtual Tour*

Media *virtual tour* merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi. Wibawa (1993) menjelaskan bahwa media pembelajaran

visual tiga dimensi adalah media pembelajaran yang mempunyai volume seperti benda sesungguhnya (Ahmad, 2016: 78). Thomas, Sompie, & Sugiarto menjelaskan bahwa *Virtual tour* adalah tiruan dari suatu tempat yang sesungguhnya, umumnya terdiri dari *sequence* video atau kumpulan foto (2018: 15). Media *virtual tour* pada masa sekarang digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar oleh berbagai jenjang pendidikan karena dapat diakses oleh segala kalangan. *Virtual tour* termasuk media pembelajaran digital yang berbasis media fotografi atau videografi. Media *virtual tour* merupakan hasil dari seni fotografi atau videografi pada sebuah lokasi yang dirancang untuk dijadikan sebuah tur secara virtual. Masa pandemi ini *virtual tour* dapat digunakan dengan media lain seperti aplikasi video *conference* atau dibuat menjadi sebuah video pembelajaran.

Media *Virtual field trips* atau *virtual tour* memiliki kelebihan dan kekurangan jika digunakan dalam pembelajaran, Qiu dan Hubble memaparkan kelebihan dan kekurangan *virtual field trips* dalam pembelajaran (Wibowo, dkk., 2020: 407), diantaranya sebagai berikut.

Kelebihan *virtual field trips*:

- 1) Menyajikan data pada berbagai skala dan menampilkan gambar dari berbagai sudut pandang secara bersamaan.
- 2) *Virtual tour* dapat dijadikan kegiatan untuk pra-studi atau review sebelum mengunjungi tempat tersebut secara langsung, sehingga peserta didik dapat menyiapkan catatan pertanyaan ataupun permasalahan yang akan ditemui dan mendata bagian-bagian pada tempat yang akan dikunjungi.
- 3) *Virtual tour* berguna untuk melakukan perjalanan ke berbagai tempat yang tidak dapat diakses karena keterbatasan dana, transportasi ataupun aksesibilitas.
- 4) *Virtual tour* memungkinkan peserta didik untuk mengulangi kunjungan ke tempat tersebut, sehingga membantu peserta didik untuk mengetahui informasi secara menyeluruh tentang tempat yang dikunjungi.

Kekurangan *virtual field trips*:

- 1) Diperlukannya kuota internet yang memadai dan jaringan yang stabil agar bisa menggunakan media *virtual tour*.
- 2) *Virtual tour* tidak bisa memberikan pengalaman yang sebenarnya kepada peserta didik.

- 3) *Virtual tour* tidak dapat menyampaikan sifat tiga dimensi yang sebenarnya dari lokasi atau objek yang dikunjungi serta tidak dapat menyampaikan tekstur sentuhan, aroma, atau petunjuk lainnya yang membantu peserta didik menafsirkan informasi di lapangan.

c. *E-Handout*

*E-Handout* atau *handout* berbasis elektronik merupakan media *handout* yang telah dimodifikasi dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi sehingga dapat diakses melalui gawai atau komputer. *Handout* hanya dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung atau media pendukung karena tidak memungkinkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar utama karena isinya yang ringkas dan hanya menjelaskan poin-poin penting pada materi pembelajaran. Penggunaan *handout* dalam kegiatan belajar mengajar memiliki berbagai fungsi, sesuai dengan yang disampaikan oleh Steffan dan Ballstaedt bahwa fungsi *handout* (Prastowo, 2013: 80), diantaranya:

- 1) Memungkinkan peserta didik untuk tidak mencatat.
- 2) Sebagai pelengkap penjelasan pengajar.
- 3) Sebagai bahan referensi peserta didik.
- 4) Memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar.
- 5) Pengingat hal-hal penting pada materi ajar.
- 6) Memberi umpan balik.
- 7) Menilai hasil belajar.

Prastowo mengemukakan bahwa tujuan pembuatan dan penggunaan *handout* untuk pembelajaran (2013: 80), yaitu:

- 1) Untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi ajar sebagai pegangan bagi peserta didik.
- 2) Untuk mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari guru.
- 3) Untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.

## 1. Hasil Belajar

Hamalik memaparkan hasil belajar ini “sebagai sebuah perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan” (Syahputra, 2020: 25). Perubahan yang dimaksud oleh Hamalik yaitu terjadinya peningkatan atau pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, baik

berupa pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu terjadinya perubahan pemahaman atau pengetahuan peserta didik yang berupa nilai kognitif.

Slamento memaparkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar (Syahputra, 2020: 26), diantaranya:

- a. Faktor internal terdiri dari:
  - 1) Faktor Jasmaniah  
Kondisi fisik sangat mempengaruhi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, peserta didik yang sehat secara fisik mempunyai keunggulan dibanding dengan peserta didik yang kurang sehat.
  - 2) Faktor Psikologis  
Faktor psikologis dalam belajar meliputi seluruh kondisi psikis peserta didik yang sedang belajar. Psikologis disini meliputi intelegensi, minat, bakat, dan sebagainya.
- b. Faktor eksternal terdiri dari
  - 1) Faktor Keluarga  
Lingkungan keluarga yang mendukung atau menghambat peserta didik dalam belajar.
  - 2) Faktor Sekolah  
Segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang mempengaruhi dalam proses belajar peserta didik, baik dari pengajar, fasilitas, lingkungan dan sebagainya.
  - 3) Faktor Masyarakat  
Lingkungan masyarakat yang mendukung atau menghambat proses belajar peserta didik.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Sebuah penelitian dilakukan terhadap sumber-sumber yang relevan dalam penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian yang baik membutuhkan sumber acuan yang relevan dengan apa yang akan diteliti untuk menemukan persamaan dan perbedaan serta relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai keorisinalitas dalam sebuah penelitian. Penelitian skripsi ini mengacu pada tiga hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Wibowo, Maryuni, Nurhasanah, dan Wildianti melakukan penelitian mengenai penggunaan *virtual tour* museum dalam pembelajaran sejarah di masa pemberlakuan sistem pembelajaran daring. Penelitian tersebut merupakan salah satu artikel ilmiah dari Jurnal Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa tahun 2020 yang berjudul “Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di masa Pandemi Covid-19”. Wibowo, dkk. menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah secara daring masih bisa memberikan fakta-fakta sejarah dan nilai inspirasi dengan adanya *virtual tour* museum yang diselenggarakan oleh museum-museum di Indonesia pada masa pandemi. Pembelajaran sejarah dilakukan secara kontekstual agar pengetahuan dan makna yang dipelajari dari peristiwa sejarah akan melekat dalam memori jangka panjang.

Kekurangan penelitian Wibowo, Maryuni, Nurhasanah, dan Wildianti ini dalam hal variasi dalam penggunaan media *virtual tour* sebagai media pembelajaran pada masa pemberlakuan sistem pembelajaran daring. Penelitian skripsi ini akan menjelaskan mengenai alternatif penggunaan media *virtual tour* dalam bentuk video pembelajaran (*video virtual tour*) berbantuan *e-handout* yang dilakukan dengan strategi literasi dalam pembelajaran sejarah secara daring dan kaitannya dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Taufiqurrohman dan Meini Sondang Sumbawati melakukan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *virtual tour* dengan Google Expedition pada mata pelajaran Pemanduan Wisata yang dilakukan secara luring untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan salah satu artikel ilmiah dari Jurnal IT-EDU Universitas Negeri Surabaya tahun 2021 yang berjudul “Penerapan Media *Virtual Tour* dengan Google Expedition dalam pembelajaran *Project Based Learning* di SMK Negeri 10 Surabaya”. Taufiqurrohman dan Meini Sondang Sumbawati menyimpulkan proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan modul terlebih dahulu kepada peserta didik yang memuat materi ajar dan tahapan ringkas untuk membuat *virtual tour* sendiri di Google Expedition. Media pembelajaran tersebut berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan data pada kelas eksperimen yang menggunakan media *virtual tour* dengan Google Expedition terdapat 14 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi, dan nilai hasil belajar rata-rata sebesar 85,54 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan

media power point hanya 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi, dan nilai hasil belajar rata-rata sebesar 83,1.

Penelitian Taufiqurrohman dan Meini Sondang Sumbawati merupakan penelitian kuantitatif yang fokus pada pengaruh media *virtual tour* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik sehingga tidak membahas secara menyeluruh mengenai implementasi media *virtual tour* berbantuan modul. Penelitian Taufiqurrohman dan Meini Sondang Sumbawati membahas penggunaan media tersebut pada mata pelajaran Pemanduan Wisata sehingga tidak membahas penggunaan media tersebut pada mata pelajaran lain yang berpotensi dapat menyelenggarakan proses pembelajaran dengan media tersebut. Penelitian skripsi ini akan melengkapi kekurangan penelitian Taufiqurrohman dan Meini Sondang Sumbawati, yang akan berfokus pada penggunaan media tersebut pada mata pelajaran sejarah Indonesia pada sistem pembelajaran daring dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Fina Ainun Nisya melakukan penelitian mengenai penerapan strategi literasi dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah Indonesia yang dilakukan oleh guru sejarah Indonesia kelas XI di SMAN 2 Tasikmalaya sehingga dapat memunculkan minat baca peserta didik akan materi-materi sejarah. Penelitian tersebut merupakan salah satu tugas akhir skripsi pada Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi pada tahun 2019 yang berjudul “Pemanfaatan kegiatan literasi sebagai salah satu cara menumbuhkan minat baca Peserta didik kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia tahun 1945 semester genap tahun ajaran 2018/ 2019”. Fina Ainun Nisya menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemampuan mengolah informasi (literasi dasar) yang meliputi: membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dilaksanakan dengan tiga tahapan. Strategi tersebut dapat menumbuhkan minat baca peserta didik dalam materi-materi sejarah.

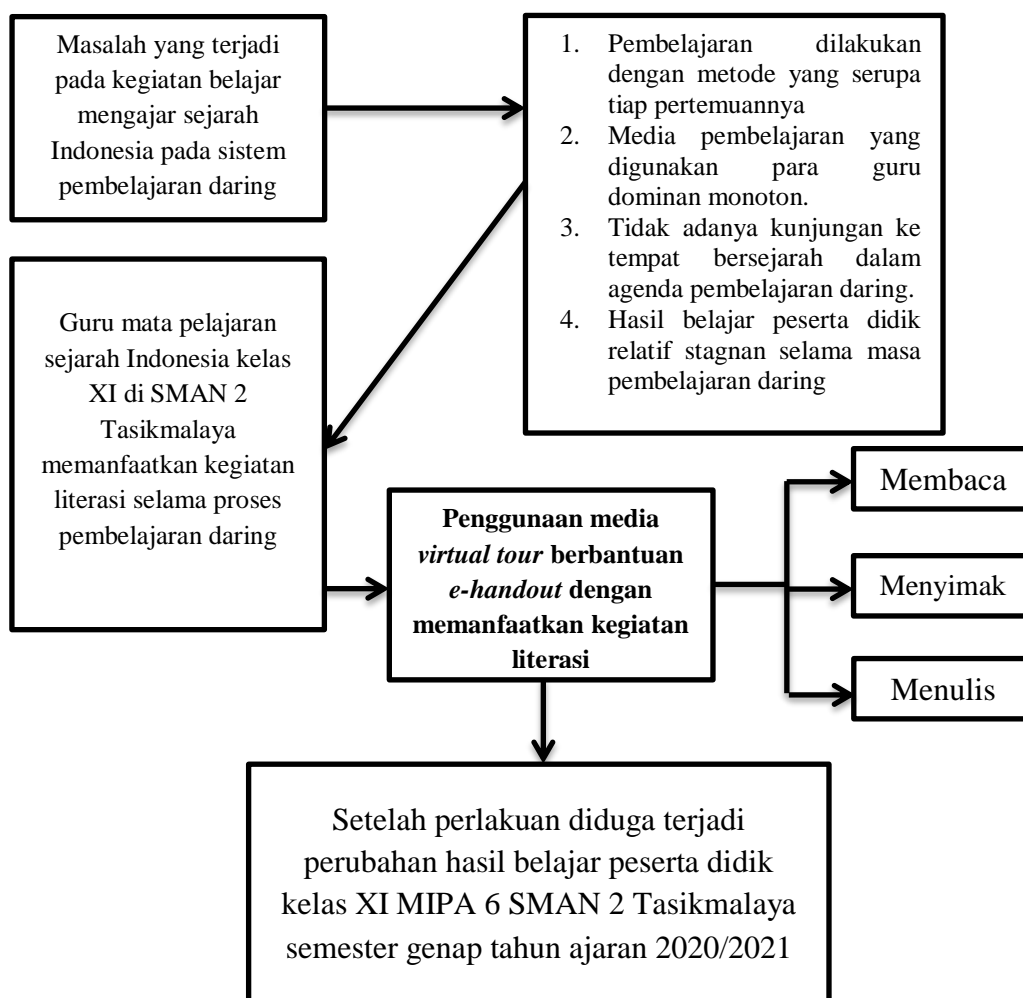
Kekurangan penelitian Fina Ainun Nisya adalah dalam hal penggunaan media pembelajaran pada strategi pembelajaran dengan

memanfaatkan kegiatan literasi dalam sistem pembelajaran jarak jauh. Pada masa penelitian ini dilakukan, pembelajaran masih dilakukan secara luring sehingga pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan kegiatan literasi dapat dilakukan walaupun tanpa atau dengan bantuan media pembelajaran. Penelitian ini membahas mengenai strategi tersebut yang dapat menumbuhkan minat baca peserta didik. Pembelajaran pada masa pandemi ini memaksa pengajar dan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan sistem pembelajaran daring, maka pemanfaatan strategi literasi pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah Indonesia di SMAN 2 Tasikmalaya dilakukan penyesuaian oleh guru sesuai dengan sistem pembelajaran yang diberlakukan. Penelitian skripsi ini akan berusaha untuk melengkapi penelitian yang dilakukan Fina Ainun Nisya dengan fokus pada proses pembelajaran secara daring dengan strategi literasi yang dipadukan dengan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan sebuah gambaran keseluruhan mengenai relasi dan operasi antara konsep dan teori yang peneliti angkat. Upaya tersebut harus didasari oleh beberapa teori yang peneliti angkat, sehingga kerangka konseptual dapat menjadi dasar dalam fokus penelitian.





Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Dikatakan sementara karena hipotesis merupakan praduga berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris. Hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu:

Ha: Media *virtual tour* berbantuan *e-handout* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi proklamasi kemerdekaan Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2021.

H0: Media *virtual tour* berbantuan *e-handout* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi proklamasi kemerdekaan Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2021..

Hipotesis akhir dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour* berbantuan *e-handout* pada pembelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan Indonesia tahun 1945 terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.