

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII IPS dapat diketahui bahwa media pembelajaran *virtual tour* sudah pernah diterapkan dalam pembelajaran sejarah yakni mengenai *virtual tour* Museum Nasional. Penerapan *virtual tour* tersebut mendapatkan respon baik dari peserta didik terlihat dari antusias dalam menyimak dan memahami penyajian *virtual tour* serta media *virtual tour* mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar. Melalui situs *virtual tour* museum, peserta didik seakan-akan mengunjungi secara langsung. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Yuyu, S.Pd selaku guru sejarah SMAN I Cikalong pada 22 September 2022 beliau menyatakan bahwa *virtual tour* museum telah beberapa kali digunakan untuk pembelajaran, hasilnya juga membuat siswa semangat belajar sejarah. Penggunaan *virtual tour* museum Sasmitaloka Ahmad Yani akan memudahkan siswa memvisualisasikan materi sejarah. Peserta didik kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cikalong belum pernah mengunjungi secara langsung Museum Sasmita Loka Ahmad Yani. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi awal dengan peserta didik kelas XII IPS yang menyatakan belum pernah mengunjungi Museum Sasmitaloka Ahmad Yani.

Virtual tour museum Sasmitaloka Ahmad Yani sebagai media pembelajaran di kelas merupakan inovasi guru sejarah yang diimplementasikan di kelas XII IPS. Media gambar dengan visualisasi realitas

360° yang terletak di situs *virtual tour* museum ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menghadirkan visualisasi objek secara terperinci, terlebih bagi peserta didik yang belum pernah mengunjungi objek-objek tertentu secara langsung. Penerapan *virtual tour* museum Sasmitaloka Ahmad Yani dalam proses pembelajaran ditayangkan pada saat kegiatan inti dengan intruksi dari pendidik agar siswa dapat menyaksikan dan memahami sajian materi yang berada di *virtual tour* museum tersebut. Setelah penayangan *virtual tour* museum selesai. Untuk menentukan kedalaman pembelajaran setiap siswa, guru memberikan penugasan dan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok belajar. Hal tersebut menjadi strategi yang digunakan oleh pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan abad 21 menciptakan penggunaan teknologi yang pesat dalam Pendidikan. Berbagai upaya seharusnya dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang unggul dan memiliki daya saing kuat diantaranya dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Namun dalam kenyataannya masih terdapat pendidik yang memandang bahwa pendidikan hanyalah proses belajar yang hanya dilakukan di ruangan kelas dengan pengalaman belajar tunggal yaitu mendengarkan guru.

Proses pembelajaran tersebut kurang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan yang unggul merupakan efektivitas kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi peningkatan mutu, strategi pengembangan belajar, strategi penggunaan kekuasaan, pengetahuan dan informasi secara efisien berdasarkan komponen-komponen saling berinteraksi (Fattah, 2012:113).

Pembelajaran yang optimal dapat tercapai dengan adanya penggunaan strategi pembelajaran yang menyesuaikan dengan kondisi siswa dan ketersediaan fasilitas penunjang. Dalam strategi terdapat rancangan metode, media, bahan ajar, dan asesmen yang akan digunakan selama pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat leluasa digunakan guru pada aspek media pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan standar pendidikan. Hal ini dikarenakan teknologi pendidikan telah maju ke titik dimana pembelajaran harus efisien dan efektif. guru tidak hanya dapat merancang proses pembelajaran yang menyenangkan, tetapi mereka juga mengelolanya dengan menciptakan lingkungan belajar berbasis media yang memfasilitasi pembelajaran dan mendukung proses belajar siswa. Hasil belajar bagi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Supartini, 2016:278-279).

Media, menurut Smaldino, adalah segala sesuatu yang dapat mentransfer informasi dari sumber ke penerima. Informasi dapat disampaikan melalui berbagai saluran, termasuk teks, audio, tampilan, video, imitasi (objek), dan manusia. Tujuan media adalah untuk mempromosikan pembelajaran dan komunikasi (Smaldino, 2005:5).

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai cara penyampaian konten sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap dan memahaminya. Hal itu dapat tercapai jika penerapan media pembelajaran dapat menimbang berbagai aspek dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi media yang optimal. Maka

segala sesuatu yang memberikan manfaat dan membawa suatu pengembangan ke arah yang lebih positif dalam pembelajaran dapat direalisasikan melalui media pembelajaran.

Pemanfaatan semua sumber daya yang tersedia dan teknik pengajaran yang efektif, pendidik harus bekerja untuk membangun lingkungan yang ideal bagi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pendidik senantiasa berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan cara memanfaatkan media pembelajaran agar murid dapat mencapai tujuan belajar. Penggunaan sumber belajar yang sesuai dapat membantu siswa memahami konten yang diajarkan melalui keterampilan belajar, memungkinkan mereka untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi merupakan penekanan utama dari kegiatan pembelajaran; Keterbatasan ruang seharusnya tidak menyebabkan kita menyerah; Sebaliknya, inovasi terbaru dapat muncul sebagai solusi untuk masalah saat ini. Salah satu tantangan dirasakan oleh tenaga pendidik. Untuk menginspirasi siswa untuk menjalani kehidupan yang sukses baik sekarang maupun di masa depan, pendidik harus dapat membuat rencana pelajaran yang memberikan pengetahuan dalam bentuk fakta dan kualitas sejarah seperti keberanian, patriotisme, dan semangat yang tak tergoyahkan. (Aman, 2011:35).

Pengembangan mengenai pengalaman belajar, dan berbagai sumber belajar sangat penting. Keberadaan museum sangat penting untuk kelas sejarah karena mereka berkontribusi pada representasi visual dari banyak

narasi sejarah yang tercakup dalam buku. Museum dapat membantu dengan berbagai pertanyaan terkait pembelajaran, terutama yang menyangkut lingkungan, budaya, dan sejarah kemajuan manusia. Saat mempelajari sejarah, museum adalah tempat terbaik untuk melihat artefak yang telah dilestarikan sebagai catatan langsung dari peristiwa sejarah. Namun terdapat beberapa kendala museum, diantaranya tidak semua daerah memiliki museum sehingga sekolah membutuhkan biaya untuk kunjungan museum. Oleh sebab itu, beberapa museum menyediakan *virtual tour* untuk mempermudah sekolah yang ingin belajar tapi terkendala. Salah satu metode untuk meningkatkan aksesibilitas ke museum dan koleksinya adalah melalui kunjungan media virtual. Namun dalam pelaksanaannya, diperlukan perencanaan dan rancangan pembelajaran menggunakan media *virtual tour* museum agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmitaloka Ahmad Yani Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cicalong Kabupaten Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmitaloka Ahmad Yani Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cicalong Kabupaten

Tasikmalaya?”. Rumusan tersebut dirincikan melalui beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1 Bagaimana Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmitaloka Ahmad Yani Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cikalong Kabupaten Tasikmalaya?
- 2 Bagaimana Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmitaloka Ahmad Yani Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cikalong Kabupaten Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah instrumen yang berguna untuk mengukur data karena mudah diamati dan merupakan komponen penting dari penelitian. Para peneliti akan merasa lebih mudah untuk mengukur variabel jika kendala ini digunakan. Berikut ini adalah batasan pemahaman:

1.3.1 *Virtual Tour* Museum

Koleksi media elektronik dari foto-foto yang direkam secara digital, file suara, kertas teks, dan video signifikansi sejarah, ilmiah, atau budaya disebut museum virtual. (Vididardi, Sevarius: 2015). Diyakini bahwa dengan memungkinkan siswa untuk melihat artefak dari koleksi sejarah museum, *Virtual Tour* Museum (VTM) akan merangsang minat mereka dalam sejarah dan menyediakan media alternatif untuk mengajarkan kesadaran sejarah. (Naredi: 2018).

1.3.2 Pembelajaran Sejarah

Pada intinya, UU Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pengajaran sejarah memiliki tujuan yang dapat memandu proses pembangunan bangsa. Mengenai unsur-unsur kognitif yang diperoleh siswa, pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam pengembangan karakter. Hal ini sesuai dengan temuan Sardiman (2012: 210), yang menulis bahwa pendidikan sejarah memegang peranan penting dalam membentuk karakter bangsa. Belajar tentang sejarah akan melibatkan siswa mempelajari berbagai peristiwa, yang selanjutnya akan membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang mendasari peristiwa, menciptakan model peran untuk perilaku.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yakni memaparkan secara deskriptif terkait dengan pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmitaloka Ahmad Yani sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cikalong Kabupaten Tasikmalaya. Adapun tujuan dari penelitian ini diuraikan melalui beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmitaloka Ahmad Yani Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cikalong Kabupaten Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pemanfaatan Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmitaloka Ahmad Yani Sebagai

Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cicalong Kabupaten Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah pemahaman tentang proses belajar mengajar, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran virtual Museum Sasmitaloka Ahmad Yani untuk pembelajaran sejarah, dan menjadi referensi untuk penelitian di masa depan.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1.5.2.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini memperluas informasi dan kemampuan yang dipelajari dalam perkuliahan dan menawarkan perspektif baru tentang bagaimana menggunakan virtual tour museum Sasmitaloka Ahmad Yani untuk belajar sejarah.

1.5.2.2 Bagi Siswa

Menambah pengalaman belajar bagi peserta didik menggunakan *virtual tour* museum Sasmitaloka Ahmad Yani sebagai media pembelajaran sejarah.

1.5.3.3 Bagi Guru

Memperluas jangkauan materi pembelajaran sejarah sehingga studi ini dapat diharapkan dapat memajukan pemahaman kita tentang materi pembelajaran.