

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pembelajaran Sejarah**

Mempelajari sejarah adalah ilmu yang melihat permulaan, evolusi, dan peran masyarakat di masa lalu. Ini berisi nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan pengetahuan, sikap, kecerdasan, dan kepribadian orang. UU Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan sejarah memiliki fungsi dan dapat memberikan panduan bagi pembangunan bangsa. Pendidikan sejarah memainkan peran penting dalam pengembangan karakter berkaitan dengan unsur-unsur kognitif yang diserap siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sardiman (2012: 2010) bahwa pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter suatu negara. Belajar tentang sejarah akan melibatkan siswa dalam kegiatan yang melibatkan mempelajari berbagai peristiwa, memahami dan menginternalisasi cita-cita yang mendasari peristiwa tersebut, dan bertindak sebagai panutan untuk perilaku.

Tujuan dasar mempelajari sejarah adalah untuk memungkinkan siswa memahaminya. Menurut Kamarga (dalam Hansiswani Kamarga dan Yani Kusmarni, 2012: 70), tujuan ideal mempelajari sejarah adalah membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berikut: Belajar bagaimana: (1) memahami masa lalu dalam terang masa kini; (2) memicu rasa ingin tahu tentang masa lalu yang signifikan; (3) membantu memahami identitas diri, keluarga, masyarakat, dan bangsa; (4) membantu dalam memahami akar budaya dan bagaimana mereka

berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan nyata; (5) memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang bangsa lain dan budaya mereka; (6) menumbuhkan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah; (7) memperkenalkan pola pikir ilmiah dari para ilmuwan sejarah; dan (8) mempersiapkan siswa untuk pendidikan tinggi.

Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut niscaya akan membutuhkan pemetaan pengetahuan sejarah sesuai konteksnya dan menyelaraskannya dengan harapan tujuan pendidikan nasional. Menurut Johnson (2007: 65), pembelajaran kontekstual, juga dikenal sebagai Contextual Teaching and Learning (CTL), adalah pendekatan pengajaran yang membantu guru dalam menghubungkan informasi yang diajarkan dengan pengalaman dunia nyata siswa dengan membenamkan mereka dalam kegiatan yang signifikan.

Menurut Supriatna (2007: 11), guru sejarah dapat memasukkan struktur kronologis ke dalam pelajaran mereka sambil menggali secara mendalam topik-topik tertentu dan menumbuhkan berbagai isu dan perspektif kritis. Ini dapat berasal dari materi kurikulum dan buku teks serta dari masalah dan perspektif yang dihasilkan siswa. Dengan menggunakan metode ini, studi sejarah dapat bersifat tematik, berbasis masalah, dan berfokus pada orang awam atau orang biasa sebagai subjek sejarah yang belum banyak diperhatikan dalam sejarah tradisional. Dalam pendidikan sejarah, isu-isu sosial seperti itu yang lebih erat terkait dengan segmen masyarakat yang lebih rendah dapat diakomodasi.

Pembelajaran sejarah di SMAN 1 Cikalong merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik dari kelas X hingga XII. Mata

pelajaran sejarah memiliki ruang lingkup pembahasan dari Masa Praaksara hingga Masa Pemerintahan Indonesia terkini. Dalam pembelajarannya pun setiap guru memiliki strategi pengajaran yang beragam.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Menurut Hamid, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat secara efektif mengkomunikasikan gagasan melalui berbagai media dan menarik minat siswa dalam rangka mendukung pengembangan suatu proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Yaumi (2018), di sisi lain, mendefinisikan media pembelajaran sebagai peralatan fisik apa pun yang sengaja dibuat untuk mempromosikan keterlibatan dan mengirimkan informasi.

Media pembelajaran juga bertindak sebagai media yang akan menstimulus daya pikir dan pemahaman siswa, dari yang tadinya hanya mendengarkan pemaparan guru secara abstrak menjadi sebuah pemahaman yang jauh lebih konkret. Guru yang menggunakan media pembelajaran di kelas akan memberi siswa mereka lebih banyak kemungkinan untuk memahami topik secara lebih menyeluruh dan praktis, daripada hanya meminta mereka mendengarkan presentasi tanpa benar-benar memahaminya.

Sumber belajar juga dapat dianggap sebagai media yang digunakan dalam pendidikan, yang umumnya menyiratkan bahwa media juga dapat mengambil bentuk orang, benda, atau peristiwa yang membantu siswa mempelajari informasi dan kemampuan baru. Media menjadi komponen penting dalam pembelajaran, agar kelas menjadi tidak monoton. Apabila kelas pada hari tersebut sudah berjalan

menyenangkan, maka antusiasme peserta didik untuk mengikuti pembelajaran tersebut akan turut meningkat.

Isi dan tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan harus diikuti selama menggunakan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Akibatnya, pendidik harus memanfaatkan tujuan pembelajaran sebagai panduan ketika memutuskan materi pendidikan mana yang akan digunakan pada hari itu. Jika penggunaan media pembelajaran ini tidak sesuai, maka media pembelajaran tersebut tidak lagi bertindak sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan bertindak sebagai penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai suplemen dan alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih cepat dan hasil pembelajaran yang lebih berkualitas saat menggunakan media (Baharun, 2015). Siswa akan dapat menyerap materi pelajaran guru dengan lebih efektif berkat media pembelajaran.

Asyhar (2011) memisahkan jenis media pembelajaran menjadi empat kategori: multimedia, audio-visual, visual, dan audio-media. Menggunakan sumber belajar audio visual akan meningkatkan tingkat minat materi pembelajaran sejarah berbasis teknologi. Tujuan materi pembelajaran audio visual adalah untuk menyediakan media perantara yang dapat diserap siswa melalui mata dan telinga mereka, memungkinkan mereka untuk mengembangkan sikap, kemampuan, dan informasi yang diperlukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Akibatnya, materi pembelajaran audio-visual berbasis teknologi dapat memberikan lingkungan yang segar untuk mempelajari sejarah sekaligus

memengaruhi motivasi dan minat siswa. Menggunakan media Virtual Tour Museum merupakan salah satu media audiovisual berbasis teknologi yang meningkatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan memberikan konteks sejarah (Hayati & Harianto, 2017).

Media pembelajaran menjadi salah satu perangkat dalam pembelajaran yang memiliki pengaruh yang penting terkait penerimaan dan pemahaman peserta didik atas materi ajar yang disampaikan sehingga peranan media dalam pembelajaran perlu adanya penyesuaian penggunaan dan pemilihan berdasarkan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Pemilihan media yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### **2.1.3 *Virtual Tour Museum***

International Council of Museums (ICOM) mendefinisikan museum sebagai organisasi nirlaba permanen yang mendukung pertumbuhan komunitas, dapat diakses oleh masyarakat umum, dan mengumpulkan, melestarikan, menghubungkan, dan menampilkan artefak yang berkaitan dengan identitas manusia dan lingkungan untuk penelitian, pendidikan, dan rekreasi (Styliani, 2009). Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, keamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia dan alam serta lingkungan untuk mendukung upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya negara, sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) (Yogaswara, 2011).

Museum virtual akan dibuat dengan mengkondisikan lingkungan simulasi agar menyerupai museum. Menurut Ivarsson (2009), museum virtual adalah

sumber informasi yang menggabungkan konten multimedia dengan keterlibatan pengguna untuk menciptakan lingkungan seperti ke museum.

Secara umum, museum virtual adalah koleksi foto, file suara, kertas teks, dan video yang direkam secara digital yang dapat diakses media elektronik yang memiliki makna sejarah, ilmiah, atau budaya. Menurut Syarifah (2014), museum virtual juga sering disebut sebagai e-museum, museum elektronik, dan museum digital.

Salah satu metode dinamis untuk menampilkan koleksi museum secara digital adalah melalui museum virtual. Salah satu cara paling inovatif untuk membangun koneksi digital antara museum dan pelanggan mereka adalah melalui tahap ini. Secara global, beberapa museum mulai mencatat kepemilikan mereka, sementara yang lain membuat kepemilikan digital tersedia untuk umum melalui berbagai saluran media sosial.

Virtual museum memungkinkan siswa untuk berkeliling museum secara virtual, menggunakannya untuk tujuan pendidikan sangat bermanfaat untuk mengajar sejarah (Fatimah, 2021). Instruktur dapat melengkapi metode pengajaran mereka dengan menggunakan museum virtual. Hal ini konsisten dengan teori belajar konstruktivis untuk menggunakan museum sebagai tur virtual untuk tujuan pendidikan. Menurut Hamzah, pendidikan yang didasarkan pada teori konstruktivisme terdiri dari kegiatan belajar berikut, yang dipecah menjadi beberapa fase:

### 1. Tahap Persepsi

Pada tahap persepsi guru mengawali pembelajaran dengan memberikan penjelasan mengenai konsep kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Meliputi garis besar materi ajar, langkah-langkah pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Selain memberikan penjelasan mengenai konsep belajar, guru pun memberikan motivasi kepada siswa dengan tujuan dapat membangkitkan semangat belajar siswa yang akan berdampak pada tingkat kefokusannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### 2. Tahap Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi guru memberikan siswa kesempatan untuk melakukan penyelidikan dan menemukan bahan belajar berdasarkan materi yang telah diberikan melalui media ajar yang telah dirancang oleh guru ataupun dapat diperoleh melalui sumber belajar lainnya. Tahap eksplorasi pada umumnya dilaksanakan melalui kolaborasi siswa yang berbentuk dalam kelompok belajar.

### 3. Tahap Diskusi

Tahap diskusi dilaksanakan oleh kelompok belajar siswa yang diimplementasikan melalui pengkajian dan interpretasi hasil temuan sebagai penguatan atas pemahaman baru yang telah diperoleh kelompok belajar siswa. Tahap diskusi dapat terlaksana secara optimal ketika adanya kolaborasi yang baik dalam kelompok belajar.

### 4. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan dilaksanakan kelompok belajar siswa dengan melakukan presentasi hasil temuan dan kajian. Pengembangan tersebut meliputi pemaparan hasil pencairan, diskusi antar kelompok belajar, dan pemberian ulasan materi oleh guru mengenai materi dan konsep belajar yang telah dipelajari serta adanya evaluasi dalam pembelajaran.

Penggunaan media *virtual tour* menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam menyaksikan bukti sejarah berdasarkan peninggalan-peninggalan yang tersimpan di museum. Berdasarkan pemaparan mengenai *virtual tour* dan kaitannya dengan teori belajar konstruktivisme. Maka penggunaan media *virtual tour* dalam pembelajaran sejarah di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Cikalong cukup efektif dilaksanakan karena proses pembelajaran yang berfokus pada kegiatan peserta didik dan relevan dengan tujuan pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

#### **2.1.4 Teori Belajar Konstruktivisme**

Menurut Shiyman sky, konstruktivisme melibatkan siswa secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri, memperoleh makna dari apa yang mereka pelajari, dan mengintegrasikan ide-ide baru ke dalam kerangka mental yang ada (Suparlan, 2019: 83). Sejalan dengan pendapat tersebut, Hill menjelaskan Konstruktivisme adalah proses menerapkan pengetahuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Dengan kata lain, konstruktivisme menggabungkan pendidikan dengan aplikasi dunia nyata untuk kepentingan. Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa Konstruktivisme



adalah teori yang menawarkan siswa perspektif yang luas dan saran tentang penerapan teori yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata.

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Guru bukan satu-satunya sumber belajar karena dalam pembelajaran dengan konsep konstruktivisme pengetahuan siswa tidak hanya terbatas diperoleh dari pembelajaran saja akan tetapi bisa didapatkan melalui diskusi, pengalaman, ataupun didapatkan dari lingkungan sekitar.
2. Siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif. Penggunaan teori belajar konstruktivisme memberikan tuntutan bagi siswa untuk bisa memahami pembelajaran, mendapatkan ilmu-ilmu baru, serta mengkoneksikan ilmu-ilmu baru terhadap ilmu-ilmu yang sudah diperoleh.
3. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dikarenakan dalam pembelajaran dengan teori konstruktivisme yang menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman maka akan terciptanya suasana belajar yang terkoneksi dengan diri pribadi berdasarkan pengalaman yang relevan.
4. Pembelajaran memiliki kebebasan dalam belajar dengan penggunaan konstruktivisme siswa bebas mengaitkan ilmu yang sudah diperoleh berdasarkan hasil pencarian atau lingkungan sehingga tercipta konsep yang diharapkan.

Teori belajar konstruktivisme selain memiliki kelebihan, maka terdapat juga kekurangan yang meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. Sulitnya mengubah keyakinan guru yang sudah terbiasa dengan penggunaan pembelajaran yang terstruktur dengan pendekatan tradisional
2. Penerapan teori belajar konstruktivisme menuntut kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan konsep belajar
3. Perlu adanya adaptasi dalam pembelajaran dengan menggunakan teori belajar konstruktivisme baik bagi guru, siswa, ataupun orang tua yang memberikan dukungan dalam pembelajaran di rumah. Adaptasi tersebut berlangsung dengan beberapa hambatan yang beragam sehingga perlu adanya pengawasan dan pembinaan dari seorang guru.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan dari teori belajar konstruktivisme dapat dipahami bahwa konstruktivisme yakni dimana siswa secara aktif menciptakan pengetahuan mandiri mereka sendiri dengan terlibat dalam pengalaman dan menyelesaikan kegiatan belajar yang disesuaikan dengan kemampuan khusus mereka. Sedangkan tanggung jawab utama seorang guru adalah mendorong dan memfasilitasi pembelajaran.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Tahap paparan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh penulis sebelumnya dikenal sebagai penelitian yang relevan. Untuk mencegah terulangnya atau similaritas penelitian yang sama, langkah ini mengungkapkan perbedaan dan persamaan dalam bidang studi yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, untuk membedakannya dari penelitian yang dilakukan peneliti, diperlukan tahapan pemaparan yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya. Studi yang berkaitan dengan yang sedang dilakukan, yakni sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Reni Aryani, Ulfa khaira, Muhammad Razi, Daniel Arsa, dan Edi Saputra yang berjudul “Pendampingan Pemanfaatan Virtual Tour Museum Siginjei dalam Mendukung Pembelajaran Sejarah Dan Budaya Jambi di SMA IT ASH SHIDDHQI”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa virtual tour dalam pembelajaran sejarah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru dan siswa SMA IT Ash Shiddiqi terkait dalam penggunaan dan pemanfaatan Virtual Tour pada website museum siginjei. Kegiatan ini dilaksanakan pada Selasa, 26 September 2023. Kegiatan ini dilakukan untuk dapat membantu guru dan siswa dalam menggunakan Virtual tour museum Siginjei guna mendukung pelaksanaan mata pelajaran sejarah yang dapat digunakan kapan pun tanpa harus datang secara langsung ke lokasi museumnya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu ruang lingkup penelitian tentang *Virtual Tour Museum* sebagai media pembelajaran sejarah, serta jenis penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaannya yaitu lokasi penelitian, penulis akan melakukan penelitian di sekolah SMAN 1 Cikalong sedangkan penelitian terdahulu ini menggunakan sekolah SMA IT Ash Shiddiqi sebagai tempat penelitian.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Wibowo, Tubagus Umar Syarif Hadi., Yuni Maryuni, Ana Nurhasanah, Dheka Willdianti. Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan *Virtual Tour Musuem* (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19”. Hasil dari penelitian ini yaitu pembelajaran sejarah secara daring atau online masih bisa memberikan fakta-

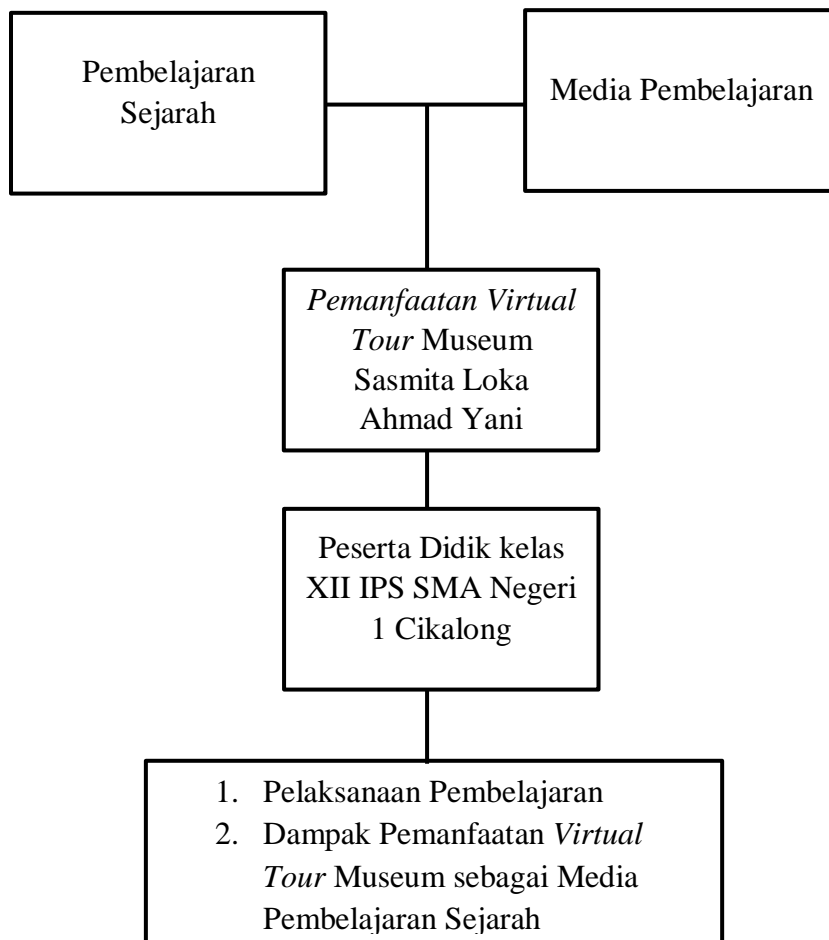
fakta sejarah dan nilai inspirasi dengan adanya fasilitas *Virtual Tour Museum* dan webinar kesejarahan. Persamaan penelitiannya yaitu jenis penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, subjek pada penelitian terdahulu ini yaitu Pandemi Covid-19 sedangkan subjek penelitian dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu SMAN 1 Cicalong Kabupaten Tasikmalaya.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Abdullh Arif Robin, dan Jumardi yang berjudul “Museum virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah”. Hasil Penelitian ini membahas terkait peran museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik disekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan museum virtual sumpah pemuda sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah di SMAN 6 Pandeglang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan museum virtual tour sumpah pemuda sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif yang membuat pembelajaran sejarah dikelas menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat membantu memudahkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah dan untuk menumbuhkan serta meningkatkan kesadaran sejarah. Persamaan dari penelitian ini yaitu ruang lingkup penelitian tentang *Virtual Tour Museum* sebagai media pembelajaran sejarah. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terletak lokasi pelaksanaan

penelitian pada penelitian terdahulu berlokasi di SMAN 6 Pandeglang sedangkan peneliti melaksanakan penelitian yang berlokasi di SMAN 1 Cikalong.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah susunan teori dan ide yang memfasilitasi aliran penelitian dan berfungsi sebagai manual untuk mengatur dan merencanakan proyek penelitian secara terorganisir dan metodis. Teori dan bahan yang digunakan dalam penelitian dapat dijelaskan secara sistematis dengan menggunakan kerangka konseptual. Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini akan dipaparkan pada gambar di bawah:



**Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual**

## 2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini dapat dijabarkan ke dalam dua pertanyaan penelitian yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmita Loka Ahmad Yani sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran sejarah Indonesia Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cikalong Kabupaten Tasikmalaya?
2. Bagaimana Kelebihan dan Kekurangan daalam Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sasmita Loka Ahmad Yani sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran sejarah Indonesia Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Cikalong Kabupaten Tasikmalaya?