

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sejarah adalah cabang ilmu yang sangat penting untuk dipelajari, karena tujuan dari mempelajari sejarah adalah untuk menumbuhkan rasa, pemahaman diri sendiri, masyarakat serta negara yang mana melewati proses masa lalu yang panjang dimana masih berproses hingga dewasa ini dan sampai masa mendatang. Dengan pembelajaran sejarah siswa dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa sejarah untuk direfleksikan terhadap kehidupan masa kini (Kochhar, 2008:25).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa di kelas X MIPA SMAN 3 Banjar masih kurang memahami pembelajaran sejarah. Ini di buktikan dengan perolehan nilai siswa di kelas X MIPA baik kelas X MIPA 1, X MIPA 2, maupun kelas X MIPA 3 masih dikatakan kurang sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah data perolehan hasil belajar akhir semester ganjil kelas X MIPA SMAN 3 Banjar semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

**Tabel 1.1. Data Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil Pembelajaran Sejarah Kelas X MIPA SMAN 3 Banjar Tahun Pelajaran 2020/2021.**

Kelas	JUMLAH SISWA	KKM	JUMLAH NILAI		PRESENTASE	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS	TUNTAS	BELUM TUNTAS
X MIPA 1	34	75	15	19	41,6 %	58,4 %
X MIPA 2	36	75	22	14	61,1 %	38,9 %
X MIPA 3	23	75	6	17	26,1 %	73,9 %

Sumber: Data Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 3 Banjar

Dalam tabel diatas terlihat bahwa ada dua kelas yang memang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu kelas X MIPA 1 dan X MIPA 3 dan yang paling besar persentase yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum adalah kelas X MIPA 3 yang mana persentasenya hampir 74 % dari jumlah siswa di kelas tersebut. Sehingga data diatas dapat dirumuskan bahwa siswa masih kesulitan untuk menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Sejarah adalah pembelajaran yang bersifat temporal tempo dulu, dewasa ini, dan waktu yang akan dan datang sehingga menjadi tantangan seorang guru untuk bisa mengarahkan pemikiran siswa agar imajinasi mereka tidak liar. Faktor guru sangat berpengaruh dalam pembelajaran sejarah juga kreativitas guru dalam mengajar sangatlah penting. Hal ini untuk menunjang suasana belajar yang menarik bagi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari sejarah. Masalah materi juga menjadi sorotan dalam pembelajaran sejarah. Selain itu mempelajari sejarah tanpa melihat langsung bukti sejarah baik artefak, prasasti dan sebagainya akan sulit menjelaskan materi kepada siswa karena penjelasan materi tanpa melihat bukti akan terasa seperti mengada - ada. Materi dalam pembelajaran sejarah juga memang lumayan sulit diajarkan mengingat sejarah merupakan pembelajaran yang mempelajari masa lalu sehingga siswa akan kesulitan membayangkan bagaimana peristiwa masa lampau itu terjadi. Pada abad 21 ini globalisasi tak dapat terbendung seperti dengan adanya kemudahan akses internet. Hal ini bisa menjadi solusi dalam permasalahan kesulitan dalam memaparkan materi dan mengarahkan siswa supaya pemikirannya tidak liar.

Perkembangan sains dan teknologi pada abad 21 yang amat pesat ini dapat menjadi solusi guru untuk mengatasi kesulitan membayangkan bagaimana peristiwa masa lampau itu terjadi. Jika guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini, guru akan lebih dimudahkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang mempelajari masa lalu akan mudah di ilustrasikan dengan teknologi yang sangat pesat ini.

Permasalahan dalam pembelajaran lain adalah guru mata pelajaran sejarah kurang memerdayakan teknologi yang sudah berkembang pesat ini diterapkan pada pembelajaran sejarah. Padahal banyak sekali media yang bisa menunjang pada pembelajaran sejarah bahkan bisa merekonstruksi atau bahkan mevisualisasi kejadian sejarah masa lampau yang di dasari pada buku sumber primer yang ada. Maka dari itu media pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif dibutuhkan dalam mengatasi solusi permasalahan yang terjadi terkhusus pada pembelajaran sejarah.

Asyar (2012: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh hal yang berkaitan dalam menyampaikan atau menyalurkan informasi dari sumber yang terkonsep, maka terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Ada beberapa jenis media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran audio visual dengan jenis museum nasional virtual. Media pembelajaran sejarah berupa audio visual dengan jenis museum nasional virtual merupakan media yang mudah dipakai dan mudah dicari untuk di era digital ini. Media ini dirancang agar setiap individu dapat merekonstruksikan peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau sehingga memudahkan untuk mengarahkan berpikir setiap orang agar tidak liar. Media ini nantinya akan menampilkan gambar bergerak yang tentunya bersuara.

Penggunaan media museum ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang mana sebelumnya hasil belajar siswa masih rendah dan kemudian siswa diberikan perlakuan dengan memakai media museum nasional virtual, kefokusannya belajar siswa dalam mempelajari sejarah cukup meningkat sehingga hasil belajar siswa pun meningkat. Hal ini dibuktikan dengan pengujian N gain Score dengan persentase nilai 68,8194% hal ini menunjukkan media museum nasional virtual efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Media museum nasional virtual ini dirasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 yang mana sebelumnya pada nilai ujian akhir semester masih kurang memuaskan, kemudian setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media museum nasional virtual hasil belajar siswa ada perubahan yang cukup memuaskan. Ini dibuktikan dengan uji t berpasangan dengan nilai

Museum nasional virtual ini merupakan gambar museum yang dapat dilihat dengan sudut pandang 360 derajat yang artinya ketika kita mengakses museum nasional virtual ini akan serasa seperti menyusuri museum secara nyata. Dengan adanya platform seperti ini maka siswa tidak akan perlu lagi jauh-jauh untuk bisa mengunjungi museum nasional ini. Cukup dengan gadget pribadi, mereka dapat mengakses dan menyusuri museum nasional kapan saja dan dimana saja.

Fleksibilitas menjadi suatu keuntungan bagi guru sejarah yang mana ini bisa dipakai di sekolah sehingga guru dapat dengan mudah untuk memakainya.

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang tidak terlepas dari dimensi ruang dan waktu. Pemanfaatan museum nasional secara virtual ini dapat menjadi solusi untuk memudahkan guru merekonstruksi peristiwa masa lampau yang mana di dalam museum nasional ini terdapat bukti-bukti peninggalan sejarah sehingga dapat memudahkan guru dalam merekonstruksi peristiwa sejarah. Fitur-fitur yang ditawarkan museum nasional ini sangat lengkap bahkan akan serasa menyusuri museum secara nyata sehingga dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa, dengan adanya rasa antusias untuk belajar maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran sejarah bias menjadi pembelajaran yang diminati.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan “Apakah media museum nasional virtual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah pokok bahasan jaringan perdagangan dan akulturasi budaya hindu-buddha dengan budaya nusantara di kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar Tahun Pelajaran 2020/2021”?.

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan peneliti, maka peneliti memfokuskan rumusan masalah tersebut menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Apakah media museum nasional virtual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah pokok bahasan jaringan perdagangan dan akulturasi budaya hindu-buddha dengan budaya nusantara di kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar Tahun Pelajaran 2020/2021”?.
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media museum nasional virtual pada pembelajaran sejarah pokok bahasan jaringan perdagangan dan akulturasi budaya hindu-buddha dengan budaya nusantara di kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar Tahun Pelajaran 2020/2021?.

## **1.3. Definisi Oprasional**

Sugiyono (2012: 31) menjelaskan bahwa definisi operasional yaitu suatu pemilihan operasionalisasi yang selanjutnya ditinjau sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Sejalan dengan pendapat pakar diatas peneliti menyimpulkan bahwa definisi operasional terdiri dari variabel-variabel yang dapat diukur yang dipilih secara operasional.

### **1.3.1. Media Museum Nasional Virtual**

Media museum nasional virtual merupakan sebuah inovasi dari pengelola museum nasional Republik Indonesia yang mana menampilkan gambar nyata dari museum nasional yang ada di Jakarta Pusat dengan sudut pandang 360 derajat.

### **1.3.2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dengan hasil belajar, guru dapat menilai sejauh mana kemampuan siswa berkembang setelah menerima materi. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang mana menunjukkan perubahan baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan pengertian yang dipaparkan peneliti, Sudjana (2011:3) juga mengutarakan bahwa hasil belajar atau pencapaian belajar siswa pada umumnya yaitu perubahan perilaku dalam arti luas yang mana mencakup dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari pengertian diatas dapat menjadi landasan untuk melakukan evaluasi sebagai bentuk untuk mengetahui hasil belajar siswa yang didapat dari belajar. Perolehan skor siswa yang didapat setelah mengerjakan soal dapat dijadikan pencapaian hasil belajar siswa itu sendiri. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda 20 soal. Nilai minimum yang menjadi syarat siswa untuk mencapai ketuntasan dalam belajar adalah 75, jika siswa mampu memperoleh nilai 75 atau lebih maka siswa tersebut dinyatakan tuntas dan sebaliknya apabila siswa mendapatkan nilai kurang dari 75 maka dapat dipastikan siswa tersebut belum tuntas.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Peneliti merumuskan beberapa tujuan yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh media museum nasional virtual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah pokok bahasan jaringan perdagangan dan akulturasi budaya hindu-buddha dengan budaya nusantara di kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media museum nasional virtual pada pembelajaran sejarah pokok bahasan jaringan perdagangan dan akulturasi budaya hindu-buddha dengan budaya nusantara di kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar Tahun Pelajaran 2020/2021.

### **1.5. Kegunaan Penelitian**

Peneliti merumuskan beberapa kegunaan yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya diantaranya yaitu:

#### **1.5.1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran terbaru untuk berbagai jenjang pendidikan. Selain itu juga untuk memberikan informasi mengenai pengaruh media museum nasional virtual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah pokok bahasan jaringan perdagangan dan akulturasi budaya hindu-buddha dengan budaya nusantara di kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar tahun pelajaran 2020/2021.

#### **1.5.2. Secara Praktis**

Peneliti mengharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif dalam penelitian ini untuk meningkatkan mutu pendidikan yang bermanfaat bagi:

1. SMAN 3 Banjar, khususnya Kepala Sekolah untuk mengembangkan media pembelajara berupa museum nasional virtual.
2. Guru, yaitu untuk mendapatkan informasi guna peningkatan kualitas mengajar yang lebih baik.

3. Bagi siswa, akan lebih mudah mempelajari sejarah dengan *tour*/menyusuri museum secara virtual.
4. Sekolah lain, dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif dapat mencontoh penggunaan media yang baik sebagaimana yang telah dilakukan oleh SMAN 3 Banjar.
5. Peneliti Lain. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sehingga peneliti lain dapat mengkaji lebih mendalam dengan topik dan fokus serta setting yang lain untuk memperoleh perbandingan sehingga memperkaya temuan-temuan penelitian yang bermanfaat bagi siswa dan dunia pendidikan.

### **1.5.3. Secara Empiris**

Kegunaan penelitian ini secara empiris bagi siswa adalah untuk meningkatkan hasil belajar serta memberikan jalan untuk lebih mudah memahami dalam mempelajari materi melalui media museum nasional virtual. Sedangkan bagi guru adalah untuk mengadakan pembelajaran yang lebih untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan siswa.