

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa terutama dalam membangun kualitas manusia seutuhnya, pendidikan harus mampu menciptakan perubahan dan pembaharuan. Pendidikan merupakan proses panjang yang memerlukan adanya kerjasama antara guru dan murid. Peningkatan kualitas pendidikan adalah proses yang harus dilaksanakan secara berkelanjutan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan lebih efisien, yang diwujudkan dengan bertambahnya kemampuan diri peserta didik. Tujuan dari pendidikan yaitu memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan kepada siswa untuk kemudian diimplementasikan kedalam kehidupan nyata. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efisien yaitu pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, dalam pembelajaran tersebut siswa harus mampu mendominasi kegiatan pembelajaran dalam kelas, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Untuk membuat kegiatan pembelajaran seperti itu, tentu guru harus memiliki sebuah strategi yang tepat agar dapat membangun minat belajar siswa, sehingga dengan memiliki minat yang tinggi, siswa akan mampu melakukan investigasi dan eksplorasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam membangun suasana kelas yang seperti itu tentu saja seorang guru harus mengetahui bagaimana pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan tujuan dan makna pembelajaran.

Tujuan pembelajaran sejarah erat kaitannya dengan pengembangan pendidikan karakter yang didalamnya terdapat nilai seperti, kepahlawanan, patriotisme, keteladanan, yang mampu menjadi model bagi siswa untuk kehidupan masa depan (Aman, 2011:35). Selain sebagai ilmu yang menanamkan nilai dan karakter, pembelajaran sejarah juga memiliki kegunaan lain yaitu edukasi, inspirasi, dan rekreasi. Sarana edukasi berarti, sejarah sebagai ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi pada masa lalu, harus mampu menyampaikan nilai keteladanan dari peristiwa maupun tokoh sejarah itu sendiri.

Sarana inspirasi maksudnya yaitu peristiwa atau tokoh sejarah tersebut harus mampu menjadi *role model* bagi peserta didik agar dimasa depan peserta didik dapat mencontoh keteladanan yang ada dalam diri tokoh tersebut. Sebagai sarana rekreasi yaitu peserta didik dapat mengunjungi tempat yang memiliki nilai sejarah kemudian tempat tersebut dapat menjadi refleksi dari materi yang telah disampaikan dikelas.

Balajar sejarah merupakan suatu kebutuhan karena didalamnya mempelajari hal-hal nilai – nilai dalam kehidupan. Menurut Anis (2015:53) menjelaskan bahwa sejarah adalah hal penting bagi bangsa, sejarah termasuk kedalam pembelajaran, karena dengan sejarah bisa belajar kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan dimasa lalu. Pembelajaran sejarah di tingkat menengah atas bertujuan untuk menanamkan nilai – nilai karakter dalam upaya membangun ideologi dan nasionalisme untuk pembangunan karakter bangsa, sehingga disayangkan apabila pembelajaran sejarah pada tingkat menengah atas (SMA) tidak dimaksimalkan sebaik mungkin. Rata – rata siswa SMA berpendapat bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak penting, dipenuhi hapalan, tugas dan keadaan tenaga pengajar kurang memanfaatkan media pembelajaran. Pengertian sejarah tidak diartikan sebagai rangkaian peristiwa saja tetapi rangkaian peristiwa yang terdapat dalam lilitan pemikiran, nilai dan gagasan. Gagasan dari segala perilaku yang telah terjadi di masa lalu yang dianggap penting (Anis, 2013 : 150).

Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor dari dalam diri dalam diri siswa meliputi kesehatan jasmani dan keadaan psikologis siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Minat merupakan salah satu faktor psikologis yang menentukan keberhasilan pembelajaran siswa. Minat belajar dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan, keinginan secara natural dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan penelitian Nurhasanah & Sobandi (2016: 128-35) menyebutkan bahwa minat belajar termasuk hal penting yang harus dimiliki oleh siswa karena minat belajar akan mempengaruhi hasil belajar artinya, semakin tinggi minat belajar siswa maka hasil belajar pun semakin baik. Maka, perlu adanya peningkatan minat belajar

dalam diri siswa baik kesadaran penuh dari siswa itu sendiri atau dari guru selaku pemberi rangsangan, motivasi dan bimbingan agar siswa memiliki hasrat untuk belajar sejarah.

Faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa adalah minat belajar sehingga menentukan kualitas pencapaian hasil belajar. Selain itu, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan memiliki semangat dan antusias untuk belajar secara mandiri, belajar sesuai kehendak sendiri tanpa paksaan serta dapat mendorong dirinya untuk terus berusaha mengetahui, memahami materi secara mendalam. Minat belajar sejarah harus dimiliki oleh setiap siswa begitu juga dengan siswa yang ada di SMA Negeri 1 Singaparna, berdasarkan hasil observasi dan wawancara minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Singaparna rendah termasuk siswa kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna. Hal tersebut berdasarkan wawancara kepada ibu Nisa Nurasih S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran sejarah di kelas tersebut serta observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Februari 2022 hanya sebagian siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran sejarah.

Kondisi kelas IX IPS 4 pada saat mengikuti pembelajaran pada tanggal 8 Februari pembelajaran sangat monoton, tidak bersemangat dan pada saat guru membuka kelas siswa tidak terlihat antusias. Hal ini menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa dikelas tersebut dibuktikan dengan pada saat guru menjelaskan sebagian siswa tidak memperhatikan dan bermain HP padahal pada saat itu Ibu Anisa sudah memperingatkan beberapa siswa untuk memperhatikan. Kelas pun menjadi sangat pasif karena hanya sebagian siswa yang mampu merespon guru saat pembelajaran selebihnya siswa hanya diam fokus nya terbagi terhadap hal lain di luar pembelajaran sejarah.

Berdasarkan kondisi kelas diatas peneliti menyimpulkan kelas XI IPS 4 membutuhkan rangsang dari guru berupa teknik penyampaian materi yang bisa didukung oleh penggunaan metode, media atau model pembelajaran yang efektif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI IPS 4. Guru sebagai tenaga pendidik merupakan salah satu penentu minat belajar siswa, dalam kegiatan pembelajaran guru bertugas mengatur dan mengkondisikan suasana dalam kelas,

suasana kelas yang kondusif, menarik, dinamis dan menyenangkan akan membantu guru dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Dalam proses perencanaan pembelajaran guru dituntut untuk mampu menentukan strategi dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu hal pokok dalam proses belajar pembelajaran. Media pembelajaran dipandang dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan perhatian peserta didik. 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 yaitu media visual, audio, dan audio visual. (Asyar 2012: 8).

Hehr dan Karl Harven (2014:3) menyebutkan bahwa strategi pendidikan yang efektif untuk pelajar kontemporer yaitu dengan menggunakan paradigma konstruktivisme yang terfokus pada makna untuk memperoleh informasi, memiliki keinginan untuk belajar melalui pengalaman. Manusia, benda dan lingkungan disekitar bisa menjadi sumber belajar. Virtual tour museum dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran sejarah dalam kelas yang konstruktiv karena sumber belajar yang didapatkan oleh siswa tidak hanya diperoleh dari guru atau buku namun dari benda benda yang ada dalam virtual tour museum tersebut. Guru dapat merekonstruksikan peristiwa dan benda sejarah yang ada dalam virtual museum tersebut dengan materi yang disampaikan. Penggunaan virtual tour museum juga mampu memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda dalam kelas sehingga dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media virtual tour museum juga dapat peningkatan kualitas pembelajaran, karena sumber belajar tidak hanya didapatkan dari buku atau sumber tertulis.

Penggunaan media museum virtual ini terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran hal ini telah dibuktikan dalam penelitian Reza H & Yullia S pada tahun 2021 menyebutkan bahwa dilakukannya mayoritas siswa sangat terbantu dengan penggunaan media ini sehingga membuat siswa merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Hal tersebut juga dipaparkan oleh Tubagus dkk (2020:408) bahwa, museum virtual dapat menjadi penghubung peristiwa sejarah dengan

buti sejarah dimana museum tersebut menyajikan fakta-fakta sejarah sehingga pembelajaran sejarah tidak monoton dan diminati oleh siswa. Teknologi virtual tour museum memiliki kesamaan dengan penggunaan VR (Virtual Reallity) dimana sama-sama memiliki sudut 360 derajat. Penelitian mengenai VR dalam pembelajaran pernah dilakukan oleh Soni Ariatama berjudul Penggunaan teknologi virtual reality (VR) sebagai upaya eskalasi minat dan optimalisasi dalam proses pembelajaran secara online dimasa pandemik dimana dalam hasilnya menyebutkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan partisipasi aktif dan perspektif berpikir kritis siswa dalam kelas sehingga menarik minat siswa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media museum nasional virtual mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 dimana sebelumnya minat belajar sejarah dikelas ini kurang. Selain itu dengan digunakannya virtual tour museum ini dapat menjadi solusi untuk memudahkan guru merekonstruksi peristiwa perumusan naskah proklamasi dengan memanfaatkan fitur – fitur yang ada dalam museum perumusan naskah proklamasi. Siswa akan serasa menyusuri museum secara langsung sehingga dapat meningkatkan ketertarikan, perasaan senang dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kemudian dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Media Museum Perumusan Naskah Proklamasi Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Wajib Materi Persiapan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2021/2022?”.

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

1. Bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media museum perumusan proklamasi kemerdekaan virtual pada materi Persiapan

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Singaparna?

2. Apakah terdapat pengaruh media museum perumusannaskah proklamasi kemerdekaan virtual terhadap minat belajar siswa pada materi Persiapan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Singaparna?

1.3 Definisi operasional

Definisi oprasional merupakan penjelasan mengenai definisi atau konsep terkait variable yang digunakan dalam penelitian ini. Agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda maka istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Museum virtual merupakan alat bantu proses belajar mengajar berupa museum yang disajikan secara virtual dengan menampilkan gambar dari museum perumusan kemerdekaan Indonesia dengan sudut pandang 360 derajat. Media ini diyakini dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian sehingga dapat menstimulus terjadinya kegiatan pembelajaran dan diharapkan mampu berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
2. Minat belajar merupakan suatu perasaan kecenderungan yang mampu menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar pembelajaran, sehingga timbul hasrat untuk belajar, memahami, mengetahui dan hasrat mencapai prestasi belajar. Minat belajar memiliki empat indikator yaitu perasaan senang, perhatian dalam pembelajaran, ketertarikan peserta didik terhadap materi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembelajaran menggunakan media museum perumusan naskah proklamasi virtual pada materi persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Singaparna.

2. Mengetahui pengaruh penggunaan media museum perumusan naskah proklamasi virtual terhadap minat belajar siswa pada materi persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Singaparna.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas kegunaan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam aspek kegiatan belajar mengajar

2. Kegunaan praktis

- 1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di Sekolah serta memberikan manfaat untuk kelangsungan pembelajaran dan dijadikan pedoman lebih lanjut bagi pimpinan sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa.

- 2) Bagi Guru

Memberikan informasi bagi guru khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan minat belajar siswa.

- 3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan materi pelajaran sejarah dan membantu mempermudah siswa dalam memahami materi perumusan naskah proklamasi Indonesia dengan menyenangkan.

3. Kegunaan Empiris

Kegunaan empiris dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah serta menjadi solusi untuk memudahkan seseorang mempelajari materi sejarah melalui media museum perumusan proklamasi kemerdekaan virtual yang bisa digunakan secara mandiri.

