

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa itu harus diberikan kepada semua orang di Indonesia dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Pendidikan secara umum berfungsi sebagai proses kehidupan yang membantu setiap orang mengembangkan diri mereka sendiri untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan.¹ Pendidikan juga dapat mengarahkan perkembangan kerja atau mempertahankan perkembangan manusia yang berlangsung sejak pertumbuhan sampai akhir hidupnya. Dengan demikian, dapat dikatakan secara tegas bahwa pendidikan adalah tuntutan dan perkembangan anak manusia ke arah kedewasaan. Pendidikan adalah proses pembinaan sikap mental anak didik secara pribadi.

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam semua aspek kehidupan manusia karena berpengaruh pada perkembangan manusia, yaitu pada keseluruhan aspek kepribadian manusia. Berbeda dengan bidang lain, seperti ekonomi, arsitektur, dan sebagainya, yang bekerja untuk membuat sarana dan prasarana untuk kepentingan manusia, pendidikan lebih terkait langsung dengan pembentukan manusia, di mana pendidikan menentukan kompetensi.

¹ Alpian, Yayan, et al. "Pentingnya pendidikan bagi manusia." *Jurnal buana pengabdian* Vol 1. No.1 (2019): Hal 67

Sekolah bukan hanya tempat pendidikan berlangsung, tetapi juga tempat proses sosial dan kebudayaan terjadi. Belajar bukan hanya sesuatu yang terjadi secara terpisah, tetapi juga merupakan proses sosialisasi dan pembudayaan nilai-nilai yang dianut atau dihargai oleh masyarakat di sekitarnya, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, untuk mencapai pembangunan pendidikan nasional, penyelenggaraan pendidikan nasional harus ditingkatkan dan disempurnakan. Idealnya, kegiatan belajar harus dilakukan dalam berbagai interaksi belajar dan dibantu dengan berbagai macam alat bantu belajar atau sumber belajar. Penggunaan sumber belajar sangat penting dan relevan karena menggunakan sumber belajar sangat membantu dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara keseluruhan, terutama IPS sejarah, biasanya memerlukan penjelasan yang sangat abstrak tentang konsep ilmu sosial.

Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan belajar, belajar menjadi hal penting sebab seseorang akan mampu memperoleh pengetahuan dari apa yang belum diketahui sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak terlepas oleh guru sebagai model bagi siswanya sehingga guru harus mampu menempatkan diri dan mampu memotivasi siswanya dalam belajar. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Peningkatan kualitas pembelajaran sejarah dikaitkan dengan penelitian ini. Pembelajaran adalah

proses yang terdiri dari banyak bagian yang saling mendukung. Salah satunya adalah kemampuan guru untuk memilih pendekatan pembelajaran yang paling sesuai. Apakah cukup bagi seorang guru untuk menggunakan pendekatan penyampaian materi lisan saja, atau apakah ada pendekatan lain yang lebih efektif untuk menyampaikan materi pelajaran.²

Pembelajaran Sejarah adalah proses dimana seseorang atau sekelompok orang melakukan aktivitas belajar-mengajar, di dalamnya memuat pelajaran tentang kehidupan manusia di masa lampau dalam bentuk peristiwa, dilakukan dengan cara komunikasi dua arah sehingga pesan dan nilai dari sebuah peristiwa tersebut dapat tersampaikan. Dan media pembelajaran Sejarah secara umum dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian informasi kepada pembelajar mengenai pembelajaran Sejarah.³ Pembelajaran Sejarah sering dianggap sebagai kelas hafalan yang membosankan. Pendidikan sejarah di sekolah biasanya membosankan dan monoton karena hanya berisi urutan peristiwa dan angka tahun. Peserta didik kurang memanfaatkan berbagai media secara efektif dan menganggap materi pembelajaran terlalu teoritis. Beberapa peserta didik tidak mencapai tingkat pemahaman. Peserta didik gagal mempelajari konsep, prinsip, fakta, teori, hukum, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan. Mereka juga gagal menerapkannya dalam pemecahan.

² Sagala, Sutan Muda, et al. "Pendidikan Sejarah serta problematika yang dihadapi di masa kini." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.3 (2022)

³ Susanto, Heri, and Helmi Akmal. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Program Studi Pendidikan Sejarah, 2019.

Mata pelajaran sejarah memberikan pengetahuan, perspektif, dan nilai-nilai tentang bagaimana masyarakat Indonesia dan dunia telah berubah dan berkembang dari masa lalu hingga sekarang. Tujuan pendidikan sejarah di sekolah adalah untuk menumbuhkan pemahaman dan pemikiran tentang sejarah, keterampilan belajar, rasa ingin tahu, kepedulian sosial, rasa nasionalisme, dan pemahaman fakta dan prinsip sejarah.⁴ Guru biasanya menggunakan pendekatan konvensional untuk mengajarkan sejarah, seperti ceramah. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan kemampuan berpikir kritis mereka menurun. Akibatnya, proses pembelajaran sejarah masih jauh dari harapan. Pembelajaran konvensional melibatkan guru hanya memberikan materi kepada siswa. Seperti yang dikatakan oleh Sullivan, guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan pendekatan alternatif. *“Teaching practice, which used to single out players, embarrass, and intimidate students, have been replaced with kinder and more inclusive learning activities and methods”*.⁵

Pembelajaran sejarah dapat menggunakan banyak sumber belajar. Museum adalah salah satu sumber belajar yang sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran sejarah. Museum tidak hanya menjadi tempat peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber belajar, museum menjadi tempat peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan, dan sebagai

⁴ Sri, Wahyuni, and Agung Leo. "Perencanaan Pembelajaran Sejarah." Yogyakarta: Ombak Dua (2013).

⁵ Sullivan, Eileen C. "Character education in the gymnasium: Teaching more than the physical." *Journal of Education* 187.3 (2017): hal 102.

media pembelajaran, museum memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk menerima sarana pengetahuan dari guru. Dengan demikian, media merupakan bagian dari proses belajar.⁶

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan ketrampilan siswa, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih dinamis. Penggunaan media pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan pemahaman dan kecerdasan siswa secara signifikan.⁷ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen paling penting dalam proses belajar mengajar karena memiliki peran penting dalam mendukung penyampaian materi. Melalui media, guru dapat mengubah konsep-konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami menjadi lebih konkret, mudah dilihat dan lebih mudah dimengerti oleh siswa. Kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, terutama dalam pembelajaran yang menekankan pada ketrampilan proses dan pendekatan *active learning*.

Jenis media pembelajaran sangat beragam, antara lain media cetak, media visual, media audiovisual, media berbasis computer, serta media berbasis manusia. Salah satu media berbasis teknologi yang banyak digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah media video. Media video

⁶ Evitasari, Okta, Lelly Qodariah, and Rudy Gunawan. "Pemanfaatan fungsi museum sebagai sumber belajar sejarah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis." *Estoria: Journal of Social Science and Humanities* 1.1 (2020): 43-56.

⁷ Lestari, Iis Dewi, and Fibria Anggraini Puji Lestari. "Penggunaan media audio, visual, audiovisual, dalam meningkatkan pembelajaran kepada guru-guru." *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)* 1.01 (2018): 55-60.

mampu menyajikan informasi dalam bentuk gabungan suara dan visual. Unsur suara dapat berupa narasi, dialog, efek suara, maupun musik, sementara unsur visual dapat berupa gambar diam maupun gambar gerak.⁸ Media video memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur audio (pendengaran) dan visual (penglihatan) sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyeluruh.⁹ Pemanfaatan kedua indera tersebut media ini mampu menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam menyampaikan pengetahuan ketrampilan maupun sikap. Lebih dari itu media video juga berfungsi sebagai sarana yang dapat meningkatkan motivasi belajar, daya pikir, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.¹⁰

Teknologi semakin banyak digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Teknologi yang berkembang secara pesat telah menjadi alat untuk mempercepat Masyarakat dalam mencari informasi di seluruh dunia. Pesatnya perkembangan teknologi modern menjadikan banyak inovasi teknologi baru yang berdampak bagi bidang pendidikan yakni terciptanya sumber belajar digital. Sumber belajar digital dipahami sebagai gabungan perangkat keras dan lunak yang mempunyai potensi untuk mengatasi masalah belajar dan memfasilitasi kegiatan

⁸ Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti, Hudaiddah, "Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah" Jurnal Criksetra, Vol. 5, No. 9, November 2016.

⁹ Anindita Trinura Novitasari, Indah Purnama Sari, Zaeni Miftah, "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi" Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI, Vol.4 No.1, Mei 2020

¹⁰ Wahyu Bagja Sulfemi, Nurhasanah, "Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS" Jurnal Pendas Mahakam. Vol 3 (2), Agustus 2018

belajar. Sumber belajar digital membantu dalam menyediakan solusi untuk mengatasi kesenjangan waktu dan lokasi yang tidak memungkinkan untuk di jangkau karena keterbatasan dana, transportasi ataupun aksesibilitas. Sumber belajar yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang inovatif dan modern berbasis teknologi yaitu *virtual tour museum*.

Virtual tour museum dapat menggantikan kunjungan langsung dengan eksplorasi tempat-tempat bersejarah, dengan cara simulasi *tour* dan manipulasi prasasti dan artefak secara digital sehingga dapat memberikan pelestarian situs bersejarah pada suatu museum. Kunjungan *virtual* dapat meningkatkan pengalaman belajar sambil meningkatkan penghematan waktu dan mengurangi biaya. Sumber belajar tersebut telah dianggap sebagai teknologi yang sangat efektif untuk memungkinkan seseorang mendapatkan informasi yang menyenangkan dan mendalam tentang koleksi museum.¹¹ *Virtual tour museum* ini menjadi sumber belajar alternatif di masa sekarang. Pembelajaran Sejarah dengan *virtual tour museum* memberikan suasana pembelajaran yang mengarah pada *audio-visual*.

Pengembangan *virtual tour museum* Daerah Tulungagung sebagai sumber belajar di kelas merupakan inovasi guru Sejarah yang diimplementasikan di kelas X SMAN 1 Kauman. Media gambar dengan visualisasi realitas yang terletak di situs *virtual tour museum* ini dapat

¹¹ A. Tasbihah, N. L., & Suprijono, "Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum Terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS Di Kelas VIII SMPN 1 Gresik," *Dialektika Pendidikan Ips*, 1, no. 1 (2021): 16–25.

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 Daerah Tulungagung 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. Museum Daerah Tulungagung merupakan salah satu institusi budaya yang menyimpan banyak koleksi bersejarah yang berkaitan dengan peradaban lokal, seperti peninggalan zaman Hindu-Buddha, tradisi masyarakat pesisir, serta artefak kebudayaan masyarakat Tulungagung. Sayangnya, belum semua pelajar mampu mengakses museum secara langsung, baik karena keterbatasan waktu, biaya, maupun program pembelajaran yang belum terintegrasi secara optimal dengan sumber-sumber belajar lokal. Oleh karena itu, pengembangan *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung menjadi alternatif strategis untuk menjadikan museum sebagai sumber belajar sejarah yang mudah diakses dan menarik bagi siswa kelas X.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran sejarah di kelas X masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga cenderung bersifat monoton dan kurang menarik bagi siswa

2. Museum Daerah Tulungagung memiliki banyak koleksi bersejarah yang potensial dijadikan sumber belajar, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *virtual tour* yang mengangkat potensi local seperti Museum Daerah Tulungagung sebagai alternative sumber belajar sejarah
4. Diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual tour* yang menarik, interaktif, dan mudah diakses untuk membantu siswa memahami materi sejarah secara kontekstual dan menyenangkan.

C. Batasan Penelitian

1. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa SMA kelas X SMAN 1 Kauman Tulungagung
2. Media pembelajaran yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung
3. Penelitian mengkaji kevalidan media *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung sebagai sumber belajar pelajaran sejarah

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung sebagai sumber belajar sejarah kelas X di SMAN 1 Kauman?
2. Bagaimana kelayakan media *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung digunakan sebagai sumber belajar pelajaran sejarah?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung sebagai sumber belajar sejarah kelas X di SMAN 1 Kauman.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung digunakan sebagai sumber belajar pada pelajaran sejarah.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan berupaya menghadirkan sebuah produk media yang baru berupa *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Sejarah kelas X dengan materi Hindu-Buddha. Produk ini dikembangkan memiliki dugaan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media disampaikan dalam bentuk *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung untuk siswa kelas X.
2. Durasi pada video *virtual tour* diperkirakan berkisar 12 menit, dengan bagian 3 menit pertama menjelaskan tentang sejarah berdirinya museum dan apa pengenalan isi museum, 7 menit kedua menjelaskan nama-nama arca Hindu-Buddha serta perannya pada masa kerajaan tersebut, dan bagian 2 menit terakhir menjelaskan tentang alat dan permainan pada zaman dulu yang ada di dalam Museum Daerah Tulungagung.

3. Media *virtual tour* Museum Daerah Tulungagung ini dapat diakses dalam bentuk video yang diunggah ke platform Youtube.

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya keilmuan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan teknologi *virtual tour* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di jenjang Pendidikan SMA. Dengan memanfaatkan pendekatan visual dan digital, *virtual tour* diyakini mampu memberikan pengalaman belajar lebih kontekstual, imersif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi atau rujukan ilmiah bagi para akademisi, praktisi Pendidikan maupun pengembang media pembelajaran lainnya dalam merancang dan mengembangkan media yang berbasis pada potensi lokal seperti Museum Daerah.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa :

Memberikan pengalaman belajar sejarah yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual melalui akses visual terhadap koleksi museum secara *virtual*.

b. Bagi Sekolah :

Mendukung pengembangan kurikulum berbasis kearifan lokal dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta memperkuat kerja sama dengan institusi kebudayaan daerah.

c. Bagi Museum

Memberikan dorongan untuk mendigitalisasi koleksi dan meningkatkan peran museum sebagai pusat pembelajaran public yang mudah diakses oleh pelajar dan masyarakat luas.

H. Penegasan Istilah

1. *Virtual Tour* Museum

Virtual tour museum merupakan simulasi dari alokasi museum yang terdapat umumnya terdiri dari urutan video ataupun foto diam. Perihal ini pula bisa mengenakan unsur-unsur multimedia yang lain semacam efek suara, musik, narasi, serta bacaan. Media virtual tour ialah tiruan dari suatu tempat yang sesungguhnya, sebab tujuan dari pendidikan sejarah merupakan merekonstruksi peristiwa sejarah yang setelah itu diambil kearifan dari peristiwa tersebut. Media virtual tour ini dapat dijadikan alternatif untuk siswa supaya bisa mendatangi tempat bersejarah tanpa harus datang ke Lokasi.¹²

2. Museum

¹² Fadli Umagur, Steven R. Sentinuwo, and Brave A. Sugiarto, "Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado)," Jurnal Teknik Informatika 9, no. 1 (2016): 2–3, <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13456>.

Secara etimologis, museum berasal dari bahasa Yunani yaitu Muze yang diartikan sebagai kumpulan 9 dewi yang melambangkan ilmu dan kesenian. Melihat dari arti tersebut maka museum dapat diartikan sebagai tempat yang digunakan untuk menyimpan benda kuno bersejarah, bertujuan untuk dapat dipelajari dan dilihat kembali oleh masyarakat sebagai tempat yang dapat menambah wawasan dan menjadi sarana rekreasi.¹³

Menurut ICOM (International Council Of Museums) yang ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. Museum mengelola bukti material hasil budaya dan atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata untuk dikomunikasikan dan dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen, temporer, dan keliling.¹⁴

¹³ HUSADA, YOHANES ERICKO. *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM SEPEDA MOTOR HONDA DI YOGYAKARTA*. Diss. UAJY, 2016.

¹⁴ Kafin, Asifa Ulina, and Eva Elviana. "Penerapan Aspek Rekreatif Sebagai Penunjang Fungsi Edukasi pada Museum." *Pawon: Jurnal Arsitektur* 6.1 (2022)

3. Sumber Belajar

Secara sederhana, sumber belajar adalah guru dan berbagai sumber pembelajaran, seperti buku pelajaran, info pembelajaran, dan lainnya. Sumber belajar dan media pembelajaran adalah istilah yang sering dikaitkan, tetapi istilah-istilah ini memiliki arti yang berbeda. Sumber belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran, begitu juga sebaliknya, dan media pembelajaran juga dapat dialihfungsikan sebagai sumber belajar saat digunakan.¹⁵

Sumber belajar juga merupakan segala komponen sistem *instruksional*, baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran.¹⁶ Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan sumber belajar adalah kegiatan siswa saat memanfaatkan Museum Wajakensis sebagai sumber belajar sejarah, yaitu dengan cara mempelajari koleksi-koleksi dari isi Museum Wajakensis untuk pembelajaran sejarah.

¹⁵ Ani Cahyadi, Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur), 1 ed., 1 (Serang Baru: Laksita Indonesia, 2019).

¹⁶ Andi Prastowo, Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar, 1 ed. (Depok: Prenada Media Group, 2018).