

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dikerjakan oleh Guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini disebabkan pembelajaran akan semakin hidup dan bermakna. Kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran, menggali, dan mencari berbagai terobosan merupakan salah satu pendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran. Inovasi menjadi langkah awal pendidikan terlebih di era perkembangan digital yang semakin maju. Di era perkembangan digital seperti sekarang ini, guru dan siswa sudah dapat mengakses apa yang diinginkan untuk di pelajari. Media yang tepat dalam pembelajaran menjadi sebuah jalan untuk menunjukkan sikap profesional seorang guru.

Pengembangan inovasi dan penetapan media belajar yang tepat akan mendorong terjadinya pembaharuan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu melakukan inovasi pembelajaran yang tepat sesuai kemampuan dan minat peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik. Pelaksanaan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari penggunaan media yang merupakan salah satu alat untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Media adalah komponen yang sangat penting dalam suatu komunikasi. Tidak hanya sekedar alat komunikasi dalam pembelajaran, melainkan juga berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Terlebih dalam pembelajaran sejarah yang selama ini

dicap sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan. Dengan demikian tenaga pendidik diharapkan mampu berkreasi dalam menyampaikan materi melalui media yang variatif sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Pengajar yang kurang inovasi masih menjadi salah satu pokok permasalahan. Dengan penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan proses pembelajaran terkendala. Padahal media memiliki peran yang sangat strategis dalam membangkitkan semangat dan hasil belajar siswa di kelas. Hal ini masih menjadi tantangan dalam pembelajaran yang di alami sekarang. Sehingga di perlukan pengembangan-pengembangan inovasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Maka dari itu, terdapat salah satu alternatif supaya pembelajaran sejarah semakin efisien dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menonjolkan unsur visual di dalamnya. Peneliti menyarankan solusi untuk mengatasinya dengan bantuan media pembelajaran berbasis museum virtual. Museum virtual merupakan media digital yang mengacu pada karakteristik museum yang mampu menambah pengalaman belajar siswa tanpa harus berkunjung ke museum. Melalui bimbingan dari guru, media museum virtual dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Museum virtual sangat cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas khususnya pada materi peran tokoh-tokoh nasional dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Karena dengan menjelajah museum virtual siswa dapat merasakan sensasi berada di dalam museum yang sesungguhnya. Di samping itu

siswa dapat mengamati pajangan dan mengetahui informasi sekitar tokoh nasional yang di perlihatkan di dalam museum virtual. Museum virtual sebagai media yang tidak hanya menyajikan pajangan foto namun juga di dukung tulisan dan audio dapat semakin mempermudah siswa dalam mengingat dan mengetahui materi pelajaran yang sedang di pelajari.

Sesuai dengan pengajaran sejarah yang selama ini dilakukan oleh guru, merencanakan untuk melaksanakan tours ke museum-museum terdekat menjadi salah satu alternatif untuk menambah wawasan dan pengalaman siswa. Namun keterbatasan dan perencanaan yang sering kali tidak terlaksana, siswa tidak mendapatkan sensasi bagaimana mengamati secara langsung. Dengan demikian museum virtual dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang menyajikan gambaran salah satu materi tentang peran tokoh-tokoh nasional dalam pejuang kemerdekaan Indonesia. Sehingga dengan menyajikan pembelajaran sejarah dalam bentuk museum virtual akan semakin memudahkan siswa untuk belajar. Namun, penggunaan media ini masih jarang dalam pembelajaran sejarah di SMA. Hal ini dikarenakan guru masih kurang mahir dalam mengembangkan media museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah.

Dengan mengembangkan media berbasis museum virtual yang lebih variatif, maka harapannya pembelajaran sejarah semakin mudah dipahami oleh peserta didik. Karena pada dasarnya pengalaman mengamati secara langsung dinilai mampu memberikan pemahaman yang lebih cepat dibandingkan hanya dengan membaca dan mendengarkan cerita lisan dari guru. Disamping itu, dengan mengamati secara langsung, siswa merasa terlibat pada situasi yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum Virtual Menggunakan Aplikasi Artsteps Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 2 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran sejarah yang masih bersifat membosankan.
2. Pengajar yang minim inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran sejarah yang kurang variatif
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis museum virtual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, bahwa kajian mengenai pengembangan museum virtual sangat luas, maka peneliti menentukan batasan masalah agar mempermudah peneliti dalam permasalahan sebenarnya dan untuk menghindari meluasnya masalah penelitian. Oleh karena itu penulis membuat pembatasan masalah yaitu: **“Kelayakan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum Virtual Menggunakan Aplikasi Artsteps Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Medan”**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media berbasis Museum Virtual menggunakan aplikasi Artsteps pada materi peran tokoh-tokoh nasional perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Medan ?
2. Bagaimana keefektifan dari media berbasis Museum Virtual menggunakan aplikasi Artsteps pada materi peran tokoh-tokoh nasional perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media berbasis Museum Virtual menggunakan aplikasi Artsteps pada materi peran tokoh-tokoh nasional perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media berbasis Museum Virtual menggunakan aplikasi Artsteps pada materi peran tokoh-tokoh nasional perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran sejarah yang variatif, efektif dan menyenangkan, khususnya pada materi tokoh nasional dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat bermanfaat untuk membantu dalam memahami materi pelajaran khususnya materi peran tokoh-tokoh nasional dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.

b. Bagi pendidik

Sebagai masukan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih variatif dan mengetahui cara pemilihan media pembelajaran sejarah yang baik dan benar.