

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang ada sejak dahulu sekarang dan akan terus sampai ke masa yang akan datang. Pendidikan bermakna sebagai proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam rangkamenewasakan manusia melalui upaya pendidikan dan pelatihan. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar. Melalui pendidikan, peserta didik dapat memperoleh spritual keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, kompetensi secara aktif, sehingg mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Melalui pendidikan, seseorang menjadi bermanfaat khususnya dalam menciptakan suatu perubahan bagi suatu negara. Pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa, dengan meningkatnya pendidikan maka sumber daya manusia suatu bangsa juga akan ikut meningkat (Muis, Andi,A;DKK. 2021:192).

Perkembangan dunia yang semakin pesat khususnya di bidang tehnologi informasi dan komunikasi membuat manusia menjadi lebih kreatif. Perkembangan tehnologi ini juga berdampak kepada dunia pendidikan. Salah satu dampaknya adalah banyak muncul media pembelajaran yang terbaru dengan memanfaatkan tehnologi yang ada. Dengan meningkatnya media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, maka hal tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media

pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi dalam sebuah proses pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sarana penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (AECT). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Ramli, 2012:1).

Kreativitas seorang guru sangat diperlukan dalam menciptakan, memanfaatkan, dan menggunakan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kreativitas maka seorang guru dapat menciptakan media pembelajaran yang baru yang lebih efektif dan juga menarik minat siswa. Munculnya media yang menarik merupakan hal penting dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang membahas tentang manusia dimasa lampau dari semua aspek dalam kehidupan manusia. Pembelajaran sejarah dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan dan nilai berkenaan dengan lingkungan diri dan bangsanya hidup. Pembelajaran Sejarah

mempunyai peranan dalam upaya membentuk karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya (Zahro. 2015:2-3).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia Pendidikan juga dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Dengan kehadiran pembelajaran di era 4.0, proses pembelajaran diharapkan lebih inovatif. Pembelajaran di era 4.0 menjadi penting dikarenakan akan memberikan kemudahan bagi para guru maupun murid, sehingga mereka dapat mengembangkan materi belajar yang interaktif. Untuk itu dalam pembelajaran di era 4.0 ini, guru atau pengajar dituntut untuk kreatif sehingga dapat memadukan antara teknologi dengan pembelajaran.

Salah satu bentuk kreativitas guru dalam memadukan teknologi dan pembelajaran adalah dengan menciptakan inovasi yaitu “Museum Virtual”. Banyak museum yang memakai cara ini agar bisa tetap memamerkan koleksi mereka. Terdapat kendala dalam membuat Museum Virtual yaitu membutuhkan biaya yang mahal. Namun tidak perlu khawatir, sekarang telah muncul website yang dapat kita gunakan untuk membuat Museum Virtual yang mana dapat diakses secara gratis dan sangat mudah digunakan bahkan untuk amatir sekalipun. Website tersebut adalah ArtStep.

Artstep adalah aplikasi inovatif berbasis web dan aplikasi yang memberdayakan pembuatan konten untuk membangun pameran, acara, dan konsep dengan merancang kompleks ruangan 3 dimensi yang realistis. *Artstep* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah

melalui browser web, tanpa persyaratan perangkat lunak tambahan. *ArtSteps* dirilis oleh Dataverse Ltd, sebuah perusahaan pengembangan perangkat lunak yang berbasis di Yunani. *Artstep* diciptakan pada tahun 2007 oleh dataverse tim insinyur komputer, desainer web, pengembang perangkat lunak, dan pakar konten yang solid, dengan pengalaman bertahun-tahun dalam penggunaan teknologi berbasis web. Pengalaman virtual 3D yang dibangun melalui *ArtSteps* sehingga dapat mencakup item 2 dimensi (misalnya lukisan, foto, dan poster), item 3 dimensi (misalnya patung atau instalasi kecil), serta video streaming.

ArtStep dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Sejarah. Hal tersebut dikarenakan *ArtStep* menyediakan fitur penampilan gambar ataupun video, yang dapat di isi dengan beberapa foto dan video bertema sejarah. Selain itu, *ArtStep* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan karena siswa dapat di ajak seolah berada di dalam museum. Fitur tersebut sangat membantu, khususnya pada mata pelajaran sejarah yang dianggap membosankan. Sejalan dengan hal tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang memfokuskan pada pengembangan media pembelajan Interaktif berbasis *ArtStep* untuk mata pelajaran sejarah khususnya pada materi manusia purba di Indonesia untuk kelas X menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Kartika 1-1 Medan. Pemilihan lokasi tersebut dikarena ketersediaan fasilitas yang akan digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Museum Virtual Pada Mata**

Pelajaran Sejarah Materi Manusia Purba Indonesia untuk siswa kelas X SMAS Kartika 1-1 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional
2. Kurangnya pemahaman guru tentang penggunaan IT dalam pembelajaran
3. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah

1.3. Batasan Masalah

Untuk memaksimalkan hasil penelitian, maka peneliti akan membatasi masalah penelitian ini dengan hanya berfokus pada “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Museum Virtual pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Manusia Purba Indonesia untuk siswa kelas X SMAS Kartika 1-1 Medan”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media Museum Virtual pada materi manusia purba di Indonesia?
2. Bagaimana efektivitas media Museum Virtual pada materi manusia purba di Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengalisis dan mendeskripsikan:

1. Kelayakan media Museum Virtual pada materi manusia purba di Indonesia
2. Efektivitas media Museum Virtual pada materi manusia purba di Indonesia

1.6. Manfaat penulisan

Manfaat penulisan laporan rekayasa ide ini ialah:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dan inovatif dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan baru tentang pendidikan pada umumnya serta membuka wawasan baru dan menambah pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran inovatif

b) Bagi Guru

Penggunaan *ArtStep* ini dapat dijadikan referensi media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah serta menjadi inspirasi untuk mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran lainnya

c) Bagi siswa

Dengan penggunaan *ArtStep* ini diharapkan dapat meningkatkan atau menarik minat siswa untuk dapat memahami dan mempelajari sejarah. Media yang menarik dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran sejarah. Ketika siswa sudah tertarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi.

