

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi bergerak begitu cepat, merambat ke semua sektor kehidupan. Perlu diingat bahwa teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, laptop dan ponsel android hanya dimiliki oleh beberapa orang tertentu saja. Namun dengan seiring waktu teknologi tidak hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu saja melainkan telah dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat dan penggunaannya tergolong mudah. Perkembangan teknologi seharusnya dapat di gunakan dan dimanfaatkan secara bijaksana dan dapat di pertanggung jawabkan untuk meningkatkan sumber daya manusia, karena sumber daya manusia yang unggul dapat mengatarkan suatu bangsa menjadi bangsa yang maju dan mampu bersaing di Era Globalisasi. Meningkatkan sumber daya manusia ini dapat kita lakukan melalui pendidikan.

Pendidikan yang bermutu harus memperhatikan bagaimana pembelajaran dilaksanakan dengan benar. Upaya dalam mencapai pembelajaran berkualitas dapat dilakukan dengan cara guru membuat rencana kegiatan pembelajaran yang baik. 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 merupakan bagian dari rangkaian pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan suatu informasi dan dapat mempermudah komunikasi. Guru di haruskan mampu untuk mengembangkan

media semenarik mungkin sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa terkait penggunaan dan ketersediaan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah di SMAS Dharmawangsa pada tanggal 11 Oktober 2022. Guru kesulitan dan terkendala membawa siswa untuk berkunjung ke museum, kemudian biaya berkunjung juga tergolong memberatkan, kemudian sulit untuk menyesuaikan waktu berkunjung terkhusus masa pandemi sangat sulit untuk menemukan museum yang buka pada masa itu. Kemudian siswa yang merasa biasa saja “kurang menarik” dengan belajar menggunakan media PPT, *white board* (papan tulis putih), TTS, dan model ceramah yang di terapkan di kelas oleh guru. Guru belum pernah membuat media museum virtual dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu solusi yang penulis temukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis museum digital yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan museum digital diharapkan dapat digunakan sebagai media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah serta dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Birsyada (2022: 78-79) menunjukkan bahwa media virtual tour museum mempermudah dalam proses pembelajaran, virtual tour museum bisa digunakan sebagai alternatif sumber belajar sejarah. Pembelajaran sejarah dengan virtual tour museum memberikan suasana pembelajaran yang mengarah pada audio-visual tetapi memang kekurangannya yaitu

tidak adanya komunikasi yang timbal balik atau komunikasi terjadi hanya satu arah, artinya pengunjung hanya bisa melihat dan mendengar informasi yang disampaikan tetapi tidak bisa melakukan sesi tanya jawab.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Devista Jesyicha Rizky menunjukkan bahwa hasil penelitiannya menggunakan situs *Indonesia virtual tour* yang menampilkan visualisasi objek secara 3 dimensi sudah menunjukkan hasil yang baik. Di lihat dari hasil penerapan yang di lakukannya terhadap peserta didik di kelas VII bina bahasa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan secara umum dan membuat peserta didik terbantu dalam mendeskripsikan sebuah objek, yang belum pernah disaksikan oleh peserta didik sebelumnya.

Hasil penelitian yang telah penulis temukan diatas terlihat relevansi dan berbeda dengan penelitian yang akan penulis kaji. Relevansinya ialah sama-sama membahas mengenai pengembangan media pembelajaran dan perbedaannya ialah penelitian ini mengembangkan media museum virtual yang dikemas dalam web Artsteps dengan tampilan 3D untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran sejarah indonesia pada KD 3.1 Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa barat di indonesia dan KD 4.1 Mengolah informasi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa barat di indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang ada maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Museum Virtual Menggunakan Web Artsteps Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMAS Dharmawangsa Medan TP. 2023-2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Perlunya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan media teknologi perangkat lunak.
2. Pendidik terkendala ketika mengajak siswa/i untuk berkunjung ke museum.
3. Selama ini media yang digunakan pendidik di dalam proses pembelajaran adalah powerpoint, papan tulis putih (*white board*), TTS, dan model ceramah.
4. Guru belum pernah membuat media museum virtual.
5. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang baru (variasi lain).
6. Perlu dikembangkan media museum virtual menggunakan Web Artsteps dalam pembelajaran sejarah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan mengembangkan dari tujuan yang sebelumnya sudah direncanakan, serta untuk mempermudah memperoleh data informasi yang dibutuhkan, maka penulis membatasi masalahnya pada “pengembangan media museum virtual menggunakan Web Arsteps pada pembelajaran sejarah kelas XI SMAS Dharmawangsa medan TP. 2023-2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media museum virtual dalam pembelajaran sejarah ?
2. Bagaimana efektifitas media museum virtual dalam pembelajaran sejarah ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media museum virtual yang layak dalam proses pembelajaran sejarah.
2. Untuk menghasilkan media museum virtual yang efektif dalam proses pembelajaran sejarah.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, adapun manfaat penelitian ini yaitu :

a) Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang pengembangan media museum virtual yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran museum virtual ini.

b) Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi dalam pemikiran mengenai strategi yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah melalui pengembangan media museum virtual untuk meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran sejarah dan sebagai media pembelajaran modern yang mengakui perkembangan teknologi di sekolah.

2. Bagi siswa

Penelitian ini memperkenalkan media pembelajaran modern, yaitu media museum virtual menggunakan aplikasi Arstep kepada siswa yang diharapkan bisa menambah minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

3. Bagi guru

Dengan hasil penelitian dan pengembangan ini guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif serta memberikan alternatif media dalam pembelajaran sejarah.

