

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, negara, dan bangsa meliputi spiritual, agama, dan pengendalian diri, kejujuran, intelektual, dan moralitas (Hidayat & Abdillah, 2019, hlm. 24). Dalam pendidikan, di dalamnya ada sebuah kegiatan belajar mengajar. Belajar dapat digambarkan sebagai proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan individu lain dan lingkungannya setelah terlebih dahulu belum mengetahui pengetahuan tersebut (Priyatna & Nuryana, 2021, hlm. 52). Dalam hal ini tentunya pendidikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan harkat dan martabat sebuah bangsa, sebab dengan pendidikan individu akan diberikan bekal sebuah kemampuan dan informasi yang dapat membantu masyarakat mengembangkan rasa percaya diri yang kuat yang akan mempengaruhi pertumbuhan sumber daya manusia (Rahmayani dkk., 2019, hlm. 247).

Mengacu pada Peraturan Pemerintah RI No.19 tentang Standar Pendidikan Nasional dimuat “Peserta didik hendaknya terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan seluas-luasnya untuk berinisiatif, berkreasi,

dan mandiri, dengan memperhatikan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikisnya masing-masing” (Saparwadi, 2016, hlm. 1). Oleh karena itu, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan hendaknya digunakan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan membantu peserta didik membentuk potensi dirinya menjadi manusia yang memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, berilmu pengetahuan, sehat, piawai, dan kreatif, berdikari, serta sikap sebagai warga negara yang demokratis, dan bertanggungjawab (Saparwadi, 2016, hlm. 1).

Kemampuan guru professional tentunya diperlukan guna mencapai proses pembelajaran yang selaras pada Standar Pendidikan Nasional dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Dalam kapasitasnya sebagai pendidik, guru harus mampu memberikan pengajaran yang akurat dan menarik dan rencana pembelajaran yang efektif. Maka dari itu, supaya peserta didik bisa menemukan pengalaman belajar yang berkesan, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang paling sesuai dan tepat.

Dari banyaknya bidang keilmuan yang dipelajari oleh peserta didik, sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari oleh murid. Dengan belajar sejarah, peserta didik akan belajar nilai-nilai moral dari peristiwa yang ada yang selanjutnya diimplementasikan pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran sejarah di SMA saat ini cenderung kurang diminati dan dianggap sebagai pembelajaran

yang membosankan. Para guru masih banyak yang menggunakan media pembelajaran yang minim dan kurang beraneka ragam sehingga peserta didik merasa jemu.

Berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti pada tanggal 08 September 2023, pembelajaran sejarah di SMAN 1 Air Batu tergolong kurang interaktif dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dengan kolaborasi teknologi di abad 21 ini. Media pembelajaran yang digunakan diantaranya gambar, serta *power point*. Hal ini membuat para peserta didik cenderung pasif di kelas, sebab pembelajaran sejarah terasa membosankan untuk dipelajari bagi mereka. Dengan media pembelajaran tersebut di era abad 21 ini tentunya kurang bervariasi dan kurang maksimal, sehingga membuat murid tidak leluasa mengeksplorasi materi karena merasa bosan dengan media pembelajaran tersebut.

Data observasi memperlihatkan banyak siswa di SMA Negeri 1 Air Batu yang masih memperoleh nilai rendah atau tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam mata pelajaran sejarah sehingga memerlukan remedial. Oleh karena itu, penelitian ini dilandasi oleh hasil belajar siswa yang belum maksimal tersebut dengan penggunaan media yang kurang beraneka ragam juga. Dengan bantuan teknologi, banyak media pembelajaran yang tersedia di abad 21 ini yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa untuk lebih aktif, efektif, dan efisien. Museum Virtual menjadi salah satu dari banyak media interaktif yang dapat dipakai guru untuk memvariasi media pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S. tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Museum Virtual Sebagai Media Pembelajaran di Sumatera Utara*” menambah wawasan dan keterampilan peneliti untuk menggunakan museum virtual sebagai media pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian tersebut, peneliti mengembangkan media *Augmented Reality (AR)* pada museum, namun belum menggunakan media tersebut dalam praktik pembelajaran di sekolah.

Menurut (Pico Virtuosity X:2021) dalam laporan hasil penelitian tersebut dikemukakan bahwa beberapa pengembangan teknologi yang bisa mengkoneksikan antara ruang ruang fisik dengan virtual adalah *virtuosity* atau system virtual, diantaranya adalah *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, *Mixed Reality (MR)*, dan *Virtual Tour (VR)* (Azhari dkk., 2021, hlm. 1). Menindaklanjuti hal tersebut, *Virtual Museum* menjadi multimedia interaktif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini di SMA N 1 Air Batu. Media interaktif mngacu pada jenis media yang mempunyai opsiner yang dapat dikontrol oleh pengguna untuk menentukan atau mengoperasikan apa yang mereka inginkan berikutnya. Ketika museum fisik dipadukan atau dihubungkan dengan konsep komputer multimedia yang didukung dengan perkembangan teknologi, maka akan muncul media museum virtual. Untuk mengetahui apakah melalui penggunaan media *Museum Virtual* bisa menaikkan hasil belajar sejarah siswa dan proses pembelajaran yang aktif maka peneliti melakukan penelitian di kelas XI IPS SMAN 1 Air Batu.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan uraian sebelumnya, maka identifikasi permasalahan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Air Batu masih rendah.
2. Siswa kurang menunjukkan minat terhadap pelajaran sejarah
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi.
4. Pembelajaran sejarah kurang interaktif.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berlandaskan identifikasi masalah penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah museum virtual
2. Bagaimana pengaruh media museum virtual terhadap hasil belajar siswa.

## **1.4. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran museum virtual terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Air Batu?

## **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *Museum Virtual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Air Batu

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Peneliti merumuskan beberapa manfaat penelitian diantaranya:

### **1.6.1. Secara Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini memiliki manfaat, diantaranya:

1. Kesimpulan riset ini menyumbangkan pandangan yang dapat dimanfaatkan oleh pembaca, khususnya guru sejarah untuk mengajarkan pembelajaran sejarah dengan lebih baik menggunakan media pembelajaran yang relevan guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Buah dari riset ini menjadi bahan kajian pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi terbaru.
3. Memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media museum virtual terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Air Batu Kabupaten Asahan tahun ajaran 2023/2024.

### **3.1.1. Secara Praktis**

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat diantaranya:

1. Sumbangan pemikiran yang positif kepada Kepala Sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa museum virtual.
2. Menjadi informasi bagi Guru guna peningkatan kualitas mengajar yang lebih baik.

3. Sebagai sumbangan pemikiran dan contoh bagi sekolah lain untuk turut menggunakan media museum virtual dalam proses pembelajaran sejarah.
4. Menjadi bahan kajian untuk peneliti lain dalam penelitian selanjutnya agar dapat mengkaji lebih dalam dengan topik dan focus yang lain agar dapat menjadi bahan perbandingan sehingga semakin memperkaya temuan yang dapat bermanfaat bagi banyak orang di dunia pendidikan.

### **3.1.2. Secara Empiris**

Secara empiris penelitian ini memiliki manfaat:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media museum virtual.
2. Bagi guru, penelitian ini memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi melalui media pembelajaran museum virtual berbasis teknologi,