

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan merupakan proses yang melibatkan perubahan atau kemajuan dalam suatu bidang atau situasi. Keberadaan teknologi dan internet memiliki dampak yang sangat signifikan pada kehidupan manusia. Perkembangan teknologi adalah suatu hal yang tak dapat dihindari dalam kehidupan kita. Hal ini, dikarenakan perkembangan teknologi akan mengikuti kemajuan pengetahuan secara tepat. Pengetahuan merujuk pada informasi, pemahaman, atau kesadaran yang dimiliki oleh seseorang mengenai suatu topik atau subjek tertentu. Teknologi sebenarnya adalah sebuah alat yang dapat membantu meningkatkan kemampuan individu secara keseluruhan. Manusia, makhluk yang berkepala dua dan berkemampuan berpikir tinggi tindakan seseorang, menghambat kemampuannya untuk tumbuh dan berkembang. Gaya hidup kita yang unik kekuatannya yang luar biasa, karena pengaruh yang sangat kuat yang dimilikinya, karena kekuatannya yang kuat didukung juga oleh struktur sosial yang kuat, dan dalam kecepatan yang tinggi. Dalam era yang maju, teknologi telah memainkan peran penting dalam mengarahkan kehidupan manusia. Perkembangan dalam bidang teknologi Pastinya, sangat penting. Setiap inovasi disusun untuk memberikan keuntungan. Dampak positif bagi manusia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oetomo (2007:11), aspek rutinitas sehari-hari mengalami perubahan ketika internet diperkenalkan. Berbagai macam aktivitas dapat dipermudah. Oleh merupakan pihak yang bertanggung jawab atau melakukan suatu tindakan atau

kegiatan. Internet adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dan berkomunikasi dengan mudah di seluruh dunia.

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mendukung kemajuan dan peningkatan potensi manusia untuk mencapai hal yang positif. Perkembangan sebuah negara ditentukan oleh potensi manusianya.

Pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan kualitas seseorang. Menurut isi Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah tindakan yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang aktif.

Di Indonesia, penting untuk terus memastikan bahwa mutu pendidikan tetap terjaga dan ditingkatkan secara berkelanjutan sepanjang waktu. Masih ada hambatan dalam pendidikan di sekolah, terutama dalam pembelajaran yang kurang menarik. Dalam kata lain, kelemahan dalam proses belajar dan kekurangan dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa dapat ditemukan.

Biasanya, pembelajaran tidak sering dikaitkan dengan kemampuan untuk mengingat, memahami, dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Maka banyak siswa yang berhasil melewati sekolah memiliki kecenderungan yang lebih baik dalam pemahaman teoritis, namun kesulitan dalam menerapkannya dalam praktik. Selain itu, tidak jarang siswa merasa bosan dan mengantuk saat belajar sejarah. Aman (2011:13) berpendapat bahwa Di dalam catatan sejarah, terdapat prinsip-prinsip kebijaksanaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan intelegensi, membentuk sikap, dan mengembangkan karakter. Ini terkait dengan pelaksanaan metode belajar mengajar.

Pembelajaran sejarah adalah satu ilmu sosial yang bertujuan mempelajari masa lampau, selain itu tujuan mempelajari sejarah adalah untuk mengetahui apa dan bagaimana peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau, Menurut (Wiharto, dkk 2008, 2) pembelajaran sejarah juga bisa sebagai pedoman hidup maupun sebagai pembandingan untuk mencapai sesuatu agar terhindar dari kesalahan masa lalu. Pembelajaran sejarah cukup rumit, dibutuhkan ketelitian dan juga kecermatan serta pemahaman yang lebih untuk mempelajarinya. Pembelajaran ini harus dipahami oleh siswa, karena untuk mencegah peristiwa yang telah terjadi di periode sebelumnya. Selain itu sejarah juga tidak hanya mengenai catatan hidup bangsa maupun kepemimpinan di masa lalu, namun juga membahas informasi penting yang lainnya untuk bisa dijadikan pedoman agar kejadian di masa depan, tidak akan ada kejadian seperti ini lagi.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Pembelajaran ini merupakan suatu metode yang digunakan oleh individu dengan memanfaatkan perkakas yang dirancang untuk mempermudah dalam menyampaikan materi saat mengajar di sekolah dan menjadi alternatif agar siswa dapat menikmati pembelajaran tanpa merasa bosan. Pada pembelajaran menggunakan jenis media ini, penting bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai agar siswa tidak merasa bosan di sekolah. Dalam pendapat Arif (2012:26), disebutkan bahwa media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan.

Media pembelajaran museum virtual dalam pembelajaran sejarah adalah media pembelajaran Suatu alat yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi. Pembelajaran dapat dilakukan melalui dua jenis media yang berbeda, yaitu

media pembelajaran yang menggunakan pendekatan tradisional dan media pembelajaran yang mengandalkan teknologi dalam prosesnya. Salah satu contoh dari media pembelajaran tradisional adalah buku. Dalam pengertian lain, media pembelajaran berbasis teknologi merupakan bagian dari sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik untuk berkomunikasi (Suryani, 2016). Suatu contoh media pembelajaran berbasis teknologi adalah pemanfaatan museum online. Berdasarkan Naredi (2018), Museum virtual bisa digunakan sebagai opsi alternatif untuk meningkatkan kesadaran akan sejarah. Dengan melihat artefak koleksi masa lalu yang dipamerkan di museum virtual, diharapkan siswa akan lebih tertarik pada topik sejarah.

Setelah dilaksanakan pengamatan langsung di sekolah yang akan di teliti di SMAN 11 MEDAN. Selama proses pembelajaran langsung guru memang kurang kreatif dalam mengajar, metode yang digunakan pun masih bersifat monoton karena hanya tertuju pada ceramah dan buku dimana selama proses pembelajaran hanya berfokus pada guru saja jadi siswa dominan menjadi pasif selama proses pembelajaran di kelas. Maka hal yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah harus kreatif dalam menerapkan metode dan penggunaan media di dalam kelas serta membuat bahan ajar agar peserta didik aktif dalam mata pelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat dalam meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas sehingga hasil belajar siswa juga meningkat, karena adanya pemilihan media dalam proses pembelajaran menjadikan belajar menyenangkan atau bervariasi sehingga tidak monoton dan membosankan.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya adalah dengan mengadopsi strategi dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam menentukan cara dan strategi yang tepat untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Dengan demikian, diharapkan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat dan mereka akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses pengajaran, tujuan kita adalah untuk memotivasi siswa agar minat belajar mereka meningkat. Pemanfaatan media pada proses pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Jika meninjau deskripsi di atas, penulis juga berminat untuk melakukan penelitian tentang media dalam sejarah dengan memberikan judul “ **Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Museum Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 11 MEDAN TP. 2022/2023**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih bersifat satu arah
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik
3. Sumber belajar yang kurang dan bervariasi
4. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan memfokuskan penelitian pada permasalahan yang hendak dikaji yaitu mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Museum Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 11 MEDAN TP. 2022/2023 pembatas masalah ini dilakukan agar penelitian lebih fokus dan spesifik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dalam penelitian ini akan dicoba menarik suatu rumusan yang akan menjadi fokus analisisnya yaitu:“Apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Museum Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 11 MEDAN TP. 2022/2023 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk Mengetahui besarnya Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Museum Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 11 MEDAN TP. 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah.

2. Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah: Sebagai bahan masukan kepada SMAN 11 MEDAN untuk meningkatkan minat belajar peserta didik
2. Bagi Guru : Dapat dijadikan masukan dalam proses pembelajaran untuk menggunakan media pembelajaran media pembelajaran Virtual Tour agar siswa lebih aktif mengikuti dalam proses pembelajaran
3. Bagi Siswa : Memberikan suasana belajar sejarah lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa karena materi pelajaran yang disajikan poin-poin dan ringkasan yang menarik.
4. Bagi Penulis : Untuk Menambah ilmu pengetahuan penulis mengenai media pembelajaran Virtual Tour.