

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia tumbuh dan memperoleh keterampilan di berbagai bidang. Menurut Rahmat Hidayat dan Abdillah dalam bukunya yang berjudul “Ilmu Pendidikan (Konsep Teori dan Aplikasinya)” mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana seseorang untuk memberikan bimbingan dan bantuan dari orang dewasa kepada peserta didik dalam mengembangkan segala potensi, baik itu jasmani maupun rohani untuk mencapai kedewasaannya dan mencapai tujuannya dan memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (2019: 24).

Pendidikan di era abad 21 memiliki sejumlah tantangan tersendiri. Berkembangnya teknologi membuat segalanya semakin mudah namun hal itu juga berdampak pada semangat siswa dalam mengenyam pendidikan. Tak jarang dampak negatif dalam pesatnya kemajuan teknologi berdampak pada proses pembelajaran di dalam pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang terpenting dan direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Pane dan Darwis (2017: 337), belajar adalah proses berubahnya tingkah laku sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut bersifat berkesinambungan, fungsional, positif, aktif dan terarah. Peserta didik mendapatkan perubahan ini dari hasil proses pembelajaran bersama dengan pendidik. Adapun pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik, bahan ajar, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar.

Pembelajaran tidak akan terjadi secara instan tetapi harus berproses dengan melalui berbagai tahapan. Dalam pembelajaran harus melibatkan proses mental peserta didik secara maksimal. Kemudian, pembelajaran juga harus membangun suasana komunikatif dan terbuka dengan interaksi dua arah antara

peserta didik dengan pendidik untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik agar mendapatkan pengetahuan yang mereka gali sendiri.

Di sekolah tingkat menengah, pembelajaran sejarah bertumpu pada prinsip filosofis-ideologis yang searah dengan tujuan pendidikan nasional yaitu membangun semangat kebangsaan, menerapkan jiwa nasionalisme dan rasa bangga terhadap hasil peninggalan nenek moyang kita di masa lalu. Selain itu, pembelajaran sejarah juga menanamkan sikap, pengetahuan dan nilai terhadap proses perubahan serta perkembangan bangsa Indonesia maupun dunia dari masa lampau sampai masa kini (Pernantah, 2020: 50).

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran sejarah mempunyai peranan yang penting dalam menyiapkan masa depan bangsa untuk menghadapi berbagai tantangan dalam perubahan zaman dengan karakteristik zamannya masing-masing. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah perlu mengedepankan sikap yang baik agar mampu membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun, pada kenyataannya pembelajaran sejarah memiliki sejumlah permasalahan salah satunya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar sejarah.

Motivasi adalah energi atau kekuatan seseorang yang menimbulkan suatu tingkat kesediaan untuk melakukan suatu kegiatan tertentu. Tingkat kemauan tersebut dapat bersumber dari dalam diri dan luar diri orang tersebut. Sekuat apa motivasi yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi kualitas perilakunya baik itu dalam lingkungan belajar, bekerja maupun dalam konteks lainnya. Menurut B. Uno (dalam Mukhlis, 2017: 146) terdapat beberapa indikator dalam motivasi belajar diantara sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil yaitu peserta didik memiliki keinginan yang tinggi untuk mendapatkan kesuksesan dalam pelajaran, kesuksesan itu dapat diraih dengan uletnya peserta didik dalam menghadapi setiap kesulitan dalam belajar dan tidak mudah putus asa. (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar yaitu peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pelajaran sehingga menimbulkan dorongan dan kebutuhan belajar. (3) adanya

harapan dan cita-cita masa depan yaitu peserta didik memiliki keinginan untuk mewujudkan harapan terbesar dalam hidupnya. (4) adanya penghargaan dalam belajar yaitu keinginan peserta didik untuk mendapatkan pengakuan jika peserta didik berhasil dalam belajar. (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu pada proses pembelajaran dibutuhkan kreatifitas guru yang menarik dan bervariasi seperti dalam pemilihan model pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran. (6) adanya lingkungan yang kondusif yaitu lingkungan belajar yang bersih, nyaman, tidak bising serta sarana dan prasarana yang memadai dan mendukung kegiatan pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik belajar dengan baik.

Berdasarkan fakta di lapangan dan indikator-indikator tersebut, masalah kurangnya motivasi belajar dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah yang termasuk ke dalamnya yaitu kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran seperti pada kegiatan diskusi dan tanya jawab, kemudian dalam pembelajaran sejarah peminatan peserta didik selalu dihadapkan dengan kesulitan dalam mempelajari istilah-istilah yang baru.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sejarah siswa kelas X IPS SMAN 1 Tasikmalaya masih kurang karena hanya sebagian kecil peserta didik yang mempunyai semangat dan antusias tinggi terhadap pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, solusi untuk mengatasi kurangnya motivasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran *virtual tour Museum Sangiran*. Hasil penelitian dari Wibowo, Maryuni, Nurhasanah dan Willidianti dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang berjudul “Pemanfaatan *Virtual Tour Museum (VTM)* dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi COVID-19” menyebutkan bahwa *Virtual Tour Museum* ini memberikan kemudahan dalam belajar sejarah agar peserta didik tidak kesulitan dan merasa jemu ketika belajar sejarah terutama dalam pembelajaran daring yang mana motivasi belajar siswa menjadi menurun.

Proses pembelajaran membutuhkan alat atau media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dapat berupa teknologi alat bantu yang dapat digunakan melalui penglihatan dan pendengaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk membantu memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik dan kemudahan mengajar bagi pendidik. Media pembelajaran membantu proses pembelajaran agar tidak membosankan dan tidak monoton juga dapat membuat pembelajaran itu menjadi mudah menarik perhatian dan minat peserta didik.

Berkembangnya teknologi yang semakin pesat ini dapat dimanfaatkan oleh guru sejarah dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Ada berbagai jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran audio visual adalah media yang memudahkan peserta didik untuk menyerap pembelajaran. Salah satunya adalah media *virtual tour museum*. Media *virtual tour museum* merupakan inovasi baru dimana kita dapat berkunjung secara tidak langsung ke museum namun masih bisa merasakan pengalaman yang nyata seperti berkunjung ke museum secara langsung.

Berdasarkan permasalahan dan upaya untuk mengatasi permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Virtual Tour Museum* Sangiran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Manusia Purba Di Indonesia Dan Dunia Di Kelas X IPS 1 SMAN 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dari media pembelajaran *virtual tour museum* Sangiran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan materi manusia purba di Indonesia dan Dunia di kelas X IPS 1 SMAN 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022?”. Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *virtual tour museum* Sangiran pada mata pelajaran sejarah peminatan materi manusia purba di Indonesia dan Dunia di kelas X IPS 1 SMAN 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *virtual tour museum* Sangiran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan materi manusia purba di Indonesia dan Dunia di kelas X IPS 1 SMAN 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022?"

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan pengertian yang dijadikan acuan dalam melakukan kegiatan penelitian, berikut ini adalah batasan pengertiannya:

1. Media *Virtual Tour Museum* Sangiran

Media *Virtual Tour Museum* Sangiran adalah sebuah museum dalam bentuk teknologi virtual berbentuk audio visual dengan sudut pandang 360°. Media ini merupakan inovasi di masa pandemi COVID-19, agar masyarakat dapat berkunjung kapan dan dimanapun dengan hanya menggunakan gadget atau pc.

2. Motivasi Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi adalah dorongan yang muncul pada diri seseorang dan disadari ataupun tidak disadari untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sejalan dengan pengertian di atas Amna Emda mengatakan dalam jurnalnya bahwa motivasi belajar adalah usaha-usaha untuk memberikan kondisi tertentu bagi seseorang untuk berusaha melakukan sesuatu baik dengan perasaan suka maupun tidak (Amna Emda, 2017: 175).

Motivasi berasal dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari luar dan dari dalam. Faktor dari luar dipengaruhi oleh faktor lingkungan, jika lingkungan baik, maka lingkungan dapat mendorong

motivasi seseorang menjadi baik. Tetapi yang paling penting adalah faktor dari dalam diri sendiri yang dapat menumbuhkan motivasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa tujuan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *virtual tour museum* Sangiran pada mata pelajaran sejarah peminatan materi manusia purba di Indonesia dan Dunia di kelas X IPS 1 SMAN 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *virtual tour museum* Sangiran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan materi manusia purba di Indonesia dan Dunia di kelas X IPS 1 SMAN 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi guru sejarah pada dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah serta dapat memberikan sumbangsih dalam perkembangan iptek di Bidang Pendidikan.

1.5.2 Kegunaan Empiris

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap media *virtual tour museum*, penggunaan media ini efektif digunakan di kelas karena media ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran serta dapat mudah dipahami. Media ini diharapkan dapat digunakan di materi pelajaran sejarah lainnya

1.5.3 Kegunaan Praktis

1.5.3.1 Bagi Sekolah dan Guru

Penelitian ini berguna sebagai masukan atau referensi sekolah untuk penggunaan media pembelajaran yang inovatif

sejalan dengan perkembangan teknologi yang sedang berlangsung.

1.5.3.2 Bagi Siswa

Penelitian ini akan membantu peserta didik untuk memahami materi dan membuat pembelajaran lebih antusias dan menyenangkan saat peserta didik belajar.

1.5.3.4 Bagi Peneliti *Lain*

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk peneliti lain dalam penelitian selanjutnya semoga dapat diteliti lebih lanjut untuk mendapatkan temuan baru dalam bidang Pendidikan.