

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, inovasi dan teknologi berkembang dengan serba cepat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan tidak terkecuali pendidikan. Indonesia saat ini mengembangkan pendidikan berbasis transformasi digital guna menjawab tantangan perkembangan teknologi. Hal ini dapat terlihat dari penerapan Kurikulum Merdeka sebagai sistem pendidikan berbasis mandiri belajar, mandiri berubah, dan mandiri berbagi. Dilansir dari (Priambodo, 2023) Nadiem Makarim menyatakan, tenaga pendidik diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan lebih bermakna dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga peserta didik siap menghadapi perkembangan zaman di masa depan.

Pendidikan dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital hadir sebagai upaya memajukan sistem pendidikan ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dorongan tersebut menyebabkan perubahan dalam kegiatan pembelajaran terutama di lingkungan pendidikan dalam memberikan inovasi dan pengembangan pembelajaran sehingga mampu menghadapi digitalisasi. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang memiliki komponen didalamnya yaitu tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut haruslah saling berkaitan dan diperhatikan terutama dalam menentukan media, metode, strategi, serta

pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran (Octavia, 2020). Mendasari hal tersebut kegiatan pembelajaran haruslah saling berkaitan satu sama lain baik dalam pemilihan aspek-aspek penunjang maupun peran guru sebagai pemberi pesan ataupun fasilitator bagi peserta didik.

Pengembangan dalam kegiatan pembelajaran menurut Bloom dalam (Sunarto, 2008), terdapat tiga target pengembangan dalam kegiatan pembelajaran yaitu penguasaan pengetahuan (kognitif), penguasaan nilai dan sikap (afektif), dan penguasaan psikomotorik sebagai tujuan akhir dalam proses belajar. Implikasi pengembangan dalam kegiatan pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi dalam memberikan materi pembelajaran didalam kelas saja, akan tetapi juga memberikan pembelajaran dalam hidup (Saadiyyah, 2021). Oleh karena itu, Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran banyak dipengaruhi oleh dorongan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Tinggi dan rendahnya motivasi sangatlah berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi tidak akan melakukan kegiatan belajar (Djamarah, 2011).

Kondisi motivasi belajar peserta didik banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersumber dari dalam ataupun luar dirinya. Menurut Brophy (2004), mengaitkan dengan kegiatan pembelajaran terdapat kecenderungan peserta didik akan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran apabila kegiatan pembelajaran dilakukan secara bermakna, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran adalah salah

satu upaya yang dapat dilakukan mengingat pengembangan media pembelajaran yang berkembang telah memiliki lebih banyak variasi, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Idealnya media pembelajaran diharapkan mampu menjembatani informasi yang diberikan guru kepada peserta didik sehingga mampu membantu jalannya kegiatan pembelajaran. Media yang berkembang saat ini sangatlah beragam dengan kategori yang sangat bervariasi sehingga memudahkan penyesuaian pada materi yang diberikan kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan memerlukan perhatian khusus terutama penggunaannya haruslah menyesuaikan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga informasi yang terdapat di dalamnya mampu mengikutsertakan peserta didik dalam aktivitas nyata dalam kegiatan pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2021).

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, jika dikaitkan dengan pembelajaran sejarah maka secara garis besar kegiatan pembelajaran ditujukan untuk mengembangkan nilai-nilai yang telah ada, membangun kesadaran sejarah, dan mengembangkan keterampilan dan cara berfikir sejarah. Kebutuhan akan penerapan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan konsep yang disampaikan. Hal ini didukung dengan banyaknya variasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan mulai dari media yang bersifat konvensional ataupun yang digital.

Media pembelajaran dalam bentuk digital dewasa ini telah mengalami berbagai perkembangan mengingat tuntutan perkembangan zaman serta munculnya berbagai macam inovasi. Terlebih dewasa ini pengetahuan peserta didik terhadap teknologi semakin berkembang. Menurut Wijaya (2016), salah satu *framework* ciri peserta didik abad-21 adalah kemampuan dalam literasi teknologi informasi dan komunikasi serta kemampuan informasi dan literasi media. Keadaan ini menimbulkan tantangan bagi tenaga pendidik agar mampu menguasai media, terlebih memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan inovasi, aktivitas kolaborasi, dan interaksi di dalam kelas.

Media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah salah satunya adalah *Virtual Tour Museum (VTM)*. *Virtual tour museum* merupakan cara efektif guna mendapatkan informasi seputar koleksi museum dengan cara yang menyenangkan dan mendalam (Jung dkk., 2016). Penggunaan *virtual tour museum* dinilai dapat memperkenalkan, memberikan informasi, dan mempromosikan museum karena dinilai efektif dalam penyampaian informasi dan efisiensi biaya. *Virtual tour museum* sebagai media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan pembelajaran serta membantu tenaga pendidik untuk memberikan gambaran informasi seputar materi terkait.

Penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 11 Jakarta didapati telah dilakukan oleh guru yang menjadi informan dalam penelitian ini, yakni Bapak Lucky. Bapak Lucky telah mengajar selama lebih dari 5 tahun lebih

tepatnya telah memiliki pengalaman mengajar di SMA Negeri 61 Jakarta dan SMA Negeri 11 Jakarta. Lucky Ginting (2023), menjelaskan media pembelajaran yang telah digunakan di SMA Negeri 11 Jakarta adalah:

Media pembelajaran yang telah digunakan selama pembelajaran biasanya Powerpoint, Map (Peta kertas, globe, Google earth), Puzzle, Music. Alasan pemilihan media tersebut adalah untuk menstimulus peserta didik ketika apersepsi dalam kegiatan pembelajaran dimulai. Jika tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik maka akan memunculkan pemikiran pembelajaran sejarah sama saja, dan cenderung membosankan.

Penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 11 Jakarta cukup beragam meliputi penggunaan *Powerpoint*, *Map* (Peta kertas, globe, dan *Google Earth*), *Puzzle*, dan Musik. Penggunaan media bertujuan memberikan apersepsi dalam kegiatan pembelajaran. Lucky Ginting (2023), menyatakan adapun cara penggunaan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran:

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Jika menggunakan peta seperti yang diterapkan di Kelas 10 guru cenderung hanya menggunakan media pada bagian awal pembelajaran. Contohnya: pada materi persebaran nenek moyang disajikan peta yang menjelaskan jalur persebaran nenek moyang. Namun jika di kelas 12 penjelasan menggunakan media seperti peta cenderung hanya dilakukan selama 45 menit yang kemudian disambung menggunakan media pembelajaran lain seperti Powerpoint atau menggunakan metode pembelajaran seperti debat tergantung pada indikator yang ingin dicapai.

Media pembelajaran dalam implementasinya dikaitkan dengan metode pembelajaran yang cukup bervariasi seperti debat dan ceramah. Menyesuaikan dengan indikator ketercapaian pembelajaran. Strategi

penerapan media pembelajaran disesuaikan dengan alokasi waktu dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian Lucky Ginting (2023), menjelaskan terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran:

Kendala yang dihadapi dalam penggunaan media tersebut cenderung bersifat teknis karena di beberapa ruang kelas belum tersedia proyektor dan monitor.

Media pembelajaran berbasis digital kerap ditemui kendala penggunaan secara teknis seperti sarana di lingkungan sekolah yang kurang memadai. Hal ini mendorong tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik agar tidak bergantung hanya dengan satu media pembelajaran namun, menyediakan alternatif media pembelajaran lainnya.

Implementasi media dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peserta didik. Ketidak tepatan pemberian media pembelajaran mampu menghadirkan *boomerang* bagi tenaga pendidik yang menyebabkan interaksi satu pihak dimana tenaga pendidik mendominasi pembelajaran dengan pemaparan materi dan peserta didik menjadi tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran diatas didapati bahwa:

Hasil Assesmen Tengah Semester (ATS) dengan soal ATS berbentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir dengan ketetapan sekolah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran sejarah wajib kelas XI adalah 75. Kelas XI-A terdapat 20 (55,5%) mencapai nilai KKM, dengan kategori motivasi belajar kurang. Dengan kata lain siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 16 (44.5%). Kelas XI-B terdapat 21 (58%) di

kelas XI-B mencapai nilai KKM, dengan kategori motivasi belajar kurang. Dengan kata lain siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 15 (42%).

Adapun data motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh data hasil kegiatan Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) selama di SMA Negeri 11 Jakarta di dua kelas XI pembelajaran Sejarah Indonesia yang menggunakan media pembelajaran bervariasi (*Powerpoint, Mindmap, Video, dan Quizwhizzer*), sebagai berikut:

1. Kelas XI-A terdapat 25 (69%) siswa yang mengumpulkan tugas dengan kategori motivasi belajar cukup. Dengan kata lain siswa yang tidak mengumpulkan tugas sebanyak 11 (31%). Kelas XI-B terdapat 34 (94%) siswa yang mengumpulkan tugas, dengan kategori motivasi baik sekali. Dengan kata lain siswa yang tidak mengumpulkan tugas sebanyak 2 (6%).
2. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, Kelas XI-A terdapat 8 (22%) siswa di kelas XI-A berani mengajukan pertanyaan dan beropini dalam kegiatan pembelajaran, dengan kategori motivasi belajar kurang sekali. Dengan kata lain siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan dan beropini dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 28 (77%). Kelas XI-B terdapat 14 (39%) berani mengajukan pertanyaan dan beropini dalam kegiatan pembelajaran, dengan kategori motivasi belajar kurang sekali. Dengan kata lain siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan dan beropini dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 22 (61%).

3. Kelas XI-A terdapat 6 (17%) siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran jika tidak mendapatkan imbalan, dengan kategori motivasi belajar kurang sekali. Dengan kata lain siswa yang tidak berpartisipasi aktif tanpa mengharapkan imbalan sebanyak 30 (83%). Kelas XI-B terdapat 15 (42%) berpartisipasi aktif dalam kegiatan imbalan jika tidak mendapatkan imbalan, dengan kategori motivasi belajar kurang sekali. Dengan kata lain siswa yang tidak berpartisipasi aktif tanpa mengharapkan imbalan sebanyak 21 (58%).
4. Saat kelas berlangsung, 25 (69%) siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara tertib, dengan kategori motivasi cukup. Dengan kata lain siswa yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara tertib sebanyak 11 (31%). Kelas XI-B terdapat 31 (86%) siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara tertib, dengan kategori motivasi belajar baik sekali. Dengan kata lain siswa yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara tertib sebanyak 5 (14%).

Motivasi belajar sejarah kelas XI-A dapat dikatakan lebih rendah dari XI-B. Hal ini dapat dilihat dalam data yang disajikan bahwa kategori motivasi belajar kelas XI-A cenderung masuk dalam kategori motivasi belajar kurang sekali dengan rerata motivasi belajar Sejarah peserta didik kelas XI-A mencapai 44.25%. Temuan kategori motivasi belajar pada kelas

XI-B mendapatkan rerata motivasi belajar Sejarah peserta didik 65,2% yang memiliki motivasi belajar dalam kategori cukup.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Powerpoint, Map (Peta kertas, globe, Google earth), Puzzle, dan Musik di kelas XI-A belum berhasil dilakukan mengingat hasil motivasi yang didapatkan masuk dalam kategori kurang sekali dengan presentase 44.25%. Maka dari itu peneliti akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *virtual tour museum* dalam kegiatan pembelajaran.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, adapun identifikasi masalah penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Tingkat motivasi belajar sejarah peserta didik kelas XI-A SMA Negeri 11 Jakarta cenderung dalam kategori kurang sekali.
2. Ditemukan terdapat kendala dalam menggunakan media pembelajaran yaitu kurangnya teknis yang berupa ketersediaan proyektor dan monitor.

Oleh karena itu, berdasarkan identifikasi masalah tersebut penelitian ini difokuskan dalam “Upaya Meningkatkan Motivasi belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 11 Jakarta Melalui Media Pembelajaran Virtual Tour Museum”. Adapun masalah dalam penelitian ini yang dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimanakah penggunaan media *virtual tour* museum mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI-A SMA Negeri 11 Jakarta?
2. Apakah terjadi peningkatan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI-A SMA Negeri 11 Jakarta setelah menggunakan media *virtual tour* museum?

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan kegunaan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sarana penerapan *virtual tour museum* sebagai alternatif media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 11 Jakarta
- 2) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif penggunaan mengenai penerapan *virtual tour museum* sebagai media pembelajaran sejarah serta mengetahui faktor pendukung dan kendala yang ditemukan hingga upaya mengatasinya
- 3) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Sejarah.
- 4) Bagi prodi Pendidikan Sejarah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan untuk dijadikan salah satu media pembelajaran dalam mata kuliah media dan alat pembelajaran