

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh manusia untuk mengoptimalkan dan memperluas kemampuan fisik dan mental sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya (Fuad Ihsan, 2011). Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan generasi muda yang berpengetahuan luas, kreatif, dan mampu berkontribusi dalam memajukan bangsa. Sesuai dengan PP no. 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat (1) menjelaskan bahwa penyelenggaraan pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan dilaksanakan dengan kreativitas, menarik, menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran.

Perkembangan dunia abad 21 sekarang ini ditandai dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merambah seluruh dunia telah dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi diantaranya menjadi lebih cepat. Dalam konteks dunia pendidikan contohnya, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dinilai mampu untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam suatu proses pembelajaran. Pada saat Indonesia mengalami masa pandemi covid 19 di awal tahun 2020, proses pembelajaran saat pandemi menggunakan pembelajaran daring dimana memanfaatkan sarana platform digital sehingga berdampak kepada dunia pendidikan di Indonesia saat itu. Teknologi, di mana media digital menjadi media pendukung dalam menentukan

keberhasilan tujuan pembelajaran. Karena telah beradaptasi pada era pandemi, saat ini pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah menjadi hal yang lazim.

Di zaman serba digital, pendidik bukan hanya memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi pembelajaran saja, tetapi harus dibekali juga dengan kemampuan menguasai media pembelajaran digital, hal ini diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dan hal ini dapat memiliki pengaruh besar terhadap semangat belajar para siswa. Ada beberapa media digital yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran, yaitu video youtube video animasi pembelajaran, video games pembelajaran, dan virtual tour.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat merangsang kreativitas siswa, sehingga proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga transfer keterampilan dan transfer sikap (Jumardi & Andi, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan prinsip-prinsip dalam memilih media yang tepat agar penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa. Ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni (1) Guru perlu memilih media yang tepat dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. (2) Media yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. (3) Dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. (4) Media yang akan digunakan harus efektif dan efisien dalam proses pembelajaran (Dick dan Carey 1978 (dalam Arif S, dkk, 2014: 86); Musfiqon, 2012; Wina Sanjaya, 2012).

Salah satu pembelajaran terpenting dalam sistem pendidikan adalah pembelajaran Sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang penting dan menarik untuk dikaji. Pembelajaran sejarah salah satu aspek utama dalam

pembentukan generasi yang kompeten dan memiliki pemahaman mendalam tentang budaya, sejarah, dan identitas nasional. Namun, kenyataannya paradigma negatif terhadap pembelajaran sejarah tetap ada dan sulit untuk dihilangkan. Dalam konteks pendidikan, penting untuk memanfaatkan media teknologi sebagai pendukung dalam mengkomunikasikan pembelajaran sejarah. Hal ini akan membantu pendidik dan peserta didik untuk memahami peristiwa sejarah melalui pemanfaatan media teknologi. Belajar sejarah bisa jadi lebih seru dan tidak membosankan jika dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik (Muhtarom et al., 2020).

Kemajuan teknologi memungkinkan adanya perubahan dalam metode pembelajaran sejarah agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0 saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran sejarah yang menggunakan teknologi memiliki dampak yang signifikan karena dianggap dapat mempermudah berbagai aktivitas, termasuk pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang berfokus pada penelusuran masa lalu dapat dengan mudah diilustrasikan dengan menggunakan teknologi salah satunya virtual tour museum.

Selama pandemi, museum di Indonesia ditutup sementara. Namun, berkat kemajuan teknologi, masyarakat masih dapat menikmati koleksi museum melalui tur virtual. Layanan ini memungkinkan pengunjung melihat benda-benda bersejarah dan mendapatkan informasi lengkap tentangnya, bahkan dari rumah. Museum Nasional Indonesia adalah salah satu contohnya, menawarkan tampilan 360 derajat yang dapat diakses secara daring (Wibowo et al., 2020).

Adanya kerjasama antara Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim dengan Google melalui platform *Google Arts & Culture* membuat sebuah media pembelajaran yang dapat

digunakan oleh guru dan siswa untuk melakukan kunjungan tidak langsung ke museum berupa virtual tour museum. Hal ini merupakan inovasi baru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Sejumlah museum di Indonesia telah memulai penerapan fitur virtual tour museum yang dapat diakses secara gratis melalui perangkat handphone atau komputer (Wibowo et al., 2020). Museum Nasional Indonesia merupakan salah satu museum yang telah menerapkan Virtual Tour.

Virtual tour merupakan inovasi teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan buatan yang dibuat melalui komputer dan memberikan pengalaman yang menyerupai dunia nyata. Dalam dunia pendidikan, teknologi virtual tour dapat digunakan untuk menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan realistis, seperti mengunjungi museum secara tidak langsung. Hal ini membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena siswa dapat langsung terlibat dalam pengalaman tersebut. Dengan menggunakan virtual tour, siswa dapat merasakan sensasi seperti berada di tempat yang sebenarnya, sehingga mereka dapat memahami peristiwa sejarah dengan lebih baik.

Virtual tour museum Museum Nasional Indonesia menawarkan akses ke koleksi digital yang luas, yang mencakup foto, dokumen, dan informasi tambahan tentang arkeologi, etnografi, geografi, keramik, numismatik, heraldik, dan prasejarah yang tidak ditampilkan secara fisik. Selama menjelajahi virtual tour Museum Nasional Indonesia, pengguna akan merasakan atmosfer museum, mengeksplorasi artefak yang berharga, dan mendapatkan pengetahuan tentang warisan budaya Indonesia, semua dalam lingkungan digital yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan bacaan peneliti diatas, kemudian peneliti melakukan wawancara awal pada tanggal 22 September 2023 terhadap salah satu guru sejarah SMA Negeri

31 Jakarta, Ibu Christin Mitradewi, diperoleh keterangan bahwa ibu Christin sudah menggunakan virtual tour museum dalam pembelajaran sejarah di kelas X. Berdasarkan arah peraturan sekolah SMA Negeri 31 Jakarta, terdapat pembatasan terhadap kegiatan mengajak siswa keluar sekolah. Oleh karena itu, guru tidak memiliki pilihan selain membawa museum ke dalam lingkungan sekolah. Dalam konteks ini, keberadaan virtual tour Museum Nasional Indonesia membantu guru dalam proses pembelajaran sejarah.

Museum virtual dapat menghemat waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk mengunjungi museum secara fisik serta dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi siswa.. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran sejarah.

Dalam pemanfaatan virtual tour museum diintegrasikan dan disesuaikan ke dalam Capaian Pembelajaran (CP). Dalam memanfaatkan Museum Tour Virtual di kelas, guru dapat mengakses website resmi yang dapat di akses dengan mudah melalui <https://museumnasional.iheritagevirtual.id/> yang dimiliki oleh Museum Nasional Indonesia. Kemudian mengklik tombol start virtual tour untuk dapat meninjau isi koleksi Museum Nasional Indonesia melalui tour secara virtual.

Dengan memanfaatkan virtual tour museum memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mengakses museum kapan saja dan di mana saja. Selain itu, siswa dapat mengetahui dan melihat gambaran benda-benda bersejarah dengan lebih jelas melalui virtual tour museum, berbeda dengan melihat melalui internet. Selain itu, siswa akan dapat mengenali dan menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam warisan sejarah yang dipelajari melalui virtual tour museum dan siswa dapat terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar menggunakan virtual tour museum yang melibatkan gerakan fisik dan interaksi dengan teknologi. Penggunaan media virtual

berupa virtual tour Museum Nasional Indonesia merupakan inovasi yang digunakan guru sejarah dalam menyampaikan informasi tentang peristiwa sejarah kepada siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta.

Namun, dari analisis lembar penilain siswa, ketika guru sudah memanfaatkan virtual tour museum nasional Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X masih terdapat siswa yang hasil belajar tidak mencapai masih terdapat siswa yang hasil belajar tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Standar KKTP di SMAN 31 Jakarta berpoin 75, dengan total 287 siswa kelas X. Dari data pada ujian Sumatif Tengah Semester (STS) ganjil, ditemukan data pada kelas X siswa yang tidak mencapai KKTP sebesar 93%, berarti 267 siswa belum berhasil mencapai KKTP.

Dari pemanfaatan virtual tour museum dalam pembelajaran sejarah di kelas X, terlihat bahwa penggunaan media ini dapat mengajak siswa untuk mengunjungi museum secara virtual. Meskipun guru sejarah tersebut telah menggunakan virtual tour museum dalam pembelajaran sejarah di kelas X, masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan oleh peneliti, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Virtual Tour Museum Nasional Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X DI SMA Negeri 31 Jakarta”.

B. Masalah Penelitian

Setelah melihat permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang menunjukkan bahwa virtual tour Museum Nasional Indonesia memiliki manfaat sebagai media pembelajaran sejarah SMA Negeri 31 hal itu disebabkan karena

Virtual tour museum memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mengakses museum kapan saja dan di mana saja. Namun, dalam praktiknya ketika guru sudah memanfaatkan virtual tour museum nasional Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X masih terdapat siswa yang hasil belajar tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka penelitian ini perlu dibatasi. Oleh karena itu peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan virtual tour museum nasional Indonesia sebagai media pembelajaran kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta dan faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar rendah di kelas X SMAN 31 Jakarta meskipun sudah menggunakan virtual tour museum nasional Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah.

D. Pertanyaan Penelitian

Dari fokus penelitian diatas, dapat dirumuskan permasalahan diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan virtual tour Museum Nasional Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah kelas X di SMA 31 Jakarta?,
2. Mengapa sudah menggunakan virtual tour museum nasional Indonesia tetapi hasil belajar rendah di kelas X SMAN 31 Jakarta?

E. Kerangka Konseptual

1. Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Nasional Indonesia

a. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan tindakan, proses, atau cara untuk mengubah sesuatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar "manfaat" yang berarti keuntungan atau kegunaan, yang kemudian ditambahkan dengan imbuhan "pe-an" yang menunjukkan proses atau tindakan (Poerwadarminto, 2002: 125). Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pemanfaatan berasal dari kata dasar "manfaat" yang memiliki arti guna atau faedah. Dengan demikian, pemanfaatan dapat diartikan sebagai suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek untuk kepentingan atau kemanfaatan tertentu. Jadi, Jika dikaitkan dengan penelitian ini, maka pemanfaatan di sini berarti menggunakan atau memakai sesuatu alat yang berguna dalam hal ini memanfaatkan virtual tour Museum Nasional Indonesia.

b. Virtual Tour Museum

Virtual museum adalah hasil kolaborasi antara konsep fisik museum dan konsep multimedia komputer yang didukung oleh kemajuan teknologi komunikasi (Wulandari, 2021). Pendapat lain mengatakan virtual tour museum merupakan sebuah metode pembelajaran yang konstruktif dan inovatif bagi siswa (Wibowo et al., 2020). Selain itu, Museum virtual memiliki kemampuan untuk menciptakan simulasi ruangan menggunakan panorama virtual, yaitu panorama yang memungkinkan pengunjung untuk melihat seluruh sudut

ruangan (360 derajat), termasuk pandangan ke atas dan ke bawah, sehingga menciptakan sensasi seolah-olah mereka berada di dalam museum yang sebenarnya (Tjahjawan, I. & Sabana, 2015). Definisi lain mengenai virtual tour museum adalah sebuah koleksi gambar, audio, dokumen teks, dan data lainnya yang memiliki nilai sejarah atau budaya yang direkam secara digital dan dapat diakses melalui media elektronik (Kersten et al., 2017). Penggunaan fitur virtual tour museum dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas sebagai alternatif media pembelajaran. Dengan mempertimbangkan koleksi benda-benda masa lampau yang ada di museum, diharapkan dapat membangkitkan minat peserta didik dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran sejarah (Naredi et al., 2018). Jadi yang dimaksud dengan *virtual tour* museum dalam penelitian ini merupakan kunjungan maya ke museum yang berisikan benda-benda warisan sejarah dan dapat diakses melalui media elektronik.

c. Museum Nasional Indonesia

Museum Nasional Indonesia atau yang sering disebut dengan Museum Gajah merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya benda-benda bernilai sejarah yang meliputi koleksi prasejarah, arkeologi masa klasik, numismatik dan heraldik (Keramik; Etnografi, Geografi), museum ini terletak di Jakarta Pusat dan persisnya di Jalan Merdeka Barat (Museum Nasional Indonesia). Jadi yang dimaksud dengan virtual tour museum Museum Nasional Indonesia dalam penelitian ini merupakan kunjungan dan perjalanan maya ke Museum Nasional

Indonesia yang berisikan benda-benda warisan sejarah berupa foto, dokumen, arkeologi, etnografi, geografi, keramik, dan prasejarah dan dapat diakses melalui website resmi Museum Nasional Indonesia.

Maka yang dimaksud dengan pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Nasional Indonesia dalam penelitian ini adalah memanfaatkan perjalanan maya ke Museum Nasional Indonesia yang berisi benda-benda warisan sejarah. Perjalanan maya ini dapat diakses melalui <https://www.museumnasional.or.id/virtual-tour>.

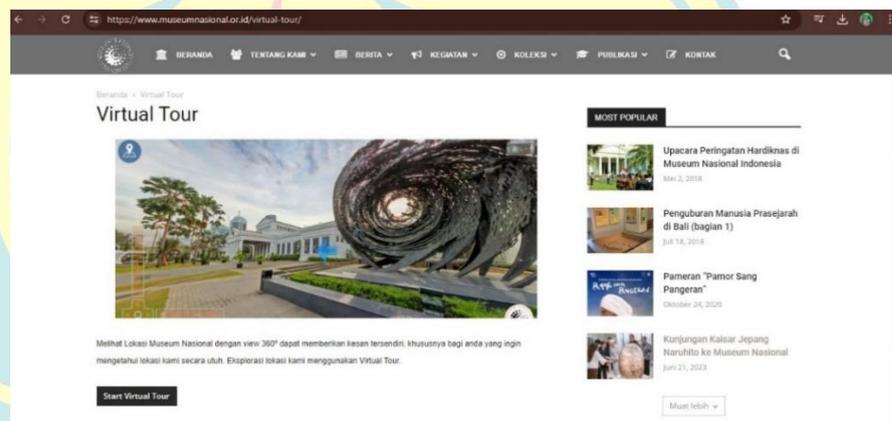
Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan virtual tour museum dapat menjadi alat untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Agar penggunaan virtual tour museum ini optimal perlu mengikuti langkah-langkah tertentu. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (penentuan tujuan pembelajaran, media museum virtual, dan pembuatan panduan tur).
2. Pelaksanaan pembelajaran (siswa melakukan eksplorasi, guru mengawasi dan memberikan bimbingan, guru menjelaskan kembali keseluruhan materi).
3. Evaluasi pembelajaran (guru mengecek kembali pemahaman dan pola aktivitas siswa, refleksi pembelajaran) (Yogaswara, 2021).

Fitur-fitur yang ada dalam virtual tour Museum Nasional Indonesia dapat membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan, adalah a) Informasi Audio (i), pada menu informasi menyajikan audio yang berisi informasi terkait dengan benda/barang yang ada di museum, hal tersebut bertujuan agar peserta didik tidak hanya melihat atau mengamati suatu benda saja, melainkan mampu

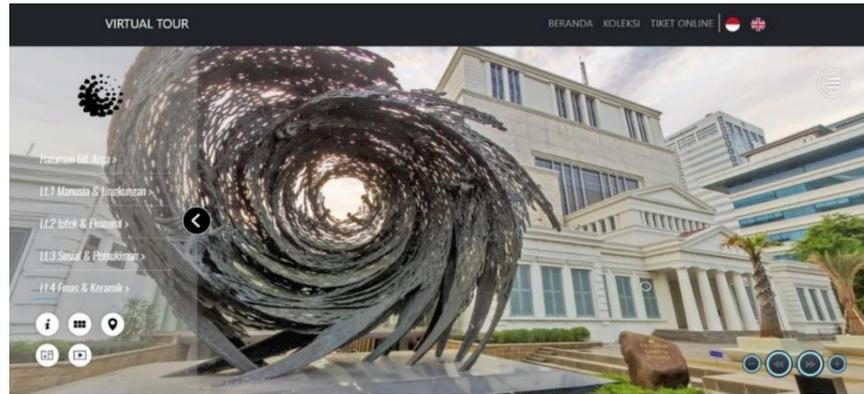
memahami makna, asal-usul, fungsi atau manfaat koleksi tersebut. c) foto, pada menu foto peserta didik dapat melihat foto-foto lain yang terkait dengan koleksi yang ada di Museum Nasional Indonesia.

Untuk pemamfaatan virtual tour Museum Nasioan Indoensia, peserta didik dapat mengakses situs <https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>. Di laman tersebut, peserta didik mulai melakukan tur untuk menikmati koleksi-koleksi yang ada di museum. Setelah itu, klik tombol bertuliskan "Start Virtual Tour" di halaman tersebut.



Gambar 1. 1 Tampilan awal virtual tour Museum Nasional Indonesia. (Sumber foto: <https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>)

Peserta didik dapat memilih berbagai lokasi menarik di museum, seperti Lantai 1 Manusia & Lingkungan, Lantai 2 Iptek & Ekonomi, Lantai 3 Sosial & Pemukiman, Lantai 4 Emas & Keramik, dan Halaman Gedung Lama.



Gambar 1. 2 Gambar virtual tour Museum Nasional Indonesia. (Sumber foto: <https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>)

a) Lantai 1: Manusia dan Lingkungan

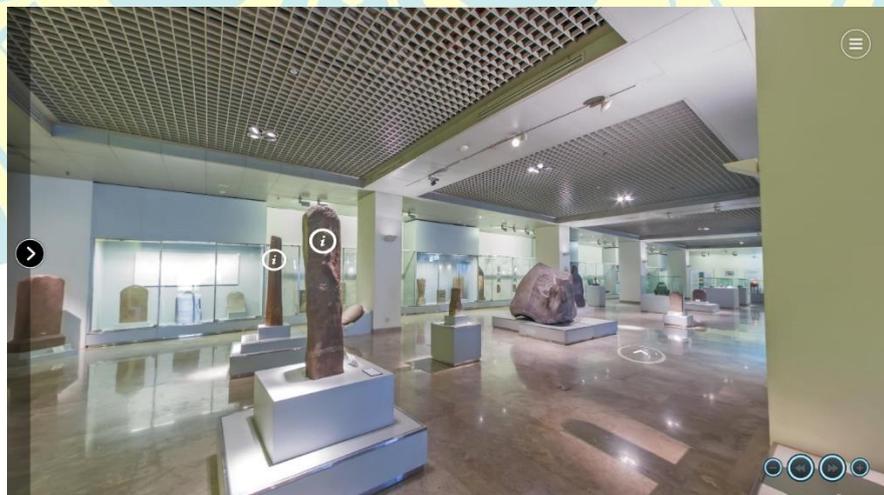
Lantai satu menampilkan informasi tentang manusia dan lingkungan yang mereka huni dari jutaan tahun lalu hingga akhir masa prasejarah. Pameran ini mencakup berbagai subtema seperti geomorfologi, migrasi manusia, fauna dan manusia purba, situs hominid, kehidupan manusia gua, serta kehidupan di akhir masa prasejarah. Contoh artefak yang dipamerkan meliputi tengkorak homo Erectus, replika fosil tengkorak homo Mojokertensis, homo Wajakensis, fosil gading Stegodon (gajah purba), dan Kajokkenmoddinger



Gambar 1. 3 Tampilan Lantai satu virtual tour Museum Nasional Indonesia (Sumber foto: <https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>)

b) Lantai 2: IPTEK dan Ekonomi

Di lantai 2 terdapat berbagai koleksi yang menginformasikan pengetahuan umat manusia khususnya manusia Indonesia serta teknologi yang menyangkut pengetahuan terapan yang bersifat teknis. Hal penting lainnya adalah kegiatan ekonomi salah satu aspek kehidupan manusia yang terkait dengan kegiatan produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi barang serta pelayanan jasa. Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dua sub sistem dalam kebudayaan yang saling berkaitan. Pengetahuan lahir dari pengalaman yang diserap oleh panca indera manusia yang dituangkan menjadi ide-ide nyata maupun tidak nyata. Misalnya prasasti Mulawarman, prasasti Ciaruteun, prasasti Gajah Mada, miniatur kapal Pinisi, miniatur rumah adat, timbangan sultan Banjar.



Gambar 1. 4 Tampilan lantai dua virtual tour Museum Nasional Indonesia (Sumber foto: <https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>)

c) Lantai 3: Sosial dan permukiman

Kepulauan Indonesia telah dihuni oleh manusia sejak masa prasejarah hingga saat ini. Sepanjang sejarahnya, manusia meninggalkan berbagai artefak yang menjadi bukti kehidupan mereka, seperti peralatan sehari-hari, perhiasan, prasasti, benda-benda religi, simbol-simbol kekuasaan, dan pakaian. Contoh artefak tersebut termasuk Nekara, Moko, arca gajah Pasemah, dan prasasti Kanjuruhan.



Gambar 1. 5 Tampilan lantai tiga virtual tour Museum Nasional Indonesia (Sumber foto:<https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>)

d) Lanatai 4: Emas dan Keramik

Koleksi khazanah emas dan keramik merupakan benda-benda khususnya dibuat dari logam mulia yaitu emas dan perak serta dihiasi baru permata. Koleksi khazanah ini memiliki nilai yang sangat tinggi karena memiliki kekhususan bahan, bentuk, maupun fungsi. Kitab-kitab lama menyebutkan emas dengan Suparna. Sebagai jenis logam yang

memiliki kedudukan yang tertinggi maka emas memegang peran penting dalam ritual keagamaan dan perhiasan. Misalnya mangkuk Ramayana, Kelar Bahu (diperkirakan peninggalan dari kerajaan Majapahit), hiasan dada Wonoboyo (peninggalan kerajaan Mataram kuno), pelana kuda pengeran Diponegoro, kursi Banjar, amphora



Gambar 1. 6 Tampilan lantai empat virtual tour Museum Nasional Indonesia (Sumber foto:<https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>)

e) Halaman Gedung Lama

Bangunan A memiliki bentuk persegi panjang dengan desain dan struktur bergaya Eropa. Di tengah bangunan terdapat halaman hijau yang terawat dengan rumput gajah. Di halaman ini juga terdapat beberapa arca dengan beragam bentuk. Arca-arca ini juga dapat ditemukan dengan mudah di sepanjang teras di sisi kanan dan kiri bangunan yang menghadap ke halaman. Begitu memasuki pintu Gedung A, di teras depan terdapat puluhan arca dan artefak dengan berbagai bentuk. Salah satu arca yang mencuri perhatian adalah arca besar

setinggi hampir 3 meter. Arca ini terbuat dari batu Andesit dengan warna yang sudah memudar dan bagian belakangnya yang telah terbelah. Berdasarkan informasi yang tertulis, arca besar ini merupakan patung Raja Adityawarman.



Gambar 1. 7 Tampilan gedung lama virtual tour Museum Nasional Indonesia (Sumber foto: <https://museumnasional.iheritage-virtual.id/>)

2. Media Pembelajaran Sejarah
 - a. Media Pembelajaran

Secara etimologi berasal dari bahasa latin yaitu medius, dan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, dan pengantar. Beberapa pendapat ahli seperti Gagne (dalam Sadiman dkk, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Selain itu Briggs (dalam Sutriman, 2013:15) lebih khusus mengatakan bahwa media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, membangkitkan pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa sehingga dapat mempengaruhi dan mendorong proses belajar siswa (Aqib, 2010:58). Menurut Sadiman (2010:12) media pembelajaran dapat diartikan sebagai elemen-elemen proses komunikasi, yaitu pesan yang disampaikan meliputi ajaran atau didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesan dapat berasal dari guru, siswa, buku, dan media lainnya, saluran atau media yang digunakan adalah media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran adalah alat komunikasi dan sumber informasi dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Joni, 2015). Jadi yang dimaksud dengan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan kepada peserta didik dengan tujuan merangsang peserta didik dalam belajar.

Dengan adanya berbagai jenis media, selain mempermudah komunikasi antar manusia, media juga dapat digunakan untuk mendukung proses pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk bijaksana dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

b. Pembelajaran Sejarah

Sejarah adalah suatu studi yang telah dialami manusia di waktu lampau dengan dan yang telah meninggalkan jejak-jejak pada masa lampau dan yang telah meninggalkan jejak-jejak pada masa sekarang, tekanan perhatian diletakkan terutama pada aspek peristiwa sendiri

terutama perkembangan yang disusun dalam cerita sejarah (Sirnayatin, 2017). Sejarah adalah segala kejadian di masa lampau yang berdampak luas pada sendi kehidupan masyarakat (Sukardi & Jeki Sepriady, 2020:116). Sejarah merupakan bentuk dari perilaku manusia menurut suatu periode dari waktu ke waktu yang mempunyai makna sosial, sejarah bukanlah suatu mitos yang menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa di masa lalu dengan waktu yang tidak jelas dan tidak masuk akal. Melain sejarah merupakan cerita masa lalu yang memiliki waktu dan tempat yang jelas dan konkret (Yora Fitriani & Fatmariza, 2022: 278). Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian di masa lalu.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Ubabuddin, 2019: 21). Sejalan dengan pendapat di atas menurut Rusman (2018: 84) pada dasarnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik melalui kegiatan tatap muka maupun melalui penggunaan media pembelajaran lainnya. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan proses di mana individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar.

Pembelajaran sejarah adalah suatu proses untuk membantu pengembangan potensi dan kepribadian peserta didik melalui pesan-pesan sejarah agar menjadi warga bangsa yang arif dan bermartabat (Sardiman S, 2017). Pembelajaran sejarah adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman dan pengetahuan tentang peristiwa dan perkembangan sejarah (Birsyada dkk, 2022). Jadi yang dimaksud dengan pembelajaran sejarah dalam penelitian ini merupakan proses interaksi edukatif yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mempelajari peristiwa masa lalu dari kehidupan manusia sehingga mampu mengubah perilaku mereka melalui pengalaman belajar.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan media pembelajaran sejarah dalam penelitian ini merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai fasilitas dalam proses belajar dan mengajar suatu peristiwa masa lalu dari kehidupan manusia.