

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran dewasa ini berfokus pada tuntutan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Keadaan ini juga didukung adanya perubahan kurikulum yang terus berubah menyesuaikan dengan tuntutan pendidikan. Di Indonesia, beberapa kurikulum telah digunakan seperti Kurikulum 1947, Kurikulum 1952, Kurikulum 1964, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994, Kurikulum 2004, Kurikulum 2006, Kurikulum 2013, hingga kini kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka digunakan sebagai satuan pendidikan ditujukan untuk mempersiapkan individu dalam menghadapi kemajuan teknologi khususnya dalam bidang kecerdasan buatan dan otonomisasi, perubahan lanskap pekerjaan, dan tuntutan atas keterampilan dalam pemecahan masalah kreatif, pemikiran kritis, dan adaptabilitas (Wahyudin dkk., 2024). Kebutuhan akan pemenuhan tuntutan tersebut mendorong pendidikan sebagai wadah yang cukup penting untuk membekali individu menghadapi tuntutan perkembangan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran jika dikaitkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang hadir dengan dorong pemanfaatan terhadap teknologi digital. Dorongan pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran ditujukan untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik. Keberadaan teknologi digital saat ini mempengaruhi sistem pendidikan terutama dalam aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang ditawarkan. Kehadiran teknologi digital dalam kehidupan mampu mengubah paradigma pendidikan yang tidak hanya menempatkan guru sebagai tenaga pengajar tetapi juga sebagai fasilitator dan agen pembelajaran dimana peserta didik dapat memiliki akses seluas-luasnya kepada beragam media dalam kepentingan pendidikannya (Aunurrahman, 2019).

Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran sangatlah diperlukan, hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik mampu mengimplementasikan teknologi dan multimedia untuk mengaktifkan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya sehingga mampu memberikan gambaran informasi baru. Terlebih jika mengaitkan kriteria peserta didik saat ini yang merupakan *Generasi Z*. keberadaan teknologi digital sangat diperlukan mengingat salah satu karakteristik dari *Generasi Z* adalah cerdas teknologi yang di latar belakanginya semasa hidupnya mengalami berbagai fase pertumbuhan teknologi (Yaniawati, 2022). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan mampu menjembatani informasi yang diberikan guru kepada peserta didik sehingga informasi yang terdapat didalamnya mampu mengikutsertakan peserta didik dalam aktivitas nyata dalam kegiatan pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2021).

Media pembelajaran pada hakikatnya membantu proses kegiatan pembelajaran sehingga mampu memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pembelajaran sejarah pengembangan kegiatan pembelajaran ditujukan dengan tidak hanya memberikan materi pembelajaran yang berorientasi di dalam kelas saja, akan tetapi mampu memberikan pelajaran hidup (Saadiyyah, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah virtual tour museum. Penggunaan virtual tour museum yang merupakan integrasi antara museum dan lingkungan virtual mendorong adanya guru untuk mampu memberikan penjelasan kepada peserta didik seputar fakta sejarah melalui virtual tour museum (Kee dkk., 2019). Pemberian pengalaman yang menyenangkan dan mendalam dengan memanfaatkan virtual tour museum diharapkan mampu membantu kegiatan pembelajaran terutama untuk mendorong peserta didik mendapatkan gambaran informasi seputar materi pembelajaran sehingga mampu mendorong peserta didik untuk mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Keberadaan mata pelajaran sejarah dewasa ini menjadi perdebatan terutama urgensi keberadaan mata pelajaran tersebut. Namun, perlu digaris bawahi bahwa mata pelajaran sejarah juga ikut andil dalam tujuan pengembangan Kurikulum Merdeka salah satunya adalah dengan pengembangan kemampuan berpikir. Pada mata pelajaran sejarah kemampuan berpikir dikenal dengan berpikir sejarah atau berpikir historis. Menurut Retz (2016) dalam (Thorp & Persson, 2020) berpikir historis lahir dari adanya tuntutan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang dikombinasikan dengan penjelasan sejarah. Hal ini bersesuaian dengan pendapat (Maria dkk., 2019), yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir historis dalam kegiatan pembelajaran ditujukan untuk menghasilkan proses berpikir kritis peserta didik berdasarkan bukti sejarah dengan menghubungkan peristiwa sejarah yang terjadi dimasa lalu dengan dimasa kini sehingga mampu menerapkan pelajaran tersebut dalam konteks kehidupan peserta didik dimasa kini.

Mendasari hal tersebut diperlukan pengembangan kemampuan berpikir historis bagi peserta didik. Tidak hanya untuk memenuhi tuntutan akan perkembangan zaman tetapi agar peserta didik dapat memahami sejarah dan nilai-nilai didalamnya. Dorongan pengembangan terhadap kemampuan berpikir historis secara spesifik mendorong kompetensi historis untuk melihat rekonstruksi sejarah berdasarkan apa yang telah diajarkan (Carroll, 2019). Maka dari itu, pengembangan berpikir historis diharapkan mampu meningkatkan kompetensi peserta didik salah satunya yang dapat terlihat dari hasil belajar peserta didik. Dengan harapan meningkatnya kemampuan berpikir historis peserta didik tidak hanya mendorong peserta didik untuk belajar dengan menghafal fakta-fakta sejarah tetapi peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir secara maksimal.

Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Zaernal Arifin Anis, yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah difokuskan pada kegiatan menghafal nama tokoh, tanggal, dan tahun dari peristiwa sejarah yang mendorong peserta didik tidak memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Penggunaan kemampuan berpikir historis

mampu mendorong ketercapaian hasil belajar peserta didik yang terlihat dari respon pada setiap pertanyaan berbasis test dan esai. Hasil respon yang didapatkan berdasarkan pengembangan kemampuan berpikir historis adalah terdapat kenaikan hasil belajar

Peningkatan hasil belajar merupakan tujuan akhir yang dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Habib Alwahid, Sarkadi & Umasih (2018), peningkatan berpikir historis diharapkan mampu mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sejarah. Adanya hasil belajar secara edukatif menurut Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 ditujukan sebagai umpan balik bagi pendidik dan peserta didik dan orangtua sehingga mampu mendorong peningkatan proses pembelajaran. Perubahan yang diperoleh oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran didasarkan pada apa yang dipelajari selama kegiatan pembelajaran (Bentriska, 2022).

Perolehan hasil pembelajaran dengan mengabungkan variabel berpikir historis diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam bidang kognitif. Mengacu kepada penjelasan Bloom dalam Djamaluddin & Wardana (2019) yang menyatakan domain kognitif dalam hasil belajar mengacu pada aspek pembelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir. Berdasarkan Kurikulum Merdeka didapati bahwa penilaian terintegrasi dalam tiga ranah secara langsung dan harus mencakup baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, berdasarkan komponen kemampuan berpikir yang ingin dicapai didapati bahwa domain yang paling sesuai adalah domain kognitif atau pengetahuan. Maka dari itu dilakukan asesmen formatif baik melalui observasi dan pemberian latihan harian kepada peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik mampu mencapai capaian pembelajaran yang telah dilakukan. Penelitian ini peneliti akan memfokuskan penelitian mengenai penggunaan media virtual tour museum terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar sejarah peserta didik.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 21 Jakarta yang merupakan SMA Negeri di daerah Jakarta Timur. Berdasarkan Wawancara awal yang telah dilaksanakan di SMA 21 Jakarta, didapatkan informasi bahwa media pembelajaran virtual tour museum telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran selama 3 tahun. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan virtual tour museum pada awalnya digunakan dengan adanya tuntutan penggunaan media pembelajaran ketika masa kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring akibat adanya Covid-19. Selain itu, penggunaan virtual tour museum sebagai media pembelajaran belum banyak digunakan di sekolah lain. Sehingga diharapkan kegiatan penelitian yang dilakukan di sekolah ini mampu memberikan data penelitian yang lebih banyak dan akurat dibandingkan dengan meneliti di sekolah lain.

Penelitian ini pun dilakukan untuk melanjutkan penelitian terdahulu peneliti yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI-A SMA Negeri 11 Jakarta Melalui Media Virtual Tour Museum”. Penelitian terdahulu peneliti memiliki kesamaan dalam media pembelajaran yang digunakan yaitu virtual tour museum. Hal ini ditujukan untuk mengetahui apakah selain motivasi belajar, penggunaan virtual tour museum dalam kegiatan pembelajaran mampu berpengaruh terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar peserta didik.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran terkhusus media virtual tour museum. Pemilihan media pembelajaran ini diusung guna melanjutkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti serta adanya pemanfaatan virtual tour museum dalam mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Selanjutnya penelitian ini dibatasi pada kemampuan berpikir historis dan hasil belajar. Konsep berpikir historis yang digunakan dalam penelitian ini adalah milik Oktafianto dalam buku berjudul Assesmen keterampilan berpikir historis. Penelitian ini berfokus dalam eksplorasi kemampuan dasar berpikir historis peserta didik yang diasumsikan mampu

memfasilitasi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun rumusan masalah yang akan dikembangkan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Apakah penerapan media virtual tour museum berpengaruh terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar?
2. Bagaimanakah cara penggunaan media virtual tour museum terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar?
3. Apakah terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan virtual tour museum terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman seputar implementasi media virtual tour museum terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar di SMA Negeri 21 Jakarta. Adapun tujuan penelitian yang difokusikan berdasarkan rumusan masalah, diantaranya:

1. Mengetahui Apakah penerapan media virtual tour museum mampu berpengaruh kemampuan berpikir historis dan hasil belajar.
2. Menjelaskan bagaimana cara penggunaan media virtual tour museum terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar.
3. Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan virtual tour museum terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar

E. State of Art

Adapun beberapa artikel ilmiah dalam kurun waktu 2019-2024 mengenai media pembelajaran, virtual tour museum, berpikir historis, dan hasil belajar. Hasil Review ilmiah yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1 Tabel Jurnal Penelitian Relevan

| No | Judul Artikel | Nama Peneliti | Jurnal, Tahun, dan Akreditasi | Hasil | Major Finding |
|----|---|--|--|---|---|
| 1 | Inovasi Media Video untuk melatih berpikir historis | Zafri, Hera Hastuti, Iqrima Basri, Wahidul Basri | DIAKROKI KA. 22(2). 2022 Sinta 2 | Rendahnya tingkat berpikir historis mahasiswa dalam perkuliahan merupakan akumulasi dari kegagalan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini dikarenakan kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan mahasiswa. Berdasarkan validasi dari ahli media dan materi, media video dinyatakan layak digunakan sebagai wadah untuk melatih kemampuan berpikir historis mahasiswa. Adanya pengembangan video pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk menyesuaikan dengan karakteristik sejarah, sehingga mampu memberikan pengalaman | Penelitian ini memiliki kesamaan konsep dengan penggunaan media pembelajaran dalam penelitian dan kesamaan variabel Y yaitu berpikir historis. Perbedaan 1. Jenis media pembelajaran yang digunakan (Media Video) 2. Metode penelitian yang digunakan (R&D) 3. Tidak adanya variabel hasil belajar |

| | | | | | |
|---|--|------------------------------|---|---|--|
| | | | | belajar sejarah yang efektif. | |
| 2 | Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Google Classroom ditinjau dari hasil belajar siswa | Ossi Marga Ramadhan, Tarsono | JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Vol 6(2). 2020 Sinta 2 | <p>Covid-19 mendorong adanya inovasi pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media google classroom. Hasil penelitian yang ditinjau dari hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan Google Classroom mencapai tingkat efektivitas 58.3%. Namun, terdapat kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan penguasaan fitur oleh siswa, keterbatasan akses internet, serta distribusi sinyal tidak merata. Kesimpulannya, Google Classroom mampu secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh meskipun masih</p> | <p>Penelitian ini menggunakan media pembelajaran dalam meninjau hasil belajar yang memiliki kesamaan variabel Y dengan peneliti.</p> <p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis media pembelajaran yang digunakan 2. Tidak adanya variabel kemampuan berpikir historis |

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|
| | | | | menghadapi tantangan tertentu. | |
| 3 | Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of History Learning | Mohamad Zaenal Arifin Anis, Herry Porda Nugroho, Heri Susanto, Kunia Puji | PalArch's Journal Archeology of Egypt 17(7). 2020 Scopus Q3 | <p>Penelitian ini menjelaskan bahwa berpikir historis merupakan hal yang cukup penting dalam pembelajaran.</p> <p>Kemampuan berpikir historis dalam aspek ini dibuat dengan standarisasi ketercapaian dimensi kognitif dalam hasil belajar dimana pengembangannya berbasis pada jawaban singkat, test, dan esai dalam penilaian akhir.</p> <p>Berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa kemampuan berpikir peserta didik dalam materi pembelajaran era kolonial dan imperial mampu mencapai pemahaman secara kognitif sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Serta peserta didik menjadi lebih mampu mengalami dan mencari solusi atas sebuah permasalahan.</p> | <p>Penelitian ini menggunakan variabel berpikir historis dan adanya kaitan dimensi kognitif dengan hasil belajar. Hal ini didorongkan spesifikasi hasil belajar yang dituju adalah dimensi kognitif.</p> <p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak adanya implementasi media pembelajaran 2. Jenis metode penelitian yang digunakan |

| | | | | | |
|---|---|-------------------------------------|--|---|---|
| 4 | <p>Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah</p> | <p>Abdulloh Arif Robin, Jumardi</p> | <p>Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual. 8(3). 2023. Sinta 3</p> | <p>Pembelajaran sejarah dewasa ini dituntut dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada sehingga penyampaianya dapat dikemas sedemikian rupa dengan memanfaatkan keterbaruan teknologi. Media pembelajaran yang ditawarkan adalah museum virtual yang dianggap sebagai sebuah inovasi dan alternatif untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih mudah dipahami, efisien, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran penggunaan media museum virtual mampu mendorong meningkatnya kesadaran sejarah hal ini terlihat bahwa peserta didik cenderung menikmati dan memahami pembelajaran.</p> | <p>Persamaan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan, adanya penggunaan media pembelajaran berupa virtual tour museum, dan adanya peningkatan kesadaran sejarah yang merupakan salah satu komponen berpikir historis.</p> <p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak adanya variabel hasil belajar 2. Pembahasan mengenai berpikir historis hanya berorientasi pada kesadaran sejarah. |
| 5 | <p>Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap</p> | <p>Ulfah Khoerun Nisa, Oka Agus</p> | <p>Jurnal Pendidikan Sejarah. 9(2). 2020</p> | <p>Kebutuhan akan media pembelajaran menjadi kebutuhan saat ini terutama agar peserta didik tidak mengalami</p> | <p>Penelitian ini memiliki kesamaan konsep dengan penggunaan media pembelajaran</p> |

| | | | | | |
|--|--|----------------------------------|----------------|---|--|
| | Kemampuan Berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya | Kurnia wan Shavab, Iyus Jayusman | Sinta 4 | kebosanan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi pilihan yang tepat jika diterapkan didalam kelas. Pada penelitian ini penggunaan media di set dengan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan sampai terbentuknya pemerintahan Indonesia yang disesuaikan dengan indikator berpikir historis. Berdasarkan pengujian didapatkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media. Serta efektivitas dari penggunaan media pembelajaran tersebut dianggap mampu meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik. | dalam penelitian dan kesamaan variabel Y yaitu berpikir historis. Perbedaan 1. Jenis media pembelajaran yang digunakan (Media monopoli) 2. Metode penelitian yang digunakan (Eksperimen) 3. Tidak adanya variabel hasil belajar |
|--|--|----------------------------------|----------------|---|--|

Adapun data terkait Virtual Tour Museum yang didapatkan melalui Google Trends yaitu, perkembangan pemanfaatan Virtual Tour Museum sebagai media pembelajaran mengalami perkembangan yang cukup pesat terutama sejak tahun 2020. Peningkatan minat terhadap Virtual Tour Museum sebagai media pembelajar memuncak pada kisaran November –

Desember 2021. Peningkatan minat ini didorong oleh adanya kebutuhan akan pemanfaatan media yang variatif dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Bergeser pasca pandemi, penggunaan Virtual Tour Museum mengalami penurunan hingga pada tahun 2024 Virtual Tour Museum sebagai media pembelajaran mulai mengalami penurunan peminat.

Maka dari itu, Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan didapati bahwa kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan Virtual Tour Museum sebagai media pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai wadah edukasi dalam kegiatan pembelajaran yang diharapkan mampu menjembatani pengembangan kemampuan berpikir historis dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Secara efektifitas penelitian ini diharapkan mampu menjembatani pemberian kualitas materi pembelajaran yang lebih baik serta mampu mendorong guru agar mampu mengintegrasikan penggunaan Virtual Tour Museum didalam kurikulum. Penelitian ini, diimplementasikan dalam mata pelajaran sejarah tingkat lanjut dalam Kurikulum Merdeka yang pada dasarnya cukup jarang jenjang pendidikan terutama jenjang pendidikan sekolah menengah atas negeri yang membuka mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Serta sulitnya

Pemanfaatan Virtual Tour Museum yang digunakan dalam penelitian ini pun merupakan Virtual Tour Museum yang memiliki hambatan ruang dan waktu. Penggunaan Virtual Tour Museum American Revolution yang dimanfaatkan pada materi pembelajaran sejarah tingkat lanjut dengan capaian pembelajaran “Peserta didik memahami revolusi-revolusi besar dunia: Revolusi Amerika”. Maka dari itu, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik serta hasil belajar peserta didik.