

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas pendahuluan yang menjelaskan latar belakang permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan kesejarahan siswa di sekolah serta pengaruh media *virtual tour* museum terhadap kemampuan kesejarahan siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang didalamnya ada interaksi edukatif antara guru dan siswa yang berlangsung dalam suatu lingkungan formal/non formal dimana guru berperan sebagai fasilitator. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, sama halnya dengan Pembelajaran dalam Pendidikan IPS memiliki. Tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Rahmad, 2016, hlm. 67). Tujuan tersebut akan dapat terlaksana dan tercapai dengan maksimal apabila kualitas pembelajaran IPS di sekolah dapat terlaksana dengan baik.

Djahiri (dalam Yaba, 2006, hlm. 5) menyatakan bahwa IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Berdasarkan pendapat diatas, IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang merupakan penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang diterapkan di tingkat pendidikan SD, SLPT dan SLTA dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan berfikir peserta didik. Salah satu ruang lingkup pembelajaran IPS ialah mengenai masalah kesinambungan dan perubahan dalam kerangka waktu

(*time, continuity, and change*) tema ini menempatkan siswa untuk memahami peristiwa dalam perspektif waktu (Musnir dan Maas, 1999, hlm. 37).

Pembelajaran sejarah yang mengungkapkan peristiwa-peristiwa kehidupan berdasarkan kurun waktu, merupakan sumber dan materi berharga dalam pendidikan IPS. Ilmu sosial, seperti halnya sejarah, memberikan sumbangan berupa fakta, konsep dan teori terhadap IPS untuk kemudian dipadukan sebagai bahan pembelajaran dalam IPS (Soedarsono dan Santoso, 2007, hlm. 36). Oleh karena itu, IPS dan sejarah memiliki hubungan/ketertkaitan yang erat. Kemampuan berpikir kesejarahan merupakan kemampuan dasar dalam pembelajaran sejarah karena dengan mempunyai kemampuan tersebut siswa akan mudah untuk memahami, memaknai, dan menginterpretasikan suatu peristiwa sejarah berdasarkan pemahamannya. Maka, dengan mengembangkan kemampuan berfikir kesejarahan dapat mengembangkan kemampuan analitis.

Keterampilan berpikir kesejarahan atau *historical thinking* yaitu kemampuan agar siswa dapat membedakan waktu lampau, masa kini, dan masa yang akan datang, melihat dan mengevaluasi evidensi, membandingkan dan menganalisis cerita sejarah, ilustrasi, dan catatan dari masa lalu, menginterpretasikan catatan sejarah, dan membangun suatu cerita sejarah berdasarkan pemahamannya (Isjoni, 2007). Kemampuan ini sangat penting bagi siswa karena dengan mengembangkan keterampilan berpikir kesejarahan maka keterampilan berpikir kritisnya pun akan meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Murni (2008, hlm. 82) “Siswa belajar dari sejarah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis”. Kemampuan berpikir kritis sangat penting karena termasuk salah satu kecapakan yang harus dimiliki siswa di abad 21. Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan tersebut ialah dengan menggunakan sistem pembelajaran *student oriented* dan penggunaan sumber belajar berbasis lingkungan dan pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung aktifitas belajar siswa.

Pada kenyataanya di lapangan, berdasarkan observasi awal di kelas VIII J MTsN 2 Kuningan, peneliti menemukan masih rendahnya kemampuan berfikir kesejarahan siswa khususnya yang berkaitan dengan berpikir kronologis (*Cronological thinking*), pemahaman sejarah (*Historical Comprehension*), analisis dan interpretasi sejarah (*Historical analysis and interpretation*). Hal ini, ditunjukkan

dengan siswa yang masih belum tepat menjawab soal yang berkaitan dengan angka/tahun peristiwa, siswa masih belum memahami makna dari suatu peristiwa sejarah dan belum tepat dalam menyusun suatu peristiwa secara kronologis. Dalam proses pembelajaran guru lebih menekankan pada hafalan dan terlihat adanya dominasi guru dalam pembelajaran daring, guru juga belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam membuat media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran daring. Lund (dalam Johanson, 2015, hlm. 4) mengatakan bahwa sumber sejarah dan metode historis sangat diperlukan guna mengembangkan keterampilan berpikir historis peserta didik. Berdasarkan pendapat diatas untuk mengembangkan kemampuan berfikir historis penggunaan sumber sejarah yang relevan dengan materi pembelajaran IPS juga berperan penting.

Menurut Panen (dalam Karwono, 2018, hlm.7) ada beberapa komponen yang dapat mendukung kualitas pembelajaran diantaranya yaitu peserta didik, guru, metode, materi, sumber belajar, biaya, sarana, dan prasarana. Sumber belajar dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang belajar peserta didik, dibutuhkan sumber belajar yang semenarik mungkin untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sumber belajar bukan hanya berupa guru atau buku saja, tetapi lingkungan (museum, pasar, lingkungan sekitar siswa) juga merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sanjaya (2008, hlm. 28) bahwa “Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat di gunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar siswa”. Oleh karena itu peran guru dalam memilih berbagai sumber belajar dan media yang relevan dengan materi pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

Sudjana (1989, hlm. 79) mengatakan bahwa “Sumber belajar itu ada 2 yaitu:1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang sengaja dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem intruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal 1. 2) Sumber

belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Museum merupakan salah satu contoh sumber belajar yang berada di lingkungan peserta didik dan tinggal dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (*learning resources by utilization*), fungsi museum tidak hanya sebagai tempat untuk menyimpan benda – benda sejarah tetapi sebagai sumber informasi dan pembelajaran yang konkrit bagi siswa.

Namun dikarenakan adanya Pandemic covid-19 yang mengakibatkan perubahan kepada seluruh sistem pendidikan termasuk dalam kegiatan pembelajaran dimana peserta didik dan guru tidak bisa bertatap muka secara langsung karena sistem pembelajaran dialihkan menjadi daring. Sehingga guru memiliki keterbatasan (ruang) dalam memanfaatkan sumber belajar yang berbasis lingkungan. Metode ceramah yang masih sering digunakan dalam pembelajaran IPS akan menjadi sulit untuk dipahami jika dilakukan dalam pembelajaran daring oleh karena itu, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu alternative untuk membuat sistem pembelajaran daring yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS yang bersifat kontekstual pada era pandemi ini dapat disesuaikan dengan metode belajar virtual, salah satunya melalui *virtual tour* museum (VTM). Kunjungan museum lewat media *virtual* menjadi salah satu cara untuk membuat museum dan koleksinya lebih mudah diakses (Wibowo dkk, 2020, hlm. 407). Namun, tidak semua museum di Indonesia memiliki layanan *virtual tour* dikarenakan biaya untuk pengadaan *virtual tour* cukup mahal dan dibutuhkan alat khusus untuk pembuatannya. Sehingga beberapa museum tidak dapat diakses secara online untuk dapat dikunjungi secara *virtual* oleh masyarakat. Selama pandemi berlangsung, minat masyarakat dalam *virtual tour* museum mengalami lonjakan yang cukup tinggi. Data penelusuran Google Trends untuk “*Virtual tour* Museum” sebanyak >100 hasil pencarian terkait “*Virtual tour* Museum” data ini menunjukkan minat masyarakat di Indonesia terhadap *virtual tour* sejak 12 bulan terakhir, mulai melonjak pada pertengahan bulan Maret 2020 dan terus meningkat

secara fluktuatif. Hal ini menjadi peluang untuk mengembangkan pembelajaran IPS berbasis tur virtual museum (Karl Harven, 2014, hlm. 4).

Salah satu museum yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar ialah Museum Perundingan Linggarjati yang terletak di Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa barat merupakan tempat diadakannya perundingan antara Indonesia dengan Belanda pada tahun 1946 membahas mengenai perjuangan diplomatic kemerdekaan Indonesia. Museum Perundingan Linggarjati merupakan salah satu museum yang dibanggakan oleh masyarakat Kuningan karena memiliki sejarah yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai kemerdekaannya. Namun, keberadaan museum tersebut belum mampu menarik minat siswa maupun guru untuk berkunjung ke museum padahal museum menyediakan sumber belajar yang konkrit. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk memilih Museum Perundingan Linggarjati sebagai objek penelitian untuk mengoptimalkan fungsi Museum Perundingan Linggarjati agar masyarakat terutama kalangan pelajar dapat dengan mudah melihat koleksi – koleksi yang terdapat di museum melalui layanan *virtual tour* berbasis video.

Berdasarkan, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Labibatussolihah (2014) mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Silsilah Raja-Raja terhadap Kemampuan Berpikir Kesejarahan siswa dalam Materi Pembelajaran Sejarah” Penelitian quasi eksperimen di kelas X SMAN 3 Bandung. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil perhitungan uji hipotesis untuk daerah penolakan  $H_0$  thitung > ttabel dengan  $2,24 > 1,99$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media silsilah raja-raja terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswa. Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Rosalina (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap *Historical Thinking* dalam Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 1 Pelaihari” menunjukkan bahwa penggunaan media film sangat berpengaruh terhadap *historical thinking* siswa kelas XI. Kemudian, penelitian juga dilakukan oleh Fitri Daryanti (2017) dengan judul “Pengaruh Sumber Sejarah Dan Kemampuan Berpikir Historis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA NEGERI 6 SIGI” yang menghasilkan adanya pengaruh pemanfaatan sumber sejarah primer dan pemanfaatan sumber sejarah sekunder terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 6 Sigi. 2. Ada pengaruh kemampuan berpikir historis tinggi dan kemampuan berpikir historis rendah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 6 Sigi. Relevansi penelitian-peneleitian tersebut dengan penelitian ini adalah adanya kesamaan variabel yaitu mengenai kemampuan kesejarahan siswa namun, sejauh ini belum ada yang meneliti mengenai pengaruh *virtual tour* Museum untuk meningkatkan kemampuan berpikir kesejarahan siswa sehingga penelti tertarik untuk meneliti hal tersebut.

Urgensi dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar ditengah adanya pandemic covid-19 melalui media *virtual tour* berbasis video dan gambar equirectangular 360° sebagai media informasi Museum Perundingan Linggarjati. Diharapkan akan menambah alternatif sumber belajar agar tidak membosankan saat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kesejarahan / siwa. Oleh karena itu, peneliti meneliti lebih lanjut tentang **“PENGARUH *VIRTUAL TOUR* MUSEUM PERUNDINGAN LINGGARJATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS UNTUK MENINGKATKAN *HISTORICAL THINKING*”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka secara rinci dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana keterampilan *historical thinking* siswa kelas VIII di MTsN Sindangsari sebelum menggunakan *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar?
- 2) Bagaimana keterampilan *historical thinking* siswa kelas VIII di MTsN Sindangsari setelah menggunakan *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar?
- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan *historical thinking* siswa kelas VIII di MTsN Sindangsari sebelum dan setelah menggunakan *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar IPS terhadap kemampuan berpikir kesejarahan siswadi MTsN 2 Kuningan. Adapun tujuan khusus yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mendeksripsikan:

- 1) Keterampilan *historical thinking* siswa kelas VIII-J di MTsN 2 Kuningan sebelum menggunakan *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar.
- 2) Keterampilan *historical thinking* siswa kelas VIII-J di MTsN 2 Kuningan setelah menggunakan *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar.
- 3) Perbedaan yang signifikan antara keterampilan *historical thinking* siswa kelas VIII-J di MTsN 2 Kuningan sebelum dan setelah menggunakan *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi masukan yang berupa prinsip, dalil untuk pengembangan poses pembelajaran IPS yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kesejarahan siswa melalui pemanfaatan sumber dan media pembelajaran IPS yang relevan.

#### 2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa dapat meningkatkan kemapuan berpikir kesejarahan melalui pemanfaatan *virtual tour* Museum Perundingan Linggarjati.
2. Bagi guru dapat digunakan sebagai alternative sumber belajar IPS berbasis kontekstual di era pandemi.
3. Bagi peneliti meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian dan juga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

### 1.4 Sistematika Penulisan

Pemaparan hasil penelitian ini dapat dilihat dari sistematika sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab 1 ini terdiri dari pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan skripsi.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dipaparkan sejumlah informasi yang berasal dari sejumlah literatur baik dari buku, jurnal, maupun dokumen-dokumen lainnya yang mendukung serta dapat memberikan sejumlah informasi maupun teori dalam menjelaskan variabel yang dikaji dalam penelitian.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan dipaparkan sejumlah informasi terkait metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada pelaksanaan penelitian. Bab ini terdiri dari metode penelitian, tempat penelitian, instrument penelitian, sampel dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta rencana pengujian keabsahan data.

## **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dipaparkan sejumlah informasi terkait permasalahan yang peneliti kaji dengan hasil temuan di lapangan. Informasi yang didapat dipaparkan apa adanya dan kemudian dilakukan analisis dan pembahasan-pembahasan berdasarkan teori-teori yang ada dan telah dipaparkan pada bab kajian pustaka.

## **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini dilakukan penarikan kesimpulan oleh peneliti sebagai jawaban-jawaban dari pertanyaan dalam penelitian. Selain itu dijabarkan pula sejumlah implikasi serta rekomendasi bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya

