

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini berangkat dari hasil observasi yang dilakukan selama dua kali pada tanggal 27 Januari 2022 dan 3 Maret 2022 menunjukkan bahwa peserta didik kelas X IPS 5 SMA Negeri 11 Bandung belum optimal dalam memahami dan mengembangkan kemampuan berpikir nya, hal tersebut terlihat dari peserta didik yang menjawab pertanyaan dari guru sejarah hanya dengan copy paste jawaban yang ada di internet tanpa dapat memunculkan pendapatnya sendiri berdasarkan apa yang telah dia pelajari.

Adanya permasalahan di atas diakibatkan karena proses pembelajaran yang berlangsung terganggu akibat adanya Pandemi COVID 19, hal ini membuat proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan kurang begitu maksimal sebab proses pembelajaran yang berlangsung diharuskan untuk menggunakan pembelajaran tatap muka secara terbatas. Penggunaan pembelajaran tatap muka secara terbatas ini dilakukan agar peserta didik bisa terus belajar meskipun dimasa pandemi. Akan tetapi dalam pembelajaran tatap muka secara terbatas ini mengakibatkan peserta didik kurang waktu dalam belajar sejarah, hal ini terjadi karena peserta didik hanya belajar sejarah sebanyak satu jam pelajaran (50 menit) selama dua minggu sekali. Selain itu, penyebab lainnya karena dalam pembelajaran tatap muka secara terbatas di kelas X IPS 5 media yang digunakan guru kurang kreatif, karena media hanya berupa power point dan buku teks saja.

Pembelajaran sejarah yang dilakukan yang hanya memuat fakta-fakta sejarah itu kurang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dengan baik, hal tersebut juga ditemukan dalam Supriatna dan Maulidah (2020) yang mengemukakan bahwa penyampaian fakta-fakta sejarah kurang dapat membuat kemampuan berpikir peserta didik menjadi lebih baik (Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 119).

Berdasarkan pendapat tersebut maka bisa ditarik kesimpulan bahwa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik itu tidak bisa hanya dengan memberikan fakta-fakta atau menghafal saja, lebih dari itu guru harus mampu memberikan pembelajaran yang kreatif, salah satunya adalah dengan menggunakan media yang kreatif juga.

Mengingat kemampuan berpikir sangat penting bagi peserta didik kelas X IPS 5 SMA Negeri 11 Bandung oleh karena itu penelitian ini penting dilakukan. Sebab kemampuan berpikir yang baik sangat berguna bagi peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang ada (Ismail, N, 2018, hlm. 174). oleh karena itu pembelajaran sejarah yang berlangsung sudah seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara maksimal terutama kemampuan berpikir historis peserta didik.

Kemampuan berpikir historis adalah kemampuan yang penting yang harus dimiliki peserta didik dalam belajar sejarah, sebab kemampuan berpikir historis ini akan membuat peserta didik dapat memahami pelajaran sejarah lebih baik. Hal ini senada dengan Isjoni (2007) yang berpendapat bahwa keterampilan berpikir historis yaitu suatu kemampuan berpikir dari peserta didik yang berguna bagi peserta didik dalam melihat peristiwa sejarah berdasarkan kepada perbedaan waktu yang mencakup waktu lalu, waktu kini dan waktu yang akan datang, selain itu dengan adanya suatu kemampuan berpikir historis juga dapat berguna bagi siswa dalam mengoreksi suatu bukti sejarah, menganalisis dan membandingkan cerita sejarah, ilustrasi dan suatu catatan sejarah, serta membangun sebuah kesimpulan pandangan siswa dari suatu peristiwa sejarah (*interpretasi*) dan membangun suatu narasi atau argument sejarahnya berdasarkan pemahamannya secara mandiri yang bersumber pada bukti.

Kemampuan cara pandang atau berpikir historis ini memiliki dua hal penting atau konsep utama dalam berpikir historis, dua konsep tersebut, yaitu yang disebut dengan lima “C” yang merupakan pondasi dalam berpikir sejarah dan ada juga yang disebut dengan enam besar (*Big Six*) yang menjadi kerangka inti atau lanjutan dari

berpikir historis (Nurjanah, 2020, hlm. 95). Konsep berpikir historis dasar yang disebut dengan The Five C mencakup “*Change over time, Causality, Context, Complexity, dan Contingency*”, 1. *Change over time* (perubahan dalam lintas waktu) perubahan yang dimaksud adalah perubahan dalam setiap peristiwa sejarah selalu terikat dengan waktu yang mencakup tiga dimensi waktu yaitu masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang; 2. *Causality* (kausalitas) sama dengan sebab akibat, dalam sejarah tidak terlepas dari kausalitas. kausalitas merupakan penjelasan sejarah yang meneropong penyebab dari sebuah fenomena historis dari berbagai dimensi; 3. *Context* (konteks) konteks merupakan hal yang penting dalam sejarah, karena peristiwa sejarah akan dapat dipahami apabila terdapat konteks yang jelas didalamnya. Konteks dalam peristiwa sejarah mencakup waktu, tempat, dan manusia (tokoh); 4. *Complexity* (kompleksitas) artinya sejarah merupakan suatu peristiwa yang didalamnya memiliki kompleksitas yang rumit ini karena keterbatasan dari manusia dan keterbatasan yang disebabkan oleh terbatasnya sumber-sumber dan fakta sejarah yang ada di lapangan; 5. *Contingency* (kemungkinan) artinya dalam sejarah banyak terdapat sebuah kemungkinan yang akan terjadi, hal ini karena adanya sebab dan akibat, artinya suatu peristiwa sejarah bergantung pada peristiwa pemicunya atau peristiwa sebelumnya begitu seterusnya. Oleh karena itu orang yang belajar sejarah akan dapat melihat suatu kemungkinan untuk dapat melihat perbedaan dunia pada waktu sekarang berdasar pada kejadian masa lalu (Nurjanah, 2020, hlm. 95)

Kemudian konsep utama dalam berpikir historis yaitu yang dinamakan The Big Six atau enam komponen utama yaitu terdiri dari; 1. *historical significance* (signifikasi sejarah) adalah apa yang dianggap penting dan menonjol serta membawa perubahan penting, baik pada masanya maupun jangka panjang. Ada ukuran penting dan tidak penting dalam metode sejarah; 2. *evidence* (bukti), bukti merupakan suatu komponen yang paling penting dalam sejarah, ini karena sejarah menggunakan bukti sebagai kajiannya, sehingga dengan bukti ini akan memunculkan fakta sejarah. bukti bisa berupa catatan, dokumen dan sumber primer lainnya; 3. *continuity and change* (tetap

dan tidak berubah-ubah) suatu peristiwa sejarah sering kali berkaitan dengan suatu proses perubahan. Tapi sejarah juga memiliki sesuatu yang tetap dan tidak berubah; 4. *cause and consequence* (sebab dan konsekuensi), setiap peristiwa sejarah pasti memiliki sebuah keterhubungan dengan hal yang lain, seperti hubungan pemicu dan dampak atau akibat; 5. *historical perspectives* (perspektif sejarah), perspektif sejarah artinya memiliki pandangan sejarahnya sendiri. Meskipun hal ini terkesan tidak ilmiah karena menggunakan perspektif sejarah sendiri akan tetapi perspektif sejarah harus di dasari pada suatu buktibukti sejarah yang ada; 5. *the ethical dimension* (dimensi moral sejarah) ilmu sejarah juga memiliki suatu tanggung jawab dalam keilmuan yaitu memiliki nilai moral, artinya kebenaran dari suatu ilmu sejarah harus dipertimbangkan tentang dampak positif dan juga hal negatif dari kebenaran tersebut (Nurjanah, 2020, hlm. 95-96).

Dari penjelasan di atas maka sudah terlihat bahwa kemampuan berpikir historis merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam belajar sejarah. Dalam upaya memunculkan dan mengembangkan kemampuan berpikir historis dibutuhkan juga sebuah pemahaman sejarah yang baik dari peserta didik. Menurut Supriatna dan Wiyanarti (2008) (dalam Ramadhan, F, 2019, hlm. 7) berpendapat bahwa pemahaman sejarah atau *historical comprehension* adalah kemampuan dalam belajar sejarah yang mencakup membaca dan mendengar cerita dan narasi sejarah dengan penuh pengertian, untuk mengidentifikasi element dasar dari suatu narasi atau struktur kisah dan untuk mengembangkan kemampuan menggambarkan peristiwa masa lalu berdasarkan pelaku sejarah, literature sejarah, seni, artefak, dan catatan-catatan sejarah dari masanya. Sementara itu pemahaman sejarah menurut Nugraha (2018, hlm. 7) berpendapat bahwa pemahaman sejarah adalah sebuah pandangan terhadap suatu peristiwa yang terjadi dimasa lampau dan kaitannya dengan perubahan yang terjadi baik pada masa kini dan masa yang akan datang disuatu wilayah termasuk dilingkungan sekitar dimana dia berada berdasarkan informasi-informasi yang terdapat diwilayah tersebut.

Pemahaman sejarah dalam praktiknya memiliki tiga aktivitas penting, menurut Garvey dan Krug (2015, hlm. 4-7) menyatakan bahwa pemahaman sejarah memiliki tiga aktivitas 1. Menggunakan waktu untuk mengidentifikasi perubahan dan perkembangan dalam sejarah 2. Berimajinasi berdasarkan bukti dalam Menyusun sejarah 3. Mengembangkan kemampuan tentang masa lampau yang komperhensif dengan menganalisis berbagai faktor yang menyebabkan terjadinya peristiwa sejarah. Berdasarkan penjelasan di atas maka bisa disimpulkan antara pemahaman sejarah dengan kemampuan berpikir historis memiliki kaitan yang erat, karena dengan memahami sejarah maka peserta didik akan mengerti tentang perubahan dan perkembangan yang terjadi dimasa lampau dan kaitannya dengan perubahan yang terjadi pada masa kini dan masa yang akan datang, selain itu dalam pemahaman sejarah juga akan mengembangkan kemampuan tentang masa lampau secara komperhensif dimana hal tersebut berkaitan dengan kemampuan berpikir historis.

Kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah merupakan kemampuan yang tidak dapat muncul begitu saja, kemampuan tersebut harus dilatih dalam setiap proses pembelajaran sejarah yang berlangsung secara terus menerus dan ber ulang-ulang, sehingga nantinya kemampuan tersebut akan menjadi miliknya. Oleh karena itu proses pembelajaran sejarah yang berlangsung tidak cukup hanya dengan memberikan peserta didik kumpulan fakta-fakta sejarah yang ada pada buku teks saja.

Pemberian fakta-fakta sejarah yang ada pada buku teks memang baik untuk peserta didik, sebab sejarah memang berbicara tentang fakta yang terjadi pada masa lalu, akan tetapi pemberian fakta-fakta sejarah secara berlebihan akan membuat peserta didik merasa jenuh dan terbenam dalam lautan fakta, sehingga peserta didik akan menganggap bahwa sejarah merupakan ilmu hafalan tentang fakta dan akan malas belajar sejarah (Darmawan dan Mulyana, 2016, hlm. 282). oleh karena itu untuk memunculkan kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah peserta didik diperlukan kreativitas guru sejarah dalam menyelenggarakan pembelajaran sejarah

pada masa pandemi atau dalam pembelajaran tatap muka secara terbatas, kreativitas ini penting agar pembelajaran sejarah yang terjadi dapat lebih menarik lagi.

Bentuk upaya kreatif guru dalam mengemas pembelajaran sejarah agar lebih menarik bisa dengan memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan metode dan media ini sangat penting dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut Abdullah (2021, hlm. 18) kesuksesan dalam proses mentransfer pengetahuan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor penunjang salah satunya adalah ketepatan guru dalam memilih metode serta media dalam pembelajaran.

Pemilihan metode dan media dalam pembelajaran sejarah pada masa pandemi ini sangat berpengaruh terhadap kesuksesan pembelajaran sejarah yang berlangsung. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian Utari dkk (2021, hlm. 113) yang menunjukkan bahwa penerapan dari media pembelajaran yang digunakan yaitu media yang berbasis realitas virtual atau *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah secara daring dapat menghadirkan secara nyata objek cagar budaya di pasuruan, sehingga dengan menggunakan media berbasis virtual reality dapat membuat pemahaman sejarah lokal peserta didik lebih baik, dengan menggunakan media virtual reality juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik karena tidak perlu untuk datang langsung ke lokasi cagar budaya yang sulit dilaksanakan pada saat pandemi, selain itu dengan menggunakan media virtual reality juga dapat membuat proses pembelajaran lebih kontekstual. Selain itu Penelitian dari Tasbihah dan & Suprijono (2021) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Media Virtual Tour to Museum Terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VII SMPN1 Gersik” hasil penelitian dengan menggunakan uji kolmogorof-smirnov menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Atamuratov (2020) yang dilakukan mahasiswa fakultas filologi Uzbekistan Alisher Navai Tashkent universitas negeri bahasa dan sastra Uzbekistan, dengan menyebar 100 angket kepada mahasiswa

menunjukkan bahwa dengan menggunakan virtual tour museum pendidikan ini memberikan kesempatan besar kepada mereka untuk belajar secara mandiri lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka sudah jelas bahwa metode dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam kesuksesan pembelajaran sejarah dimasa pandemi. Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada X IPS 5 SMAN 11 Bandung, peneliti memutuskan untuk menggunakan virtual tour museum yang dijadikan sebagai sebuah media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta berpikir historis peserta didik. Pemilihan Virtual tour museum sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir historis ini bukan tanpa alasan, menurut Trichayono, dkk ((2020, hlm. 210) berpendapat bahwa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir historis peranan dari dokumen atau catatan sejarah, lokasi peristiwa sejarah, benda-benda peninggalan sejarah dan rekaman tentang masalah sangat berguna dalam mengarahkan peserta didik untuk menganalisis peristiwa sejarah, sehingga dengan demikian akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis peserta didik.

Virtual Tour (VT) merupakan suatu website yang berupa kumpulan foto yang berdimensi 360 derajat atau video dari suatu tempat yang benar-benar ada dimana didamalnya juga memiliki unsur-unsur pendukung lain seperti adanya suara, musik atau teks yang berguna sebagai keterangan bagi para pengunjung (Yuliana dan Lisdianto, 2017, hlm. 20). Sedangkan virtual tour museum merupakan sebuah museum yang dibangun dengan pemanfaatan komponen multimedia berupa gambar, video dan animasi dengan menerapkan konsep virtual reality (Chistin, 2017, hlm. 196). sejalan dengan itu Atamuratov (2020, hlm. 90) menjelaskan bahwa “*A virtual museum is a type of a web-site, where art objects, historical displays, collections and exhibits can be observed and it gives the chance of organization of the educational process in a specially designed platform*”

Berdasarkan pendapat di atas bahwa virtual tour museum merupakan museum yang diciptakan secara virtual dengan menggunakan teknologi virtual reality yang berupa tampilan dalam sebuah web-site yang berguna juga untuk pendidikan. Belajar sejarah menggunakan museum virtual memang sedikit berbeda dengan belajar sejarah dengan menggunakan museum nyata. Akan tetapi belajar menggunakan museum virtual ini mempunyai keunggulan tersendiri. Menurut Mamur (2020, hlm. 335) pengalaman berkunjung pada virtual tour memang tidak bisa mengalahkan pengalaman dari kunjungan langsung, akan tetapi dengan belajar menggunakan museum virtual ini akan memudahkan siswa menjelajahi museum tanpa ada hambatan seperti jarak, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat membangkitkan antusias siswa dalam belajar.

Pendapat Mamur diatas menunjukkan bahwa dengan belajar menggunakan museum virtual atau virtual tour museum ini dapat memunculkan antusias belajar dari peserta didik melalui koleksi museum yang dihadirkan dalam bentuk teknologi digital sehingga mudah digunakan kapan saja tanpa ada hambatan jarak.

Belajar sejarah pada masa pandemi dengan menggunakan virtual tour museum sebagai sumber belajar memiliki keunggulan tersendiri jika dibandingkan dengan menggunakan media lain seperti buku teks atau powerpoint, ini karena virtual tour museum dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, peserta didik dapat belajar secara langsung dengan membaca informasi dan melihat secara langsung benda-benda bersejarah yang ada pada museum secara virtual (Wibowo dkk, 2020, hlm. 495). Selain itu menurut Syarifudin dkk (2017) berpendapat bahwa dengan belajar menggunakan virtual tour museum dalam pembelajaran sejarah, pembelajaran sejarah lebih menarik karena peserta didik disajikan tayangan gambar-gambar dari peninggalan sejarah yang ada, selain itu dengan menggunakan virtual tour museum dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut maka bisa disimpulkan bahwa museum virtual ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir historis peserta didik melalui koleksi-

koleksi peninggalan bersejarah yang ada di dalamnya. Selain itu karena media virtual tour museum merupakan media yang dapat di akses menggunakan jaringan internet sehingga ini dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja. Belajar secara mandiri ini sangat penting bagi peserta didik, sebab belajar akan sangat signifikan dan meresap ketika belajar atas inisiatif sendiri dan ketika belajar itu melibatkan perasaan dan pikiran orang itu sendiri, hasil belajar yang diperoleh akan diserap serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama (Maghfiroh, 2020, hlm. 3).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana Peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir historis melalui pemanfaatan virtual tour museum di SMA Negeri 11 Bandung. Untuk menjawab permasalahan utama tersebut maka perlu dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Mengapa siswa-siswi kelas X IPS 5 SMA Negeri 11 Bandung perlu ditanamkan pemahaman dan berpikir historis Melalui Virtual Tour Museum
2. Bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan virtual tour museum di SMA Negeri 11 Bandung.
3. Bagaimana pelaksanaan peningkatan pemahaman dan berpikir historis peserta didik melalui pemanfaatan media virtual tour museum sebagai media dalam pembelajaran sejarah
4. Apa saja kendala dalam pelaksanaan pemanfaatan virtual tour museum untuk meningkatkan pemahaman dan berpikir historis peserta didik

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara umum dari penerapan media pembelajaran dan memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran

sejarah dengan pemanfaatan virtual tour museum sebagai media alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan berpikir historis peserta didik. secara khusus tujuan penelitian ini adalah

1. Menguraikan pentingnya pemahaman dan berpikir historis bagi siswa-siswi kelas X IPS 5 SMA Negeri 11 Bandung.
2. Menganalisis bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah dengan Pemanfaatan virtual tour museum di SMA Negeri 11 Bandung.
3. Menganalisis bagaimana pelaksanaan peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir historis peserta didik melalui pemanfaatan media virtual tour museum sebagai media dalam pembelajaran sejarah
4. Menguraikan kendala dalam pelaksanaan pemanfaatan virtual tour museum untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir historis peserta didik

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara keilmuan maupun secara empiris, selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak sebagaimana yang diuraikan sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kajian secara ilmiah mengenai penggunaan media virtual tour museum dalam pembelajaran sejarah yang ada di Indonesia

2. Manfaat Praktis

Bagi guru bisa dijadikan sebagai motivasi dan bahan pertimbangan untuk lebih memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah seperti virtual tour museum yang dapat menumbuhkan pemahaman dan berpikir

historis peserta didik yang sangat di perlukan peserta didik dalam belajar sejarah

