

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah yang ideal pada dasarnya adalah sebuah situasi yang mampu memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara baik. Kondisi tersebut tercipta melalui sinergi berbagai aspek yang terintegrasi untuk membangun dorongan serta motivasi belajar dalam diri siswa. Dalam hal ini, sosok guru memegang peranan yang sangat sentral yakni guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, melainkan juga sebagai seorang desainer yang merancang bagaimana proses pembelajaran itu seharusnya terjadi (Novialdi, 2022:2).

Pembelajaran sejarah yang ideal pada dasarnya adalah sebuah situasi yang mampu memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara baik. Kondisi tersebut tercipta melalui sinergi berbagai aspek yang terintegrasi untuk membangun dorongan serta motivasi belajar dalam diri siswa. Dalam hal ini, sosok guru memegang peranan yang sangat sentral, yakni tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, melainkan juga sebagai seorang desainer yang merancang bagaimana proses pembelajaran itu seharusnya terjadi (Susilo&Sofiarini,2020:8). Sebagai seorang desainer pembelajaran, guru dituntut untuk proaktif meramu strategi dan memilih media interaktif guna memvisualisasikan materi sejarah masa lampau agar tidak terkesan abstrak bagi siswa. Kegagalan guru dalam mendesain ruang kelas yang bervariasi terbukti berbanding lurus dengan menurunnya

antusiasme dan minat belajar peserta didik (Sanubari et al., 2025:2) Apabila desain pembelajaran masih terjebak pada metode konvensional yang monoton, keterlibatan aktif siswa akan sangat terhambat (Iryani et al., 2025:11).

Penyebab utama kebosanan ini bersumber dari penyampaian materi yang cenderung monoton, di mana aktivitas belajar lebih banyak didominasi oleh metode ceramah satu arah guru dan terlalu berfokus pada hafalan teks. Siswa hanya dituntut untuk sekadar mengingat urutan tahun, nama tokoh, dan rentetan peristiwa tanpa diberikan ruang untuk menganalisis atau merasakan konteks peristiwa tersebut secara nyata (Antar, 2021:7) Ketidadaan rangsangan inovatif inilah yang mematikan imajinasi sejarah siswa, membuat pembelajaran terasa kering, kaku, dan sebatas rutinitas membaca buku teks yang berujung pada menurunnya kesadaran sejarah siswa (Indragiri Hulu Dwi Retno Utami & Al Fiqri, 2025: 33)

Kondisi rendahnya minat belajar akibat desain instruksional kelas yang kurang inovatif ini juga nampak menjadi tantangan nyata di SMAN 1 Ngadirojo, Pacitan. Untuk menelusuri penyebab kebosanan siswa tersebut, kita perlu memperjelas apakah masalahnya ada pada "Sumber Belajar" atau "Media Pembelajaran". Dalam kasus di SMAN 1 Ngadirojo, akar masalah yang membuat siswa merasa bosan jelas terletak pada kurangnya Media Pembelajaran, bukan pada sumber belajarnya. Sebenarnya, sumber belajar untuk materi manusia purba sudah sangat bagus dan lengkap, contohnya seperti situs dan peninggalan di Museum Sangiran. Namun, karena lokasi

Museum Sangiran sangat jauh dari jangkauan siswa di Pacitan, guru sangat membutuhkan media pembantu agar materi tersebut bisa sampai ke siswa.

Seperti yang dijelaskan oleh ahansyah bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang abstrak agar terasa lebih nyata di mata siswa. Sayangnya, guru di sekolah ini masih jarang menggunakan media visual dan lebih sering mengandalkan cara-cara lama. Cara mengajar yang hanya berpusat pada penjelasan lisan dan hafalan buku cetak inilah yang membuat imajinasi siswa terhambat. Akibatnya, materi prasejarah yang seharusnya menarik berubah menjadi sekadar hafalan yang membuat siswa cepat jenuh dan bosan. Salah satu sumber belajar sejarah yang sangat potensial namun sulit dijangkau (Fitriansyah, 2024: 57).

Sebagai solusi atas hambatan tersebut, inovasi teknologi berupa media *virtual tour* museum mulai dikembangkan sebagai kebutuhan esensial dalam proses pendidikan modern. *Virtual tour* merupakan simulasi digital interaktif dari lokasi nyata yang memungkinkan pengguna menjelajahi berbagai koleksi peninggalan sejarah seolah-olah mereka berada langsung di lokasi tersebut. Melalui teknologi ini, peserta didik tidak sekadar menatap gambar diam di dalam buku teks, melainkan dapat melakukan penjelajahan tata ruang museum secara 360 derajat yang diiringi dengan informasi deskriptif. Pengalaman eksplorasi visual yang imersif ini secara empiris terbukti mampu meruntuhkan keabstrakan materi masa lampau, sehingga penyampaian narasi sejarah menjadi jauh lebih

meyakinkan, memecah kejenuhan, dan sukses menarik atensi serta ketertarikan penuh dari peserta didik (Syukur et al., 2022: 6)

Beberapa penelitian yang sudah pernah dilaksanakan menunjukkan hasil bahwa penggunaan museum virtual Sangiran memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar dan mendorong keaktifan peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil studi yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan media ini, peserta didik terlihat lebih antusiasme dan semangat belajar yang lebih tinggi (Arif Robin, 2023: 20). Pemanfaatan teknologi inovatif ini terbukti memiliki dampak positif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Rosmah & Rori Setiawan, 2023: 4)

Meskipun potensi media *virtual tour* sangat besar, penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan di tingkat SMA di wilayah Pacitan masih belum ditemukan. Sebagian besar kajian sebelumnya masih bersifat umum atau dilakukan di wilayah perkotaan besar. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengeksplorasi bagaimana guru sejarah di SMAN 1 Ngadirojo dapat memanfaatkan teknologi virtual ini untuk membantu siswa mengakses informasi sejarah dengan lebih mudah. Berdasarkan uraian di tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: “Pemanfaatan Media Virtual Tour Museum Sangiran untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadirojo”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media *virtual tour* museum Sangiran sebagai inovasi pembelajaran digital dan pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 1 Ngadirojo.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan fokus penelitiannya, maka dalam penelitian ini di peroleh rumusan masalah sebagai berikut ini

1. Bagaimana Implementasi media Virtual Tour Museum Sangiran dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas X di SMAN 1 Ngadirojo?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas X di SMAN 1 Ngadirojo terhadap mata pelajaran sejarah setelah diterapkannya media Virtual Tour Museum Sangiran?
3. Apa saja kendala dan pendukung dalam pemanfaatan media Virtual Tour Museum Sangiran sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Ngadirojo?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan Pemanfaatan penggunaan media Virtual Tour Museum Sangiran dalam proses pembelajaran sejarah pada siswa kelas X di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

2. Untuk menganalisis minat belajar siswa kelas X di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan setelah mengikuti pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media Virtual Tour Museum Sangiran.
3. Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media Virtual Tour Museum Sangiran sebagai sarana inovasi pembelajaran sejarah di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk bisa meningkatkan perkembangan pendidikan sejarah, terutama mengenai bagaimana teknologi digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas secara efektif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis: Sebagai sarana untuk melatih kemampuan dalam merancang media pembelajaran sejarah yang kreatif dan berbasis teknologi.
- b. Bagi Guru Sejarah: Memberikan alternatif media pembelajaran baru agar penyampaian materi di kelas tidak monoton dan lebih bervariasi.
- c. Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata secara visual sehingga siswa tidak merasa jenuh saat mempelajari sejarah.

- d. Bagi Sekolah: Sebagai bentuk inovasi dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SMAN 1 Ngadirojo.

F. Definisi Istilah

1. Virtual Tour

Virtual Tour merupakan simulasi digital dari lokasi nyata yang memungkinkan pengguna menjelajahi suatu tempat secara 360 derajat melalui perangkat elektronik, sehingga memberikan pengalaman visual yang seolah-olah berada langsung di lokasi tersebut.

2. Museum Sangiran

Museum Sangiran merupakan situs manusia purba yang terletak di Kabupaten Sragen, Jawa Tengah, yang menyimpan koleksi fosil dan artefak penting serta telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Dunia oleh UNESCO pada tahun 1996.