

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan karakter bangsa sehingga dalam penyampaian materi pada pembelajaran sejarah harus bermakna sehingga dapat mendorong dan memotivasi siswa agar mempunyai karakter yang lebih baik (Sirnayatin, 2017: 313) Jadi tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran (Sayono, 2013: 12). Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa esensi pembelajaran sejarah bukan sekadar rutinitas menghafal fakta, melainkan sarana pembentukan karakter. Oleh sebab itu, penyampaian materi harus dirancang secara bermakna agar mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan kepribadian yang lebih baik

2. Media Pembelajaran

Secara umum, pengertian media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan (Made Dwi Narita Kusumawardani et al., 2022:25) Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya media merupakan instrumen perantara yang berfungsi menjembatani komunikasi untuk mengantarkan suatu informasi dari sumber kepada pihak penerima.

Sedangkan media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171) Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dipahami oleh peserta didik.

Dalam menjembatani rentang waktu antara peristiwa masa lalu dengan kondisi peserta didik saat ini, keberadaan instrumen pendukung sangatlah vital. M Shabib Saleh mengatakan bahwa media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Shabib et al., 2023:21)

Lebih jauh, Tumanggor menyatakan bahwa Media pembelajaran harus dirancang dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik pengguna media. Hal ini dilakukan untuk bisa mengoptimalkan proses penyaluran pesan dari guru ke peserta didik. Materi pelajaran yang akan dikemas ke dalam media pembelajaran

juga harus disesuaikan dengan pengguna media, hal ini sama halnya dengan desain media pembelajaran (Tumanggor et al., 2023: 30)

Pandangan tersebut diperkuat oleh (Rakhman et al., 2024:616) yang menyatakan bahwa media memainkan peran penting dalam pendidikan dengan melibatkan siswa melalui kegiatan yang bermakna, mendorong pembelajaran aktif. Materi yang disajikan harus dirancang secara sistematis untuk menyampaikan instruksi yang efektif. Selain menyenangkan, media pendidikan harus memberikan pengalaman menarik yang memenuhi beragam kebutuhan setiap peserta didik, karena setiap siswa memiliki kemampuan unik (Rakhman et al., 2024:616).

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Istiqlal dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. (Istiqlal et al., 2022:142) Tujuannya membantu mahasiswa dapat belajar secara optimal Pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari perannya dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar.

Media pembelajaran bias berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat (Muhammad Yaumi, 2022:13). Artinya, media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam membantu

peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat dan mudah, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Media Virtual Tour

Virtual adalah kumpulan replika digital dari peristiwa atau objek nyata yang dikembangkan dengan bantuan alat multimedia dan *virtual reality* yang menghasilkan lingkungan simulasi di komputer, dan disampaikan melalui *web* sehingga pengguna akan mendapatkan kepuasan yang sama seperti yang dilihat atau digunakan (Khairunnisa et al., 2021:30). Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pameran virtual merupakan media digital yang memanfaatkan teknologi multimedia dan virtual reality untuk menampilkan objek atau peristiwa nyata secara virtual melalui web. Melalui media tersebut, pengguna dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyerupai kondisi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan berbagai inovasi di ranah pendidikan, salah satunya adalah *virtual tour* (tur virtual). (Nugroho et al., 2023:26) menyatakan bahwa *Virtual tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam. Hal ini juga dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi, dan teks. Ungkapan "*virtual tour*" sering digunakan untuk menggambarkan

berbagai video dan media fotografi berbasis panorama menunjukkan pandangan tak terputus, karena panorama dapat berupa rangkaian foto atau panning Video rekaman. Frase "*tur panorama*" dan "*virtual tour*" sebagian besar telah dikaitkan dengan wisata *virtual*.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, pemanfaatan media berbasis *virtual tour* dalam pembelajaran semakin banyak diterapkan sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Selain itu Aryani R juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi *virtual tour* dalam pembelajaran telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Alasan utama di balik penggunaan *virtual tour* dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman siswa dengan objek atau tempat yang sulit dijangkau atau secara fisik terlalu jauh. Dalam lingkungan pendidikan, *virtual tour* dapat membantu siswa lebih memahami topik tertentu dan meningkatkan motivasi untuk belajar (Aryani et al., 2024:151)

Sejalan dengan fungsi *virtual tour 360°* sebagai media yang dapat membuat pengguna seakan-akan berada langsung dalam lingkungan tersebut, serta pengguna akan larut (*immersive*) ke dalam kenyataan melalui *virtual* yang dapat digunakan oleh teknologi VR (*virtual reality*) (Wendy Aditya Rahma & Slamet Riyadi, 2023:2). Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa web *virtual tour* memiliki manfaat sebagai media informasi dan pengenalan suatu

lingkungan secara daring, sehingga memudahkan pengguna untuk memperoleh gambaran suatu tempat tanpa harus datang secara langsung. Dalam penelitian ini, pemanfaatan *virtual tour* Museum Sangiran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMAN 1 Ngadirojo.

Web virtual tour adalah sebagai media pengenalan lingkungan sekolah secara daring bagi masyarakat umum terutama calon peserta didik baru (Prasetyo et al., 2020:88). Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa *web virtual tour* memiliki manfaat sebagai media informasi dan pengenalan suatu lingkungan secara daring, sehingga memudahkan pengguna untuk memperoleh gambaran suatu tempat tanpa harus datang secara langsung.

4. Museum

a. Pengertian Museum Sangiran

Dalam Encarta Researcher (2003) sebagaimana dikutip dalam (Taufan Yusuf Aslah et al, 2022:2) Kata museum berasal dari bahasa Yunani yaitu *mouseion* yang berarti tempat para muse. Muse adalah sembilan anak wanita Dewa Zeus yang memberikan inspirasi pada seniman. Yang kemudian *mouseion* tersebut dijadikan nama kuil tempat memuja dewi-dewi tersebut. Pada perkembangannya, *mouseion* dipakai sebagai tempat penyimpanan hadiah dan persembahan untuk dewa dari para umat. Selain itu,

museum juga memiliki pengertian dan fungsi penting sebagai lembaga pelestarian budaya serta sumber informasi yang mendukung kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam (Asmara, 2019:14) dijelaskan bahwa museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, barang pembuktian manusia dan lingkungannya. Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materil hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Berdasarkan PP ini museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum benda cagar budaya. Dengan demikian, museum memiliki fungsi besar yaitu sebagai tempat pelestarian dan sumber informasi benda budaya dan alam. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa museum merupakan lembaga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pelestarian, dan pemanfaatan benda-benda bersejarah maupun budaya. Selain berperan dalam menjaga warisan budaya,

museum juga memiliki fungsi edukatif sebagai sumber informasi dan sarana pembelajaran bagi masyarakat serta peserta didik.

Museum Sangiran merupakan museum purbakala yang terletak di Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Lokasi dari Museum Sangiran ini berdekatan dengan area Situs Sangiran. Situs Sangiran ditetapkan sebagai situs Warisan Budaya Dunia (No C 593 oleh UNESCO) sebagai kawasan The Sangiran Early Man Site, terkandung di Situs Sangiran pada Desember 1996 (Khoirotun et al., 2014:1)

b. Fungsi Museum

Museum merupakan suatu bangunan yang digunakan untuk tempat penyimpanan dan pameran benda-benda yang mengilustrasikan barang-barang antik, benda-benda sejarah dan seni. Berfungsi untuk melindungi dan melestarikan karya-karya seni dan objek-objek etnografi. Fungsi museum dari zaman ke zaman terus mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi, tetapi hakikatnya pengertian museum itu tidak berubah. Landasan ilmiah dan kesenian tetap menjiwai arti museum hingga kini. (Asmara, 2019:14) .

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, (Ardiansyah et al., 2024:1) juga menegaskan bahwa meskipun museum berfungsi sebagai wadah untuk mengumpulkan, memamerkan, dan mengajarkan tentang warisan budaya, efektivitasnya perlu

dievaluasi secara kritis. Dengan memastikan museum berperan aktif dalam pemberian informasi terhadap warisan budaya, dalam penelitian yang penulis lakukan, Museum Seni Jakarta di Kota Tua memainkan peran yang sangat penting dalam mempertahankan dan melestarikan warisan budaya. museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pameran benda bersejarah, tetapi juga memiliki peran penting dalam memberikan informasi serta melestarikan warisan budaya kepada masyarakat

c. Manfaat Museum

Manfaat museum *virtual* dapat dirasakan oleh peserta didik diberbagai jenjang pendidikan, hal ini membuktikan bahwa inovasi dalam pemilihan media pembelajaran sejarah harus dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan museum *virtual* dikelas dalam pelajaran sejarah dapat membantu para peserta didik dalam memantik rasa ingin tahu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Arif Robin, 2023:633). Uraian tersebut menunjukkan bahwa museum *virtual* dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran sejarah di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaannya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat memantik rasa ingin tahu peserta didik selama kegiatan pembelajaran

berlangsung. Dalam penelitian ini, pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Sangiran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMAN 1 Ngadirojo.

Menurut Sudarto (2021) dalam (Wiganingrum et al., 2025:132) Sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka, pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, kualitas pengajaran dapat ditingkatkan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

5. Pengaruh Media Virtual Tour

Dalam Tasbihah dan Suprijono (2021:22) dijelaskan bahwa media virtual tour to museum berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena dalam media tersebut siswa akan melihat langsung kondisi museum yang dipelajari sesuai dengan materi pembelajaran serta siswa memperoleh pengalaman baru dari belajarnya dan tidak hanya membaca dari buku maupun ppt. Media virtual tour to museum juga mudah digunakan, siswa atau guru dapat mencari museum yang ingin dikunjungi dan bersama-sama dapat belajar melalui media virtual yang ada termasuk virtual museum Kebangkitan Nasional. Merujuk pada pemikiran Thorndike pada teori behavioristik

menjelaskan perubahan perilaku bisa dalam wujud non-konkret (tidak bisa diamati) atau yang konkret (bisa diamati). Stimulus dan respon terjadi sebab proses interaksi saat pembelajaran yang kemudian menimbulkan perubahan perilaku terutama terjadi pada siswa dalam belajar. Artinya, media virtual tour museum memiliki pengaruh yang positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh materi dari buku atau presentasi, tetapi juga dapat melihat langsung kondisi museum yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Kemudahan akses dan penggunaan virtual tour museum juga mendukung proses pembelajaran sejarah agar lebih efektif.

Adnan et al., (2024:138) juga menunjukkan bahwa penggunaan media virtual tour berbantuan Millealab memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Tembang Macapat. Hasil tersebut dibuktikan dengan perolehan data berupa nilai gain dan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan perbedaan. Berbeda dengan kelompok kontrol yang menerapkan media konvensional, kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media *virtual tour* berbantuan *Millealab* memperoleh nilai gain yang lebih tinggi. Jadi, Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *virtual tour* mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar

peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui adanya beberapa perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media virtual tour dan kelas yang menggunakan sebuah media pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media virtual tour dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran tengah berlangsung.

B. Penelitian yang Relevan

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	ROBIN, Abduloh Arif; JUMARDI, Jumardi. Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. <i>Brilia nt: Jurnal</i>	2023	Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan museum virtual terbukti efektif memberikan dampak positif. Hal ini terlihat langsung pasca pembelajaran, di mana peserta didik menunjukkan antusiasme,

	<i>Riset dan Konseptual</i> , 2023, 8.3: 629-638.			semangat belajar yang lebih tinggi, serta peningkatan keterlibatan aktif di dalam kelas dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.
	Rosmah, Rosmah, Suparman Suparman, and Veni Rori Setiawan. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan	2023	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil analisis data membuktikan adanya korelasi positif yang signifikan antara teknologi <i>Virtual Museum</i> dengan minat belajar. Media imersif ini memfasilitasi kebutuhan visual siswa, mengubah persepsi sejarah yang

	Hasil Belajar Peserta Didik." <i>Jurnal Ilmiah Mandala Education</i> 9.1 (2023): 161-166.			membosankan menjadi sebuah pengalaman eksplorasi interaktif yang mampu mengikat emosi dan atensi peserta didik secara konsisten.
	Winoto, D. E., Khoeriyah, N., & Dasfordate, A. (2025). Mendekatkan Sumber Sejarah di Era Digital: Virtual Tour sebagai Alternatif Pembelajaran di SMA Negeri 1 Lembean Timur. <i>Kontrib</i>	2025	Mendekatkan Sumber Sejarah di Era Digital: Virtual Tour sebagai Alternatif Pembelajaran di SMA Negeri 1 Lembean TimurNegeri 11 Semarang	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa virtual tour merupakan alternatif yang sangat efektif untuk mendekatkan siswa SMA pada sumber sejarah otentik di era digital. Teknologi ini terbukti sukses meruntuhkan

	<i>usi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 134-149. Kependidikan 13.2 (2025).</i>			batasan jarak fisik antara sekolah dengan museum, sehingga sangat layak untuk diterapkan secara masif guna mendongkrak minat dan pemahaman kontekstual peserta didik.
--	--	--	--	--

Table 1. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu yang relevan di atas, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yakni sama-sama mengkaji pemanfaatan media virtual tour atau museum virtual untuk mendongkrak minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Namun, terdapat perbedaan yang sangat signifikan dan menjadi celah penelitian (research gap) yang kuat antara kajian terdahulu dengan penelitian ini. Pertama, penelitian-penelitian sebelumnya cenderung memposisikan virtual tour sekadar sebagai media "tambahan" atau variasi belajar di sekolah-sekolah yang mayoritas berada di wilayah perkotaan

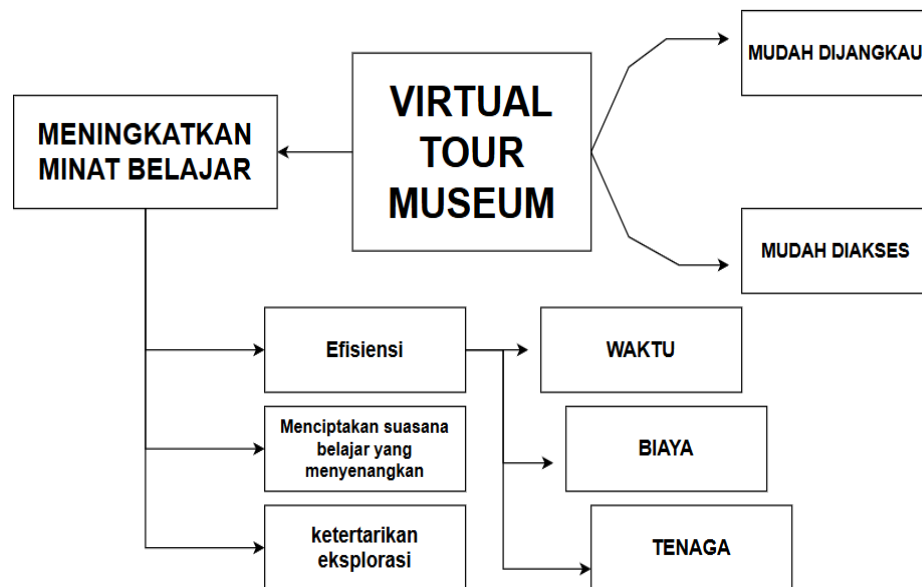
dengan akses informasi yang mudah. Sebaliknya, penelitian ini memposisikan virtual tour Museum Sangiran sebagai media substitusi (pengganti) utama bagi SMAN 1 Ngadirojo Pacitan yang secara riil memiliki keterbatasan geografis, jarak yang sangat jauh dari Kabupaten Sragen, serta kendala biaya untuk melakukan kunjungan fisik.

Kedua, objek kajian dalam penelitian terdahulu (seperti Museum Sumpah Pemuda) lebih banyak membahas sejarah modern yang naratif. Sementara itu, penelitian ini secara spesifik menggunakan objek Museum Sangiran yang berisi materi masa praaksara (manusia purba). Materi praaksara memiliki tingkat abstraksi yang jauh lebih tinggi dan sering kali dianggap sebagai materi fiktif atau mitos oleh siswa jika tidak melihat bukti fisiknya. Oleh karena itu, penelitian ini ingin membuktikan sejauh mana virtual tour mampu meruntuhkan tingkat keabstrakan materi purbakala tersebut menjadi sajian visual yang logis dan empiris di mata siswa kelas X.

Melihat belum adanya kajian terdahulu yang secara spesifik menyentuh kompleksitas materi praaksara yang dikombinasikan dengan urgensi hambatan geografis di wilayah Pacitan, maka penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Virtual Tour Museum Sangiran untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadirojo Pacitan” ini memiliki nilai kebaruan (novelty) yang tinggi. Penelitian ini hadir bukan sekadar untuk mengulang teori yang sudah ada, melainkan memberikan solusi aplikatif bagi pemerataan kualitas pendidikan sejarah di sekolah-sekolah daerah.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berpusat pada penggunaan media *Virtual Tour* Museum Sangiran yang sifatnya praktis karena sangat mudah dijangkau dan diakses langsung dari dalam ruang kelas. Penerapan inovasi digital ini bermuara pada satu tujuan utama, yakni meningkatkan minat belajar sejarah siswa melalui tiga faktor pendorong. Pertama, adanya efisiensi yang nyata dari segi penghematan waktu belajar, biaya transportasi, dan tenaga karena sekolah tidak perlu mengadakan perjalanan fisik yang jauh ke lokasi museum. Kedua, media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga sukses memecah rasa jenuh siswa akibat metode hafalan teks. Ketiga, kebebasan navigasi pada layarnya berhasil memantik ketertarikan eksplorasi, di mana siswa terdorong untuk aktif mencari tahu sendiri jejak masa praaksara secara visual. Gabungan dari kemudahan akses dan pengalaman interaktif inilah yang menjadi solusi tepat untuk mendongkrak antusiasme kelas saat pelajaran sejarah berlangsung.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir