



Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Based Learning* Berbasis VR Makam Syekh Burhanuddin Pada Pembelajaran Sejarah Guna Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Kampar Kiri Tengah

Nur Intan Rahmawati¹, Isjoni², Ahmal³

^{1,2,3}Universitas Riau

Email: nurintanrahmawati8@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada kurikulum 2013 Permendikbud No 13 pasal 2 tahun 2014 menyatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas atau siswa harus bersifat aktif dengan karakteristik: 1) interaktif dan inspiratif, 2) menyenangkan dan memotivasi, 3) kontekstual dan kolaboratif, 4) memberikan ruang yang cukup untuk berkreaitivitas, dan 5) sesuai dengan bakat dan minat. Banyaknya kesenjangan ataupun kekurangan dalam kegiatan pembelajaran sejarah sehingga kurang maksimal dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat permasalahan pembelajaran secara umum seperti berikut: (1) masih banyak pendidik yang menggunakan paradigma konvensional, yaitu pendidik sebagai pembicara dan siswa sebagai pendengar. (2) pendidik hanya terpacu pada buku teks, (3) rendahnya tingkat imajinasi. Hal ini disebabkan pendidik hanya terfokus hanya pada tujuan pembelajaran secara kognitif sedangkan kemampuan secara psikomotorik kurang di perhatikan. Penggunaan VR memberikan sensasi yang berbeda dari pada dinikmati oleh layar monitor. Tidak hanya perkembangan games dengan VR memberikan konten yang mencoba mensimulasikan rangsangan kepada indera kita. Format penyajian berupa film pendek yang dikemas dengan teknologi VR ini juga memberikan tatacara yang diakomodasikan dengan interaktivitas yang seolah-olah membawa dan mengahnyutkan kita kedalam dunia virtual yang dibawakan. *Discovery based learning* merupakan pembelajaran berbasis penemuan (inquiry-based), konstruktif dan teori bagaimana belajar. Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri. Dalam memecahkan masalah mereka, karena ini bersifat konstruktif, para siswa menggunakan pengalaman mereka terdahulu dan memecahkan masalah. Kegiatan mereka lakukan dengan berinteraksi untuk menggali, mempertanyakan selama bereksperimen dengan teknik.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Discovery Based Learning, Vr.*

Abstract

Learning is a process of interaction between students and educators and learning resources in a learning environment. In the 2013 curriculum permendikbud no 13 article 2 of 2013 states that learning is carried out based on activity or student must be active with characteristics : 1) interactive and inspiring. 2) fun and motivating, 3) contextual and collaborative, 4) provides sufficient space for creativity, and 5) according to talents and interests. The number of gaps or deficiebcis in historylearning activites so that it is less than optimal in achieving the desire goals. There are general learning problems such as the following : (1) there are still many

educations that use the conventional paradigm, namely educators as listeners, (2) educators only focus on textbooks, (3) low level of imagination. This is because educators only focus on cognitive learning goals while psychomotor abilities are not paid attention to. The use of Vr gives a different sensation than being enjoyed by the money screen. Not only game development with Vr provides content that tries to simulate stimulation to our senses. The presentation format in the form of a short film that is packaged with Vr technology also provides procedures that are accommodated with interactivity that seems to bring and immerse we into the virtual world that is delivered. Discovery Based Learning is a discovery-based-learning (inquiry-based), constructive and theoretical how to learn. The learning model given to students has learning scenarios to solve real problems and encourage them to solve their own problems. In solving their problems, because it is constructive, students use their previous experiences and solve problems. Activities they do by interacting to explore questions while experimenting with techniques.

Keywords : *Learning, Discovery Based Learning, Vr*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada kurikulum 2013 Permendikbud No 13 pasal 2 tahun 2014 menyatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas atau siswa harus bersifat aktif dengan karakteristik: 1) interaktif dan inspiratif, 2) menyenangkan dan memotivasi, 3) kontekstual dan kolaboratif, 4) memberikan ruang yang cukup untuk berkreaitivitas, dan 5) sesuai dengan bakat dan minat. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang berbasis karakter dan sedang di terapkan untuk menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP, proses kurikulum 2013 berpola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Adanya perubahan kurikulum tersebut, pendidik di harapkan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Adanya perubahan kurikulum tersebut, pendidik di harapkan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang memacu siswa menjadi lebih aktif dan berpikir kritis, karena dengan adanya aktivitas yang dilakukan peserta didik dapat membantu mengingat pembelajaran yang telah didapatkan. Pola pikir siswa pada kurikulum 2013 disempurnakan menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, karena seorang siswa juga harus memiliki wawasan yang luas. Pola pembelajaran berubah menjadi pembelajaran interaktif yaitu dengan pendidik, siswa, masyarakat, dan lingkungan, pola pembelajaran yang terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring sehingga siswa dapat menimba ilmu dari siapa saja. Pembelajaran aktif mulai diterapkan pada kurikulum 2013 ini sehingga mengharuskan siswa harus aktif di dalam kelas maupun diluar kelas. Pembelajaran juga di ubah menjadi berkelompok sehingga peserta didik mampu bertukar pikiran dari teman sebayanya yang bisa menambah wawasan pengetahuan yang lebih luas. Selain itu dalam kurikulum 2013 pola pembelajaran yang pasif diubah menjadi pembelajaran yang kritis dan juga dapat menemukan masalah. Pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 ini memiliki prinsip a) berpusat pada peserta didik, b) mengembangkkn kreatifitas peserta didik, c) menciptakan kondisi menyennagkan dan menantang, d) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestika, dan e) menyedikana pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut kemampuan berpikir peserta didik seplah-olah dibatasi, siswa tidak diberikan kemampuan untuk menalar dan mengeksplorasi yang dimilikinya. Tidak dapat dipungkiri akan berdampak pada rendahnya rasa nasionalisme siswa, sedangkan sikap nasionalisme sangat ditekankan dalam pembelajaran sejarah. Fakta yang ada banyak siswa memiliki rasa nasionalisme yang baik, termasuk pada pebelajaran sejarah. Permasalahannya yang terletak pada proses pembelajaran yang kurang efektif, karean pendidik masih menggunakan meotode yang seadanya atau konvensional. Sehingga rasa nasionalisme siswa

yang masih rendah dan belum mencapai ketercapaian yang maksimal. *Discovery based learning* merupakan pembelajaran berbasis penemuan (inquiry-based), konstruktiv dan teori bagaimana belajar. Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri. Dalam memecahkan masalah mereka, karena ini bersifat konstruktiv, para siswa menggunakan pengalaman mereka terdahulu dan memecahkan masalah. Kegiatan mereka lakukan dengan berinteraksi untuk menggali, mempertanyakan selama bereksperimen dengan teknik. Model pembelajaran *discovery based learning* yang disebut juga sebagai pendekatan inquiri bertitik bertitik tolak pada suatu keyakinan dalam rangka perkembangan murid secara independen. Model ini membutuhkan partisipasi aktif dalam penyelidikan secara ilmiah. Hal ini sejalan juga dengan pendapat yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar dikelas.

Pembelajaran *discovery*, peserta belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang di pilih. Dalam kolaborasi pembelajaran penemuan, peserta tenggelam dalam komunitas praktek, memecahkan masalah bersama-sama, sedangkan belajar *discovery* adalah ajaran instruktur strategi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan dan relevansi siswa. Ada lima belajar penemuan yang terdiri dari : pembelajaran berbasis kasus, belajar incidental, belajar dengan menjelajahi, belajar dengan refleksi, dan pembelajaran simulasi berbasis sendiri, atau kombinasi, yang dapat diterapkan untuk kegiatan dan pengajaran keterampilan. *Discovery based learning* mampu membuat siswa mencari tahu tentang suatu masalah dan topic bahasan yang di berikan pendidik. Sesuai dengan pendapat Schmidt bahwa seorang siswa mau memahami sebuah informasi tambahan tentang permasalahan yang diberikan, untuk meningkatkan focus dan kemauan mereka untuk belajar yaitu memulai dengan pencarian pengetahuan dan sumber-sumber yang terpercaya.

Pembelajaran video sedang menjadi perhatian utama dalam tiga tahun belakangan ini, persepsi dari “mahal, bagus untuk dimiliki” untuk strategi L & D, ke “normal baru”. Bahkan dalam laporan perusahaan CGS 2017, ditemukan bahwa perubahan yang paling signifikan adalah media pembelajaran video. Tahun 2016, pelatihan dan instruktur berbasis web diikat 88% sebagai saluran yang paling banyak digunakan yang paling banyak digunakan, dan video menempati urutan ke 3 yaitu dengan perolehan 74%. Tahun 2017, semua permainan berubah dan video masuk dalam saluran nomor 1 untuk pengiriman media pembelajaran. mengetahui pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam membuat pola dasar secara kontruksi setelah di terapkan media video pembelajaran. Adapun alasan mengapa video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) penggunaan waktu kelas yang efisien, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas, (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi, dan (5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar. Ini dapat dibuktikan dengan hasil dari beberapa penelitian atau artikel yang sudah dilakukan sebelumnya.

Perkembangan teknologi yang cukup pesat dari waktu ke waktu membuat manusia lebih mudah dalam mengerjakan beberapa aktivitasnya. Pada teknologi grafik computer, umumnya yang di kenal adalah 2D (dua dimensi) contohnya gambar, poster, iklan dan foto yang sering dilihat di internet maupun media massa sehingga informasi yang didapatkan dari dalamnya kurang mendalam. Setelah melewati era 2D maka sekarang teknologi memasuki 3D dimana informasi yang ditampilkan menggunakan 3D (tiga dimensi) : yaitu visualisasi sebuah benda atau objek menjadi lebih jelas (mengikuti bentuk aslinya) dan dapat dimengerti dengan baik. Dalam hal ini yang dimaksud penulis adalah visualisasi sebuah gedung atau bangunan. Para siswa yang mendapat pelajaran

sejarah di bangku sekolah juga banyak yang belum mengerti terhadap ilmu sejarah itu sendiri, padahal setiap pelajaran itu penting dipelajari. Seperti yang dikatakan oleh Dr. Kuntowijoyo dalam bukunya Pengantar Ilmu Sejarah mengatakan bahwa “orang tidak akan belajar sejarah kalau tidak ada gunanya. Kenyataan bahwa sejarah terus di tulis orang, di semua peradaban dan sepanjang waktu, sebenarnya cukup menjadi bukti bahwa sejarah itu perlu”.

Media objek sejarah atau audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio visual/suara, gambar. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya sesuai ahli tersebut maka penggunaan media pembelajaran objek sejarah dengan audio visual sangat dibutuhkan dalam pembelajaran agar peserta didik mudah untuk menangkap informasi yang dijelaskan oleh pendidik. Sikap nasionalisme siswa yang rendah diakibatkan oleh siswa sering melewatkan permasalahan-permasalahan yang sedang dialami dan bahkan banyak peserta didik tidak memperhatikannya. Power point adalah salah satu media yang sering digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran power point sendiri terkesan sangat sederhana karena hanya berupa gambar dan juga berisi point-point dari buku mata pelajaran dan pendidik terkesan hanya memindahkan isi buku ke dalam slide, sehingga hanya membaca saja isi dari power point.

Proses pembelajaran pada materi masuk dan berkembangnya kerajaan islam melalui model pembelajaran *Discovery Based Learning* untuk menumbuhkan sikap nasionalisme siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Based Learning* diharapkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran akan semakin tinggi sehingga dapat menumbuhkan sikap nasionalisme siswa. Penerapan model pembelajaran *Discovery Based Learning* siswa dituntut untuk aktif dan dapat menemukan sendiri permasalahan pada materi pembelajaran dan mampu menguasai materi dengan baik, dibantu dengan berupa media yakni Vr makam syekh Burhanuddin dapat mengajak siswa juga untuk mengenal peninggalan yang ada di daerah setempat dan dapat menumbuhkan sikap nasionalisme terhadap siswa, tidak hanya itu siswa juga dituntut untuk dapat mempresentasikan hasil temuannya dan mampu mengembangkan kecakapan individu sehingga siswa mampu membaca, memahami materi, memberikan saran dan menerima masukan dari siswa lain. Ini dapat dilihat pada hasil belajar melalui daya serap, efektivitas pembelajaran serta ketuntasan belajar siswa baik ketuntasan secara klasikal maupun ketuntasan secara individual.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di rancang oleh Suharsimi Arikunto. Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. PTK merupakan suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. PTK individual merupakan penelitian dimana seorang guru melakukan penelitian di kelasnya maupun kelas guru lain. Sedangkan PTK kolaboratif merupakan penelitian dimana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis dikelasnya dan anggota lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan.

Budaya meneliti yang tumbuh dari dilaksanakannya PTK secara berkesinambungan menjadikan kalangan guru makin professional dalam hal ini menjadi lebih mandiri, percaya diri, dan berani mengambil resiko dalam mencoba hal-hal yang baru untuk perbaikan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan penelitian-penelitian yang dilakukannya, guru dapat membangun pengetahuan, dan tidak menutup kemungkinan pengetahuan yang dibangunnya dari pengalaman tersebut akan menjadi suatu teori tentang praktik. Pengalaman ,melakukan PTK tidak menutup kemungkinan guru dapat menyusun kurikulum sesuai dengan kebutuhan dari bawah (hal ini sangat sesuai dengan konsep KTSP). Langkah awal yang harus ditempuh oleh peneliti dalam melakukan PTK adalah mengidentifikasi dan memformulasi masalah. Masalah yang dapat diangkat dalam PTK adalah masalah yang mempunyai nilai, yang bukan masalah sesaat dan kemungkinan diperolehnya model tindakan yang efektif untuk memecahkan masalah tersebut. Masalah merupakan kesenjangan antara teori dan fakta yang dirasakan dalam proses pembelajaran, yang kemungkinan untuk dicarikan alternatif pemecahannya melalui tindakan konkrit yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu langkah nyata yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilaksanakannya. Hal ini didasari pada permasalahan yang dihadapi oleh guru sangat beragam dalam kegiatan belajar mengajar, permasalahan harus diidentifikasi dan diformulasi untuk dicarikan upaya pemecahan dalam wadah penelitian tindakan kelas sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara efektif. Penelitian tindak kelas merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki dan dilibatkan oleh guru untuk menjaga profesionalitas kinerjanya. Dengan penelitian tindakan kelas dimungkinkan terjadinya peningkatan kualitas pelajaran yang pada gilirannya akan memperbaiki pula kualitas pendidikan nasional. Dengan demikian penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melalui proses pengkajian yang terdiri dari empat tahapan yaitu :

- a. perencanaan tindakan
- b. pelaksanaan tindakan
- c. pengamatan
- d. refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila peneliti dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Based Learning* dalam pembelajaran sejarah guna menumbuhkan sikap nasionalisme siswa meningkat apabila terjadi peningkatan disetiap indikator dari sikap nasionalisme siswa pada setiap siklus dan dinyatakan tercapai apabila mencapai presentase $\geq 70\%$ dari 100%. Disini peneliti hanya mengambil pengetahuan mengenai rasa nasionalisme dan sikap pengetahuan tentang pahlawan dan mengambil presentasi pada setiap siklus pertemuan kedua pada aktivitas siswa, pada siklus I presentasi aktivitas siswa mendapatkan skor 815 dan mendapatkan predikat baik, pada siklus II aktivitas siswa mendapatkan skor 822 dan mendapatkan predikat baik, pada siklus III mendapatkan skor 903 dan mendapatkan predikat baik, setiap siklus mengalami kemajuan peningkatan dalam jumlah skor, dalam pembinaan tersebut dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan nilai, sehingga dapat disimpulkan sikap nasionalisme siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan kemajuan, selain itu juga siswa juga sudah mengenal tokoh atau sumber sejarah terdekat di daerah Kampar. Sikap nasionalisme pada penelitian ini dikatakan meningkat bila terjadi peningkatan di hasil belajar dari masing-masing siklus dan nilai hasil tes memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) 75 dari skor 100. Ketuntasan

klasikal suatu kelas dikatakan tuntas apabila kelas tersebut mendapatkan nilai rata-rata klasikal ≥ 85 dari skor maksimal 100.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Discovery Based Learning dapat menumbuhkan sikap nasionalisme dalam pembelajaran sejarah bagi siswa kelas X IPS SMAN 1 Kampar Kiri Tengah. Presentase sikap nasionalisme siswa dapat dilihat dari indikator keberhasilan yang dicapai mulai dari siklus I hingga siklus III yakni pada siklus I presentasi aktivitas siswa mendapatkan skor 815 dan mendapatkan predikat baik, pada siklus II aktivitas siswa mendapatkan skor 822 dan mendapatkan predikat baik, pada siklus III mendapatkan skor 903 dan mendapatkan predikat baik, setiap siklus mengalami kemajuan peningkatan dalam jumlah skor, dalam pembinaan tersebut dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan nilai. Hasil belajar mengalami peningkatan setiap siklusnya dengan jumlah siswa yang rata-rata tuntas setiap siklusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Aryanti, Desi. 2017. Model Pengembangan Kawasan Makam Syekh Burhanuddin Sebagai Kawasan Religi. *Jurnal Rekayasa*. Vol 7. Nomor 2.
- Ayu Suci Lestari, Ni Komang dan Sujana I Wayan. 2021. Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol 4 Nomor 1.
- Gustika, Rahayu, dkk. Implementasi Model Pembelajaran penemuan (*discovery learning*). E-jurnal.
- Hardianti dan Asri, Wahyu Kurniati. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri II Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Vol 1. Nomor 2.
- Kusumawardani, Anggraeni dan Faturochman. 2004. Nasionalisme. *Buletin Psikologi*. E-jurnal.
- Putri Sabrila, Angelina Irene Tea. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pemodelan Matematika Bilangan 2-Koneksi Pelangi Berdasarkan Metakognisi.