AHKAM
Jurnal Hukum Islam dan Humaniora

p-ISSN : 2964-6332
e-ISSN : 2964-6340

Terindeks : Garuda, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i1

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM VIRTUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA

Ega Alhamdani[1], Novrianti[2], Syafril[3], Septriyan Anugrah[4]
Universitas Negeri Padang
egaalhamdani8@gmail.com ; novrianti@fip.unp.ac.id

Abstract

The problem with this development for history subjects are not fully understood by students. This is characterized by the materials and media used not contributing to maximum learning. Only textbooks are used as teaching materials, and the media used by the teacher is in the form of his PPT, but the PPT media does not achieve the learning objectives. The use of PPT media has disadvantages in the form of lack of attractiveness of the materials, students are easily bored and do not study seriously. Also, lack of interest in the material leads to lack of enthusiasm in these students. A decline in student learning outcomes. This development study aims to create a valid, practical and effective history class X SMA virtual media learning museum. Media verification sheets, material verification sheets, student response questionnaires, and effectiveness questions serve as tools. The results of the needs analysis, i.e. the learning materials taught are not fully understood by the students and the materials and media used are given the greatest possible consideration when studying in the test subjects of high school student Adabiah 2 Padang in class X. It wasn't. The results of this study show a media validation result of 4.9 (98%) on a very valid basis. The material validation result is 4.9 which is a very valid criterion. Student Evaluation Results 4.75. The validity result obtained is t-count is 18.28 and t-table is 2.060, so the result is t-count > t-table. From this, we can conclude that there is a significant difference in learning outcomes before and after the use of virtual museum media for history class X subjects.

Keywords: *Development, Virtual Reality, Virtual Museums, Effectiveness*

Abstrak: Penelitian selanjutnya menjadi masalah karena siswa tidak sepenuhnya memahami topik sejarah. Banyak faktor yang menyebabkan permasalahan, diantaranya bahan pembelajaran dan media yang digunakan belum optimal untuk pembelajaran. Media yang digunakan guru dalam format PPT, namun media PPT tidak memenuhi tujuan pembelajaran. Penggunaan media PPT memiliki kelemahan seperti rendahnya daya tarik materi dalam pembelajaran sehingga membuat siswa mudah bosan dan tidak serius dalam belajar, serta kurangnya daya tarik materi dalam pembelajaran menyebabkan kurangnya semangat. Media massa bagi siswa, sehingga memperburuk hasil belajar siswa. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan lingkungan belajar. sebuah museum pendidikan sejarah virtual untuk Kelas X SMA yang bersifat experiential, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4D (Four-D). Formulir validasi media, formulir validasi materi, soal respon siswa dan soal

AHKAM is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

unjuk kerja digunakan sebagai alat kerja. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami bahan ajar dan bahan serta media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan mata pelajaran eksperimen. Kelas X SMA Adabiah 2 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan skor validitas media sebesar 4,9 (98%) dengan kriteria sangat valid. Nilai validasi materi adalah 4,9 dengan kriteria sangat valid. Hasil evaluasi siswa 4.75. Hasil kinerja diperoleh dengan t hitung 18,28 dan t tabel 2,060, sehingga diperoleh hasil t hitung > t tabel. Dari sini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media virtual museum pada mata pelajaran sejarah kelas X.

Kata Kunci: Pengembangan, Museum Virtual, Efektivitas

PENDAHULUAN

Menurut Eldarni dan Novrianti (2015), permasalahan pendidikan menyebabkan perkembangan penting bagi pendidikan itu sendiri dalam hal evaluasi terus menerus, perbaikan dan pengembangan yang lebih baik lagi dalam penggunaan media, metode, pendekatan dan strategi pembelajaran.

Menurut Novrianti dan Nofri Hendri (2017), Pendidikan memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pelatihan adalah alat dan instrumen strategis untuk pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, perhatian lebih harus diberikan pada pendidikan.

Belajar merupakan proses sepanjang hayat yang tidak akan berhenti selama manusia hidup dan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tanpaada batasan ruang dan waktu Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung di sekolah atau di tempat lain, di rumah atau di lingkungan sekitar.

Menurut Suminari (2019), teknologi dan lingkungan belajar saat ini hampir tidak dapat dipisahkan, pemanfaatan teknologi untuk kepentingan begitu banyak orang, menjadikan teknologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang cukup efektif untuk menerima pesan bagi siswa. tentang guru, selain dapat membantu guru dan siswa, teknologi juga dapat meningkatkan kreativitas guru. Tugas media pendidikan adalah menjelaskan maksud pesan yang disampaikan guru kepada siswa.

Partisipasi lingkungan belajar khusus diajarkan dan dialami oleh siswa maka semakin efektif pembelajarannya (Novrianti and Nofri Hendri, 2017).

Menurut Fauzan dan Novriant (2022), penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kompetensi guru, karena selain menjelaskan materi, guru juga dapat

menggunakan media dalam materi yang dijelaskannya. Maka jelaslah bahwa penggunaan media massa dalam pembelajaran sangatlah penting.

Adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar agar menjadi media pembelajaran yang layak dan baru, salah satu media yang digunakan adalah media berbasis teknologi virtual reality (VR). Penggunaan virtual reality (VR) dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, dimana saat ini kegiatan pembelajaran sering dianggap membosankan, maka penggunaan lingkungan belajar virtual reality (VR) dalam bentuk "virtual museum" sangat membantu untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Ketika kita mengatakan "virtual", kita berbicara tentang museum, ketika kita memikirkan situs web, elektronik online, dan grafik 3D. Penggunaan perangkat elektronik di museum dimulai dengan komputer pribadi, yang memungkinkan informasi elektronik yang ditingkatkan Internet terintegrasi secara menguntungkan ke dalam lingkungan museum, memungkinkan akses ke sejumlah besar informasi di mana pun ia berada. Lingkungan belajar yang diciptakan dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Sejarah.

Menurut Sukarni (2022), sejarah adalah ilmu yang memahami peristiwa masa lampau. Sejarah adalah peristiwa manusia yang meliputi perubahan-perubahan nyata dalam kehidupan manusia, dimulai dari sejarah lahirnya bumi, perubahan-perubahan yang terjadi dalam peradaban manusia dari masa ke masa, terbentuknya negara yang merdeka dan berdaulat, serta berdirinya negara. bangunan kuno yang menjadi sebuah peristiwa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Adabiah 2 pada tanggal 2 September 2022 media yang digunakan oleh guru belum maksimal. Guru hanya menggunakan buku paket dan powerpoint saja sebagai sumber belajar. Hal ini mengakibatkan siswa menganggap pembelajaran Sejarah menjadi pembelajaran yang kurang menarik dan termasuk kedalam pembelajaran yang sulit sehingga mengakibatkan berkurangnya minat pada siswa. Menurut penulis ada beberapa masalah yang ditemukan. Dengan begitu pembelajaran Sejarah digolongkan kepada pembelajaran yang sangat sulit dan membosankan.

Menanggapai hal itu maka dibutuhkan media yang pas untuk menunjang pembelajaran pengetahuan sosial dikelas X SMA Adabiah 2 Padang khususnya mata pelajaran Sejarah. Salah satu media alternatif yang dapat dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah ini adalah Museum Virtual.

Virtual museum dikenal dengan pendekatan dinamis untuk melihatkan museum secara virtual. Ini merupakan salah satu revolusioner untuk menghubungkan museum dengan

pengunjung secara nyata (Marpelina, dkk 2022). Kehadiran museum virtual di SMA Adabiah 2 Padang diharapkan bisa memfasilitasi kelemahan pembelajaran mata pelajaran Sejarah kelas X tersebut. Mengingat penggunaan media Museum Virtual sangat minim, semoga dengan kehadiran media Museum Virtual ini dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran Sejarah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran Museum Virtual pada mata pelajaran Sejarah dan melakukan kajian cermat, teliti dan terencana melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual Pada Mata Pelajara Sejarah Kelas X SMA"

METODE

Pengembangan dalam penelitian ini memakai atau menggunakan pengembangan yang biasa disebut dengan R&D (Reseerch DeveIopment). Menurut (Sugiyono, 2012) "metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Research in Development (RandD) untuk pengembangan lingkungan belajar berbasis komputer cocok untuk model pengembangan 4D (empat-D). Mengembangkan lingkungan belajar ini menggunakan pemodelan 4D adalah salah satu pola desain pembelajaran yang sistematis. Model disusun secara terprogram dengan rangkaian kegiatan yang sistematis sebagai solusi permasalahan pembelajaran dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Penjabaran fase fase 4D dijelaskan di bawah ini:

1. Definisi (Define)

Fase definisi adalah fase dimana kebutuhan pembelajaran didefinisikan. Definisi tersebut dibuat dengan pengamatan awal peneliti (pengamatan langsung). Beberapa perspektif dipertimbangkan dalam fase ini, khususnya analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep dan analisis sarana dan prasarana.

2. Perancangan (Design)

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah merancang bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah. Perancangan museum virtual sebagai lingkungan belajar dilakukan dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari lingkungan belajar yang dianalisis. Ada dua langkah dalam langkah ini yaitu pemilihan media dan pemilihan format.

3. Pengembangan (Development)

Menghasilkan produk yang diperbaharui berdasarkan ahlinya. Tahap ini meliputi uji validitas produk, uji kepraktisan dan uji kinerja.

4. Pendistribusian (Distribution)

Tahap pendistribusian dalam penelitian ini merupakan tahap pendistribusian media virtual museum yang dikembangkan lebih luas dari sebelumnya menggunakan metode online. Dengan menggunakan metode online, peneliti menyajikan lingkungan belajar yang dibuat di kelas lain secara langsung kepada siswa dan guru untuk digunakan dalam pembelajaran..

HASIL

Analisis kebutuhan ini meliputi materi pembelajaran yang diajarkan belum sepenuhnya dipahami oleh siswa,bahan ajar media yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran serta media yang tersedia belum memberi tantangan. Hasil observasi maka alternatif sumber belajar yang mengatasi berbagai masalah tersebut adalah media museum virtual.

Hasil dari ahli materi diperoleh Rerata 4,9 menunjukkan bahwa materi telah lengkap. Dengan penilaian tersebut dapat diartikan "Sangat Sesuai" dan Valid digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari ahli media I diperoleh Rerata 4,9 menunjukan "Sangat Valid". Berdasarkan data dari ahli media II di peroleh Rerata sebesar 4,7 menunjukan "Sangat Valid".

Uji praktikalitas mendapat rerata skor 4,75 kategori "sangat valid", untuk aspek tampilan media rerata 4,78 kategori "sangat valid", materi aspek penyajian mendapat rata 4,71 menunjukan "sangat valid", berpatokan pada kriteria pada uji praktikalitas maka media museum virtual termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

Hasil uji efektifitas yang didapat uji pretest dan posttest dalam penggunaan media museum virtual t-hitung sebesar. 18,28 Selanjutnya dicari t tabel adalah 2,060 menggunakan t dengan df = (N-1) = (23-1) = 22 dengan a 0,05 maka t-tabel. Jadi t hitung > t tabel. Dengan demikan terdapat hasil pretest dan posttest. Maka diasumsikan sehingga terlihat perbedaan siginifikan berupa hasil belajar setelah dan sebelum penggunaan media museum virtual pada data pretest dan posttest.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan pertama, yaitu mengembangkan media virtual museum untuk mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA, dan kedua, menghasilkan media virtual museum yang valid dan memenuhi kriteria kesesuaian media. mata pelajaran sejarah di SMA kelas X, menghasilkan media museum virtual yang praktis sesuai dengan kriteria kualifikasi media khusus, dan terakhir menghasilkan media museum virtual yang efektif sebagai alat pembelajaran sejarah di SMA kelas X. Mahasiswa penelitian menggunakan metode penelitian, atau metode (R and D.). Dalam pekerjaan pengembangan ini, peneliti menggunakan metode penelitian, atau model, untuk membuat lingkungan museum virtual 4D (empat-D). Model 4D (empat dimensi) desain, pengembangan dan distribusi. Tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, analisis konsep, analisis siswa , analisis sarana dan prasarana. Tahap perencanaan, pemilihan media dan format direncanakan. Pada tahap pengembangan ini, bahan-bahan yang terkumpul sesuai produksi virtual museum dirangkai, produk virtual museum dicek dan divalidasi, kemudian dilakukan revisi, dilakukan uji kepraktisan produk, yang langkah-langkahnya berupa produk. dan pengujian produk. . Versi: kapan dan langkah terakhir adalah keefektifan, yaitu menentukan keefektifan produk yang diuji dengan soal pre-test dan post-test.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan maka diambil kesimpulkan yaitu pengembangan yang dikembangkan memiliki tujuan untuk mengembangkan media museum virtual pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA.

DAFTAR PUSTAKA

Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora,2(2),105–120. https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940

Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1), 91–99. https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091

Eldarni E, Novrianti N. Pengembangan Computer Based Testing (Cbt) Dalam Mata Kuliah Keahlian Dan Keilmuan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. Pedagog J Ilmu Pendidik. 2015;15(2):105. doi:10.24036/pedagogi.v15i2.5836

Republik, U. U. (1995). Peraturan Pemerintah RI No 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum Republik Indonesia. Undang-Undang RI.

Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. Jurnal Manajemen Pendidikan, 1(1), 42–57.

Sugiyono, (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung: CV Alfabeta.