

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM DIGITAL MENGUNAKAN POWER POINT PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN

Rika Agus Suryani¹, Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2} Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

e-mail: rika.agussuryani@yahoo.com

ABSTRAK

The purpose of this study: (1) to analyze the process of developing Digital Museum media in learning Indonesian history. (2) knowing the results of the Feasibility Test and Practicality of Digital Museum Media Products in learning Indonesian History. This research method is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection instruments used in the form of interviews and questionnaires. The results of the study: (1) the stages of developing digital museum media are as follows: (a) the analysis stage, namely analyzing the problems that exist in learning history. (b) the design stage, designing a digital museum, namely summarizing the material, creating a museum concept, making illustrations and drawings. (c) the development stage, aims to produce digital museum media that are suitable for use, from the assessment of material experts and media experts. (d) the implementation stage, at this stage a digital museum was tested to find out its practicality, the assessment was carried out by students and teachers. (e) evaluation stage, this stage aims to find out the lack of media to be repaired. (2) in terms of the feasibility of using the Likert scale on material experts obtained a scale of 3.7 (very feasible) and media experts obtained a scale of 3.8 (very feasible). (3) in terms of practicality, the teacher obtained a scale of 3.9 (very practical) and students obtained a scale of 3.7 (very practical). It can be concluded that digital museum media is very feasible and practical to use in learning history.

Keywords: digital museum, powerpoint, ADDIE development

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini: (1) menganalisis proses pengembangan media Museum Digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. (2) mengetahui hasil uji kelayakan dan praktikalitas produk media Museum Digital dalam pembelajaran sejarah indonesia. Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa teknik wawancara dan angket. Hasil penelitian: (1) tahapan pengembangan media Museum Digital yaitu : (a) tahap analisis, yaitu menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah. (b) tahap design, merancang Museum digital yaitu meringkasan materi, membuat konsep, pembuatan ilustrasi dan gambar. (c) tahap pengembangan, untuk menghasilkan media Museum Digital yang layak digunakan, dari penilaian ahli materi dan ahli media. (d) tahap implementation, pada tahap ini dilakukan uji coba Museum Digital untuk mengetahui kepraktisannya, penilaian dilakukan oleh siswa dan guru. (e) tahap evaluation, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan media untuk bisa diperbaiki. (2) dari segi kelayakannya menggunakan skala likert pada ahli materi diperoleh skala 3,7 (sangat layak) dan ahli media diperoleh skala 3,8 (sangat layak). (3) dari segi praktikalitas pada guru diperoleh skala 3,9 (sangat praktis) dan peserta didik diperoleh skala 3,7 (sangat praktis). Dapat disimpulkan bahwa media Museum Digital sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kata kunci: museum digital, powerpoint, pengembangan ADDIE

PENDAHULUAN

Berdasarkan kurikulum 2013, maka pembelajaran dalam implementasi kurikulum juga mengalami perubahan (Sinambela, 2013). Perubahan ini mengakibatkan pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yaitu pendekatan yang menggunakan pendekatan ilmiah. Kriteria dalam pendekatan ini menekankan beberapa aspek antara lain: 1) Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu: bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata; 2) Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis; 3) Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran (Ghozali, 2017).

Pendidikan Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA. Pendidikan sejarah merupakan proses enkulturasi dalam rangka national building, dan proses pelebagaan nilai-nilai positif, seperti nilai-nilai warisan leluhur, nilai-nilai heroism dan nasionalisme, nilai-nilai masyarakat industri, maupun nilai-nilai ideology bangsa (Kartodirjo, 1999: 33). Menurut Depdiknas, 2003 dalam (Irfani & Yefterson, 2021) mengemukakan bahwa tujuan dari pendidikan sejarah ialah untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan kehidupan masyarakat. Pendidikan sejarah memiliki posisi utama karena kajian terhadap perubahan yang terjadi di masa lampau dan masa kini, membangun wawasan yang kokoh dalam melanjutkan jati diri bangsa dan memperkaya jati diri bangsa dengan melakukan perkembangan kekinian serta menghasilkan generasi bangsa yang berkualitas dan berkepribadian Indonesia.

Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan media bantu, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk alat komunikasi yang bersifat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, minat, perasaan dan kemauan siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Asmariani, 2016). Menurut Abdullah (2017) faktor-faktor yang pengaruhi keberhasilan seorang guru dalam mentransfer ilmu pada siswa salah satunya ialah ketepatan guru dalam memilih metode serta media dalam pembelajaran. Untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajarnya siswa, media pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran dan mendorong siswa agar temotivasi dalam belajar, siswa juga mendapat suasana baru dalam belajarnya sehingga kegiatan belajar daring tidak membosankan dan media yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa model, buku teks, film transparasi, video, media berbasis komputer, media museum dan lainnya.

Museum merupakan salah satu media alternatif untuk belajar sejarah selain membaca buku (Komalasari, 2014) . Museum memiliki arti penting sebagai media belajar karena dalam museum memiliki nilai informasi yang sangat tinggi. Pemanfaatan museum tersebut disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah dicanangkan oleh guru. Relevansi tersebut secara tidak langsung akan memudahkan guru dalam mencari materi pelajaran sejarah dengan memanfaatkan koleksi museum. Pada proses pembelajaran mata

pelajaran sejarah, museum merupakan bagian yang tidak terpisahkan karena museum sebagai institusi pendidikan yang mengajarkan tentang objek perhatian dan nilai manusia masa lalu. Pemanfaatan museum sebagai media belajar sejarah di bidang pendidikan belum dilakukan secara optimal (Mursidi, 2010). Pemanfaatan Museum dalam pembelajaran sejarah merupakan pilihan terbaik yang bisa menunjang proses pembelajaran agar lebih dukatif dan menarik bagi peserta didik.

Studi relevan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dari (Wibowo dkk ,2020) menunjukkan bahwa media Virtual Tour Museum mempermudah dalam proses pembelajaran, Virtual tour museum bisa digunakan sebagai alternatif sumber belajar sejarah. Pembelajaran sejarah dengan Virtual tour Museum memberikan suasana pembelajaran yang mengarah pada audio-Virtual tetapi memang kekurangannya yaitu tidak adanya komunikasi yang timbal balik atau komunikasi terjadi hanya satu arah, artinya pengunjung hanya bisa melihat dan mendengar informasi yang disampaikan tetapi tidak bisa melakukan sesi tanya-jawab.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru dan siswa sejak bulan Juli 2021 di SMAN 1 Pariaman, pada mata pelajaran Sejarah Indonesia khususnya pada kelas X terlihat bahwa guru hanya fokus dalam menjelaskan materi pembelajaran tanpa didukung oleh media sebagai alat bantu siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti melihat bahwa guru belum memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik, dan belum menggunakan media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran sejarah dikelas. Seharusnya pada saat ini guru sudah mampu untuk menggunakan teknologi sebaik mungkin untuk membuat media pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran yang akan dijelaskan.

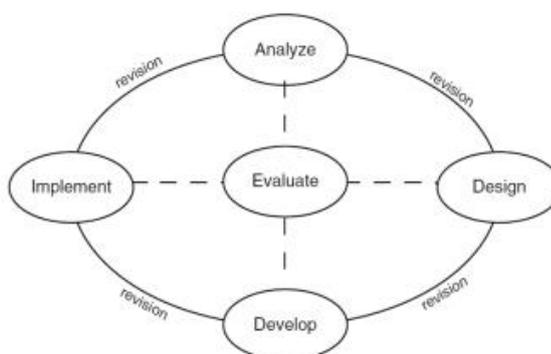
Oleh karena itu, dari permasalahan di atas maka salah satu solusi yang penulis temukan adalah penulis kemukakan adalah dengan mengembangkan sebuah media berbasis Museum yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 1 Pariaman. Dengan menggunakan Museum Digital diharapkan dapat digunakan sebagai media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah serta membantu siswa agar lebih memahami hasil-hasil kebudayaan pada masa praaksara di Indonesia.. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media Museum Digital dengan memanfaatkan *Adobe photoshop*, *Adobe illustrator* dan *Powerpoint*. Software tersebut memiliki peran masing-masing dalam proses pengembangan.

Museum Digital adalah sebuah teknologi yang membuat pengunjung museum bisa merasakan sensasi tour virtual secara 3D, berkeliling dan menelusuri sisi ruangan yang ada di museum dengan bantuan yang ada pada petunjuk. Museum Digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan materi pelajaran. Penggunaan museum sebagai media pembelajaran memberikan berbagai kemudahan bagi pelajar dalam memahami benda yang dipamerkan. Kelebihan yang diperoleh pelajar adalah karena di dalam museum telah disediakan berbagai media yang banyak memberikan informasi. Media tersebut dapat berupa model, realita, tabel, poster, atau sistem multimedia elektronik seperti media audiovisual. Namun ada kekurangan dari museum digital ini, bahwa tidak semua museum dapat

dimanfaatkan dalam upaya peningkatan pemahaman pelajar terhadap hasil-hasil kebudayaan pada masa praaksara. Media Museum Digital ini dapat di akses dengan perangkat keras, seperti smartphone atau laptop.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Menurut (Branch, 2009), Model ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implement dan Evaluation. ADDIE telah banyak diterapkan dalam lingkungan belajar yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspratif. Pada metode ini terdapat 5 tahapan, yaitu :



Gambar 1. Bagan Tahapan Penelitian R&D Dengan Pendekatan ADDIE Menurut Branch (2009:2)

(1) analysis, menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum (2) design, pada tahap ini merancang museum digital, sebagai media pembelajaran sejarah langkah-langkah dalam tahapan ini yaitu membuat ringkasan materi, membuat konsep museum digital, pembuatan ilustrasi dan gambar. (3) development, pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media museum digital yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dari penilaian yang dilakukan ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa museum digital sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. (4) implementation, pada tahap ini dilakukan uji coba museum digital sebagai media pembelajaran sejarah untuk mengetahui kepraktisannya dilakukan penilaian oleh siswa dan guru hasilnya menunjukkan bahwa media museum digital praktis digunakan sebagai media pembelajran sejarah. (5) evaluation, Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan media untuk bisa diperbaiki agar layak digunakan, peneliti mendapatkan saran dari ahli media untuk menambahkan tombol back pada slide ke 3 media museum digital agar bisa kembali ke halaman awal media.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui kelayakan dari media museum digital berdasarkan penilaian dari validator materi dan validator media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dengan mengisi angket dengan cara checklist setiap indikator yang telah disediakan. Pada lembar angket juga disediakan kolom saran dan

masukan yang berguna untuk menulis saran dan masukan dari validator apabila ada kekurangan atau ada perbaikan dari produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-Langkah Pengembangan Media Museum Digital dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah

a. Tahap Analisis (*analysis*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan dua tahapan analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis merupakan hal yang penting dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pariaman. Berikut tahapan analisis yang peneliti lakukan.

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Pariaman. Observasi peneliti lakukan pada saat melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Pariaman. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut. Permasalahan pertama adalah kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah pada KD 3.4, hal itu dapat terlihat dari tes yang dilakukan kepada siswa yaitu dengan memberikan pertanyaan tentang perubahan pada zaman pra aksara. Siswa kesulitan membedakan dan memahami 4 zaman pada masa pra aksara beserta dengan bentuk peninggalannya.

Permasalahan kedua yaitu guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan buku teks kepada siswa dalam proses pembelajaran, dalam buku teks hanya berisi teori-teori atau konsep-konsep yang sangat sedikit gambar pendukung atau penjelasan sehingga siswa menganggap pembelajaran sejarah adalah pelajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini tentu berakibat kepada ketidakefektifan proses pembelajaran sejarah di kelas X IPS ini.

Ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pariaman, guru tersebut memberikan informasi bahwa dalam pembelajaran sejarah guru hanya sering buku paket, sesekali guru juga menggunakan powerpoint namun belum maksimal dalam penggunaannya. Terkait analisis kebutuhan, terdapat permasalahan-permasalahan yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan pengembangan Museum Digital sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia. Museum Digital ini sama halnya dengan museum pada umumnya namun dibuat dalam bentuk digital dan dikemas menggunakan software powerpoint. Museum Digital ini diharapkan bisa meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Dengan meningkatkan minat tersebut akan menjawab permasalahan-permasalahan siswa terutama dalam pembelajaran sejarah.

2) Analisis kurikulum

Materi pada media pembelajaran Museum Digital ini disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah Indonesia SMA. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 materi tentang Pra Aksara terdapat pada KD 3.4. Materi ini dipilih karena peneliti melihat pada buku paket siswa yang digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia Kelas X untuk KD 3.4 memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat pra aksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat. Pada KD 3.4 ini peneliti melihat bahwa pada materi masa Pra Aksara membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan gambaran mengenai perubahan pada masa Pra Aksara.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah Museum Digital sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia. Museum Digital ini berisikan materi perubahan pada masa Pra Aksara. Berikut tahap perancangan :

1) Pembuatan ringkasan materi Museum Digital

Sebelum membuat ringkasan materi Museum Digital terlebih dahulu dilakukan pengumpulan sumber-sumber yang relevan dengan materi perubahan pada masa Pra Aksara, adapun sumber-sumbernya sebagai berikut :

a) Sejarah Indonesia

Setelah sumber-sumber yang relevan dengan materi kedatangan jepang di Indonesia terkumpulkan selanjutnya baru dilakukan pembuatan ringkasan materi, materi perubahan pada masa Pra Aksara diringkas sesuai dengan kronologinya. Ringkasan materi yang telah dibuat memudahkan pembuatan konsep Musuem Digital yang akan dibuat ke powerpoint nantinya.

2) Pembuatan Konsep Museum Digital

Konsep museum digital yang akan dibuat dalam media museum digital ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan media Museum Digital yang akan dibuat, dengan menggunakan konsep proses pengembangan Museum Digital akan lebih terstruktur. Berikut ini konsep media Museum Digital yang akan peneliti kembangkan :

Tabel 1. Konsep pengembangan media museum digital

1.	Slide 1	berisikan halaman utama pintu masuk <i>Museum Digital</i>
2.	Slide 2	berisikan ruangan <i>Museum Digital</i> yang terdapat 2 display benda sejarah, pada slide ke 2 ini terdapat link interaktif yang apabila di klik akan mengarahkan ke benda yang ingin dilihat
3.	Slide 3-6	Berisikan timeline zaman pra aksara

4.	Slide 7	berisikan penjelasan mengenai zaman paleolitikum
5.	Slide 8	Berisikan tampilan display dari benda peninggalan dari zaman neolitikum dan paleolitikum
6.	Slide 9	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa kapak ganggam beserta penjelasannya
7.	Slide 10	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa chopper beserta penjelasannya
8.	Slide 11	berisikan penjelasan mengenai zaman neolitikum
9.	Slide 12	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa kapak lonjong beserta penjelasannya
10.	Slide 13	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa beliung persegi beserta penjelasannya
11.	Slide 14	Berisikan tampilan display dari benda peninggalan dari zaman megalitikum dan mesolitikum
12.	Slide 15	berisikan penjelasan mengenai zaman mesolitikum
13.	Slide 16	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa gerabah beserta penjelasannya
14.	Slide 17	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa alat dari tulang binatang beserta penjelasannya
15.	Slide 18	berisikan penjelasan mengenai zaman megalitikum
16.	Slide 19	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa menhir beserta penjelasannya
17.	Slide 20	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa arca beserta penjelasannya
18.	Slide 21	Pada slide ini berisikan tampilan semua koleksi yang ada pada masa zaman logam
10	Slide 22	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa nekara perunggu dan kapak perunggu beserta penjelasannya
11.	Slide 23	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa candrasa dan moko beserta penjelasannya
12.	Slide 24	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa bejana perunggu dan perhiasan perunggu beserta penjelasannya
13.	Slide 25	Berisikan gambaran dari benda sejarah berupa arca perunggu beserta penjelasannya

3) Pembuatan Museum Digital

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan Museum Digital diantaranya sebagai berikut :

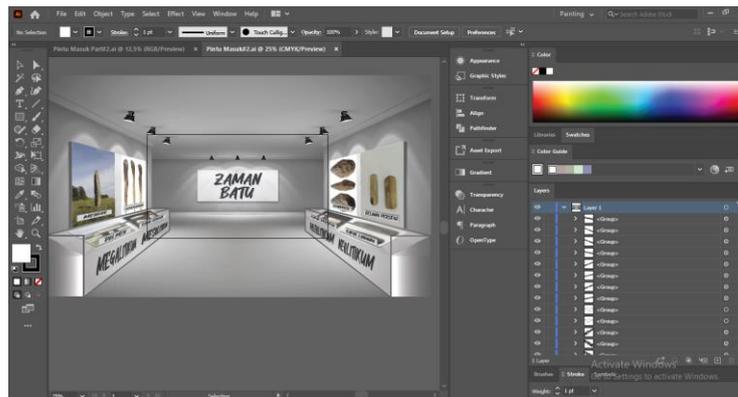
- a) Menentukan *software* yang akan digunakan

Dalam pembuatan ilustrasi atau gambar Museum Digital ini tentu peneliti harus memilih *software* yang tepat, sehingga hasil ilustrasi atau gambar nantinya memiliki kualitas yang baik. *Software* yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran Museum Digital ini adalah Adobe Photoshop, dan Powerpoint.

b) Pembuatan ilustrasi atau gambar

Setelah menentukan *software* yang digunakan selanjutnya adalah membuat ilustrasi atau gambar Museum Digital. Proses pembuatan ilustrasi atau gambar media pembelajaran Museum digital disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat.

Berikut adalah pembuatan ilustrasi dan gambar Museum Digital :



Gambar 2. Pembuatan gambar galeri museum

Sumber: Adobe Illustrator

c) Pembuatan tampilan awal Museum Digital

Setelah ilustrasi atau gambar pada Museum Digital dibuat berikutnya peneliti membuat tampilan awal Museum Digital. Proses pembuatan tampilan awal Museum Digital ini dibuat dengan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Selanjutnya pembuatan petunjuk penggunaan Museum Digital, fungsinya sebagai panduan atau penunjuk arah yang nantinya ditujukan ke benda peninggalan yang ingin dilihat.



Gambar 3. Petunjuk penggunaan media museum digital

Sumber: Powerpoint

c. Tahap pengembangan (*development*)

Tahapan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan Museum Digital sebagai media pembelajaran sejarah yang sudah divalidasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Validasi diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media serta uji praktikalitas yang di ujikan kepada guru dan siswa.

d. Tahap implementation

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran museum digital yang peneliti kembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah, oleh karena itu pada tahap ini peneliti melakukan uji coba untuk melihat kepraktisan media museum digital tersebut. Media museum digital di uji cobakan pada peserta didik kelas X IPS sebanyak 3 kelas yang berjumlah 100 orang dan guru mata pelajaran sejarah SMA N 1 Pariaman. Berikut hasil penilaian kepraktisan museum digital sebagai media pembelajaran sejarah.

e. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi, pada tahapan ini peneliti mendapatkan saran dari ahli media untuk menambahkan tombol back pada slide ke 3 media museum digital agar bisa kembali ke halaman awal media tersebut serta saran dari uji coba yang dilakukan kepada peserta didik, hampir keseluruhan peserta didik meminta agar font pada media museum ini dibuat lebih menarik dan lebih ditambah gambar peninggalan pra aksara serta fitur menarik lainnya.

1. Uji Kelayakan

a. Hasil Uji Kelayakan Media oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil analisis dari validator ahli materi dan ahli media, dapat dikatakan bahwa media museum digital ini valid dan sangat layak digunakan. Nilai valid diperoleh menggunakan skala likert yang diperoleh dari hasil kuesioner.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Keterangan
1.	Kesesuaian Isi Materi	3.8	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	3.6	Sangat Layak
Rata-Rata		3.7	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Data (11 Oktober 2022)

Berdasarkan hasil analisis nilai dari validator ahli materi diperoleh nilai dengan rata-rata 3.7 , dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media museum digital ditinjau dari segi materi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kelas X pada materi periodisasi perkembangan masyarakat praaksara berdasarkan hasil hasil

kebudayaannya. Selain itu media *museum digital* juga mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah.

b. Hasil Uji Kelayakan Media Virtual oleh Ahli Media

Selain dilakukan uji kelayakan materi, peneliti juga melakukan uji kelayakan media *museum digital*. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan peneliti memperoleh hasil pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Tampilan dan penyajian media	3.8	Sangat Layak
2.	Petunjuk dan kemudahan akses media	3.5	Sangat Layak
3.	Kejelasan ilustrasi dan informasi	3.9	Sangat Layak
4.	Manfaat	4	Sangat Layak
Rata-Rata		3.8	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Data (17 Oktober 2022)

Hasil analisis dari validator ahli media mendapatkan nilai dengan rata-rata 3.8 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media museum digital dilihat dari aspek kelayakan media, museum digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

2. Uji Praktikalitas

Pengujian kepraktisan penggunaan media museum digital dilakukan uji coba kepada guru pembelajaran sejarah di SMAN 1 Pariaman. Kepraktisan media museum digital dilihat dari memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran sejarah. Media museum digital praktis digunakan baik oleh guru dan siswa. Selain itu media museum digital dapat digunakan secara terus menerus.

Kepraktisan media museum digital dianalisis berdasarkan hasil responden guru mata pelajaran sejarah yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Praktikalitas oleh Guru

No	Aspek penilaian	Skor	Kategori
1.	Substansi materi pada media	3.8	Sangat Layak
2.	Kelayakan media	4	Sangat Layak
3.	Kepraktisan pengguna	4	Sangat Layak
4.	Tampilan	4	Sangat Layak
Rata-rata		3.9	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Data (26 Oktober 2022)

Berdasarkan data yang telah dianalisis, diperoleh nilai dari hasil kuesioner guru dengan rata-rata 3.9. Hal ini menunjukkan bahwa media museum digital yang dikembangkan sudah memiliki nilai sangat praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah

yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi periodisasi perkembangan masyarakat praaksara berdasarkan hasil hasil kebudayaannya di latar belakang.

Uji praktikalitas juga diujicobakan kepada siswa kelas X SMAN 1 Pariaman. Hasil ujicoba tersebut dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Praktikalitas oleh Siswa

No.	Aspek	Rata-Rata	Keterangan
1	Bentuk	3.6	Sangat Layak
2	Isi/Manfaat	3.8	Sangat Layak
3.	Kepraktisan	3.8	Sangat Layak
Rata-rata		3.7	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Data (26 Oktober 2022)

Berdasarkan tabel 5 diatas, kelayakan dari segi bentuk diperoleh dengan nilai rata-rata 3.6. Kelayakan dari segi isi atau manfaat diperoleh dengan nilai rata-rata 3.8. Kelayakan dari segi kepraktisan diperoleh dengan rata-rata 3.8. Analisis data kuesioner secara keseluruhan dari 100 siswa yang berasal 1 sekolah dengan nilai rata-rata, yaitu 3.8. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa media museum digital sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran

Menurut Ofianto mengemukakan setidaknya ada beberapa keterampilan dasar yang dapat dikuasai oleh peserta didik dari berfikir perubahan itu yang diantaranya Mengidentifikasi gerak perubahan sejarah, Mengamati perubahan waktu dalam sebuah peristiwa sejarah, Mengamati pola perubahan, Menggambarkan garis waktu perubahan, Membuat berbagai macam diagram suatu perubahan, Mengamati proses perubahan sebuah peristiwa sejarah (Yustira & Yefterson, 2021). Berdasarkan pemikiran di atas maka dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran museum digital menggunakan power point adalah peneliti tujuan untuk menarik minat siswa di SMAN 1 Pariaman yang mana memiliki perbedaan dari media pembelajaran sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Ravia bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya (Sakila, 2019: 44). Menurut, Arsyad media pembelajaran yang baik merupakan media yang dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan meningkatkan motivasi serta rancangan kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pengembangan bahan ajar dilalui dengan beberapa tahap (Susanti & Yefterson, 2021).

Pertama yaitu tahap analisis, Merujuk pada kamus besar bahasa Indonesia, yang dikatakan analisis itu adalah penyelidikan dan penguraian terhadap suatu masalah untuk mengetahui keadaan yang sebenar-benarnya dan proses pemecahan masalah yang dimulai dengan dugaan dan kebenarannya (Magdalena1 et al., 2020). Tahap analisis yang dilakukan ialah tahap analisis kebutuhan yang mana setelah melakukan observasi di SMA Negeri 1 Pariaman terdapat beberapa permasalahan seperti kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, Siswa kesulitan membedakan dan memahami materi, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Kenyataan yang terjadi masih jauh berbeda

dengan pembelajaran sejarah selama ini pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang dapat memaknai materi yang dipelajari. Padahal pembelajaran sejarah menjadi penting karena mampu membangun kesadaran kolektif dari masa lalu, sehingga dapat membangun identitas siswa dari pembelajaran tersebut (Maharani & Yefterson, 2021). Pada analisis kurikulum, permasalahan yang terjadi yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi masa Pra Aksara agar dapat memberikan gambaran.

Kedua yaitu tahap perancangan, tahap perancangan juga harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan performa (performance gap) yang terjadi pada diri siswa (Rahman, 2013: 202). Tahap perancangan yang mana peneliti melakukan pembuatan ringkasan materi Museum Digital dengan mengumpulkan sumber-sumber terlebih dahulu, kedua dengan adanya pembuatan konsep museum digital peneliti melakukan konsep ini agar proses pengembangan Museum Digital Akan lebih terstruktur, selanjutnya pembuatan museum digital dengan beberapa proses seperti : Menentukan *software* yang akan digunakan, pembuatan ilustrasi atau gambar, pembuatan tampilan awal museum digital.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, adanya tahap pengembangan ini untuk menghasilkan museum digital sebagai media pembelajaran sejarah yang sudah di validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini, pengembangan ini produk berupa museum digital yang telah dibuat selanjutnya akan dilakukan penilaian oleh ahli materi Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum dan ahli media yakni Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd untuk dilakukan validasi terhadap museum digital sebagai media pembelajaran sejarah yang dikembangkan.

Tahap Keempat, yaitu tahap implementasi. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba terhadap museum digital yang dilakukan ke peserta didik kelas X IPS 1,2 dan 3 di SMA N 1 Pariaman untuk mengetahui kepraktisan terhadap media museum digital yang dikembangkan ini. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pelajar dan rencana fasilitator (Branch, 2009). Hasil dari pengembangan ini adalah museum digital yang dikemas menggunakan powerpoint yang bisa diakses oleh siswa melalui smartphone dan laptop.

Tahapan terakhir, yaitu tahap evaluasi. Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran (Trisiana & Wartoyo, 2016). Pada tahapan ini peneliti mendapatkan saran dari ahli media untuk menambahkan tombol back pada slide ke 3 media museum digital agar bisa kembali ke halaman awal media tersebut serta saran dari uji coba yang dilakukan kepada peserta didik, hampir keseluruhan peserta didik meminta agar font pada media museum ini dibuat lebih menarik dan lebih ditambah gambar peninggalan pra aksara serta fitur menarik lainnya.

SIMPULAN

Museum Digital adalah sebuah teknologi yang membuat pengunjung museum bisa merasakan sensasi tour virtual secara 3D, berkeliling dan menelusuri sisi ruangan yang ada di

museum dengan bantuan yang ada pada panduan penggunaan museum digital tersebut.. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media museum digital yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada penilaian materi pada aspek kesesuaian isi materi dan penyajian materi termasuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga materi yang disajikan dalam bentuk media museum digital bisa digunakan agar siswa lebih memahami pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Asmariansi, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53).
- Fatimah, Alkurnia Rohmatul, (2021), Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti– Gresik, e-Journal Pendidikan Sejarah, Volume 10, No. 3
- Ghozali, I. (2017). Pendekatan Scientific Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(01), 1–13.
- Irfani, R., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *jurnal kronologi*, 3.
- Kartodirjo, S. (1999). *Ideologi Bangsa dan Pendidikan Sejara*. Jakarta: MSI dan Arsip Nasional RI.
- Komalasari, K. (2014). *Konsep dan Aplikasi. Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Magdalena¹, I., Sundari², T., & Nurkamilah, S. (2020). Analisis Bahan Ajar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 2(2).
- Maharani, A. W., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas. *jurnal kronologi*, 3.
- Mursidi, A. (2010). Pemanfaatan Museum Blambangan Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Kelas X Sma Negeri Kabupaten Banyuwangi. Paramita.
- Rahman, Abdul. (2013). *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu Dan Pengetahuan Empirik*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sakila. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa di SMP*. guepedia.
- Sinambela, P. N. J. M. (2013). Kurikulum 2013 Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Generasi Kampus*, 6(2), 17–29.

- Susanti, P., & Yefterson, R. B. (2021). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Multimedia Autoplay. *jurnal kronologi*, 3.
- Trisiana, & Wartoyo. (2016). Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan melalui addie model untuk meningkatkan Karakter mahasiswa di universitas slamet riyadi Surakarta.
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 402–408. Diambil dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9960>
- Yustira, siti nurhima, & Yefterson, ridho bayu. (2021). Integrasi Sejarah Lokal Pada Bahan Ajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *jurnal kronologi*, 3.