

## **ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA N 1 PADANG**

**Suci Kurnia Putri<sup>1(\*)</sup>, Ofianto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

<sup>(\*)</sup>[Sucikurniaputri2008@gmail.com](mailto:Sucikurniaputri2008@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Learning media is part of the learning process and cannot be separated from existing learning tools. Learning media is used as an intermediary in the learning process to achieve learning objectives. The learning media used in SMA N 1 Padang is less effective in achieving learning objectives and improving students' abilities in learning. The media developed by the teacher is less attractive to students, so that students' abilities are still low and they are less able to understand history lessons in schools. The purpose of this study is to provide explanations and descriptions related to the analysis of learning media needs virtual reality in learning history in class X SMA N 1 Padang. The research method used in this research is descriptive qualitative method using observation and interview techniques to students and teachers at SMA N 1 Padang to find and collect data. This research was conducted with three stages of data analysis, namely data collection, presenting data and drawing conclusions. The results obtained in this needs analysis research are (1) needs analysis for teachers, teachers need media that can convey subject matter clearly, easily, on target and can be used by students for effectiveness in learning (2) needs analysis for students, students requires interactive media that is up-to-date, interesting and easily accessible anywhere, where the media can provide an understanding of concepts, and describe subject matter made by the teacher. (3) analysis of learning materials in accordance with learning outcomes by using the media virtual reality.*

**Keywords:**History Learning Media, Needs Analysis, virtual reality

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari perangkat pembelajaran yang ada. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di SMA N 1 Padang kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan guru kurang menarik bagi siswa, sehingga kemampuan siswa yang masih rendah dan kurang mampu memahami pembelajaran sejarah yang ada di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan dan gambaran terkait dengan analisis kebutuhan media pembelajaran *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah pada kelas X SMA N 1 Padang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara kepada siswa dan guru di SMA N 1 Padang untuk mencari dan mengumpulkan data. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan analisis data, yaitu pengumpulan data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan. Hasil yang didapatkan dalam penelitian analisis kebutuhan ini adalah (1) analisis kebutuhan pada guru, guru membutuhkan media yang dapat menyampaikan materi pelajaran dengan jelas, mudah, tepat sasaran dan bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk efektivitas dalam pembelajaran (2) analisis kebutuhan pada siswa, siswa membutuhkan media interaktif yang kekinian, menarik dan mudah diakses dimana saja, dimana media tersebut bisa memberikan

pemahaman terkait konsep, dan menggambarkan materi pelajaran yang dibuat oleh guru. (3) analisis materi pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran dengan menggunakan media *virtual reality*.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Sejarah, Analisis Kebutuhan, *Virtual Reality*

## PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia melakukan percepatan dalam dunia pendidikan dengan melahirkan kurikulum merdeka pada tahun 2021 salah satunya mata pelajaran sejarah yang mengalami banyak perubahan diantaranya tujuan pembelajaran, perubahan istilah kompetensi dasar, struktur kurikulum, ruang lingkup materi, dan adanya item standar kecakapan yang harus dimiliki siswa (Ayundasari, 2021). Hal ini mempertegas adanya pembaharuan tugas guru salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Begitupun dengan peserta didik yang memiliki peran besar dalam proses belajar untuk mencapai pemahaman materi yang telah disampaikan guru untuk melahirkan generasi penerus yang cerdas dan berinovasi (Siregar & Yefterson, 2022).

Pembelajaran sejarah haruslah cerdas dan mampu menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan zaman. Selama ini yang kita pahami mengenai pembelajaran sejarah sering disalah artikan baik dalam pelaksanaan maupun pemaknaannya (Sulistyo & Nafiáh, 2019). Problematika pembelajaran sejarah sejak dulu hingga saat ini tidak terlepas dari pelajaran yang bersifat konvensional (Suryani, 2013 dalam (Afwan et al., 2020). Mata pelajaran sejarah memiliki materi yang bersifat abstrak dan tidak mudah membawa bukti-bukti yang ada di lapangan ke dalam kelas saat proses pembelajaran (Rahmawati & Amri, 2017). Hal ini menjadikan pelajaran sejarah membosankan bagi siswa, karena tidak melihat langsung bukti-bukti yang ada. Selain itu, materi pelajaran sejarah yang membahas tentang masa lalu membuat rendahnya minat siswa dalam pelajaran, apabila seorang guru tidak memberikan media selama proses pembelajaran tersebut. Pada kurikulum merdeka konsep *student center* semakin ditekankan. Hal ini sejalan dengan peran guru sebagai pendamping dalam pembelajaran yang mana guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat informasi yang didapatkan oleh siswa. Guru juga harus memiliki kemampuan menggunakan beragam media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kritis, kreatif dan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memanfaatkan teknologi yang tepat (Sulistyo & Nafiáh, 2019). Dengan adanya kemajuan teknologi ini mendorong lahirnya media pembelajaran digital yang mudah diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja (Kristanto, 2016).

Suryani, 2018 dalam Afwan (2020) menyatakan media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menyalurkan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian meningkatkan semangat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hadirnya media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, mengingatkan bahwa media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran namun juga hal yang tak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran itu sendiri (Hamalik, 2008 dalam (Ainina, 2014). Penggunaan media dalam

pembelajaran sejarah haruslah sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya tampilan yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan observasi, wawancara dan penyebaran kuisioner kepada guru dan siswa di SMA N 1 Padang, peneliti mendapatkan data bahwa guru sudah mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran berupa slide PPT namun, belum mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai capaian pembelajaran. Selain itu, media yang dikembangkan sangat kaku, sehingga siswa tidak tertarik dalam belajar sejarah, banyaknya siswa yang berbicara saat belajar, tidur saat belajar dan bahkan tidak membuat tugas. ini dikarenakan media pembelajaran yang tidak mampu menarik minat siswa dalam pelajaran sejarah. Berdasarkan kondisi ini membuat rendahnya pemahaman siswa terkait dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru. Dimana berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan dengan pengamatan nilai-nilai siswa saat ulangan harian banyak siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, hasil kuisioner yang diberikan kepada siswa menggambarkan mereka membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif untuk memahami materi pembelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan di atas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh guru kurang menarik bagi siswa baik dari segi isi maupun tampilan yang dibuat, media yang dikembangkan kurang mampu menarik minat siswa dalam belajar, dimana pengembangan dan penggunaan media pada dasarnya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa baik dari segi lisan maupun verbal. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya yang berakibat tidak tercapainya capaian pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran haruslah tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media konvensional dan PPT oleh guru di SMA N 1 Padang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun kurang efektif pada semua materi pembelajaran sejarah dan semua kelas kelas X yang ada di SMA N 1 Padang. Misal pada materi perubahan dan keberlanjutan pada peristiwa sejarah yang terdapat pada tujuan pembelajaran ke-10 menanamkan pemahaman kepada peserta didik tentang konsep waktu dalam sejarah, dimana kecerdasan yang dimiliki oleh siswa melihat peristiwa sejarah secara utuh yang meliputi kejadian pada masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Sekaligus mampu melakukan analisis terkait perubahan, kesinambungan dan pengulangan pada peristiwa sejarah (Yogi Anggraena, 2021). Dan salah satu standar kecakapan yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan dalam berpikir historis dalam sejarah (Ofianto; & Suhartono, 2015). Materi tersebut akan lebih baik menggunakan media digital yang mampu memberikan gambaran secara nyata terkait dengan peninggalan-peninggalan dalam peristiwa sejarah (Ayundasari, 2021).

Studi relevan yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran video drama pada siswa SMA 7 Padang yang ditulis oleh Soleh Pangidoan pada tahun 2022 dalam hasil penelitian dijelaskan bahwa media video drama dibutuhkan oleh siswa SMA N 7 Padang dalam proses pembelajaran sejarah dikarenakan banyak peserta didik yang bosan, dan tidak memperhatikan pembelajaran,

sering keluar masuk kelas dan mengantuk dalam pembelajaran. Kedua, Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era digital pada tahun 2021 oleh Bahtiar Afwan, Nunuk Suryani dan Deny Tri Ardianto. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa motivasi belajar peserta didik yang masih rendah, hasil belajar peserta didik yang juga rendah dan tidak adanya multimedia interaktif yang dikembangkan guru dalam pembelajaran daring, sehingga kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran sejarah (Afwan et al., 2020). Ketiga, Tulisan Berta Sihite tahun 2013 menggunakan media virtual reality dalam pembelajaran sejarah yaitu materi perobekan bendera belanda di hotel majapahit, surabaya. Berta menjelaskan dengan menggunakan media *virtual reality* peristiwa perobekan bendera belanda oleh masyarakat indonesia akan terasa nyata dengan kemampuan 3D yang mudah diakses siswa melalui *smartphone*. Keempat, Hawiki Renalia dan Blasius Suprpta pada tahun 2022 dalam penelitiannya menggambarkan bahwa pengembangan media *augmented reality* yang diikemas digital dengan cara menciptakan interaksi antara siswa dengan objek 3D yang memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Kelima, Fini Fajri Mulyani pada tahun 2022 dalam penelitiannya juga membahas mengenai pengembangan media *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah yang berfokus pada peninggalan-peninggalan kerajaan pagaruyung dalam membantu siswa mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan (Mulyani, Ofianto 2022)

Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan oleh peneliti terkait dengan analisis kebutuhan di SMA N 1 Padang yaitu penggunaan media yang dapat menggambarkan kondisi nyata di lapangan dengan kemampuan digital dan berhubungan dengan teknologi interaktif yang dapat melihat perubahan dan keberlanjutan dari jejak peninggalan dalam peristiwa sejarah khususnya di kawasan kota tua padang. Media pembelajaran yang terpat yaitu media berbasis *Virtual Reality*. *Virtual Reality* ialah bagian dari perkembangan teknologi yang dibuat untuk mampu memberikan gambaran secara nyata mengenai suatu lingkungan yang bersifat tiga dimensi (3D) *virtual reality* dirancang mampu memperlihatkan lingkungan nyata dalam bentuk digital yang bertujuan untuk mendapatkan tampilan dunia maya yang aktual dan mampu memberikan suasana baru bagi penggunaanya (Kurniawati et al., 2022).

Pengaplikasian teknologi media *virtual reality* dalam bidang pendidikan indonesia sudah digunakan yaitu *virtual reality* di museum majapahit yang dibawa oleh bakti budaya djarum foundation. Kehadiran virtual reality di museum majapahit ini membuka ketertarikan anak muda dan masyarakat luas untuk lebih dekat dengan sejarah dan pengalaman baru secara visual tanpa terbatas ruang dan waktu (Sebastian et al., 2020). Media *virtual reality* memungkinkan siswa untuk melihat jejak peninggalan sejarah dari semua sisi, tiga dimensi dan interaktif yang mampu memberikan audio dan visual yang menarik sesuai dengan materi perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah Ofianto, n.d 2017) khususnya dalam di kawasan kota tua padang. Pemanfaatan media *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah memungkinkan siswa untuk mengakses melalui *smartphone* masing-masing kapan saja dan dimana saja dengan bantuan internet yang ada (Sebastian et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran analisis kebutuhan untuk pengembangan dan penggunaan media *virtual reality* pada siswa kelas X SMA N 1 Padang. Dimana hasil dari analisis kebutuhan ini dapat membantu guru media *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah, mampu memberikan manfaat dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA N 1 Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif berdasarkan analisis kebutuhan dengan menghasilkan data deskriptif berupa tulisan penjelasan terkait dengan data penelitian (Sulistyo & Nafiáh, 2019). Penelitian ini terbatas pada analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMA N 1 Padang. Dimana teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi di kelas X.5 selama proses pembelajaran sejarah, dimana peneliti melihat metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran yang digunakan guru, kondisi kelas selama proses pembelajaran, tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan juga melihat bagaimana evaluasi penilaian siswa (Ofianto, 2018). Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah kelas X di SMA 1 Padang yaitu ibu RKA, Ibu MH, dan bapak Y, peneliti bertanya terkait dengan penggunaan kurikulum baru untuk siswa kelas X yaitu kurikulum merdeka, media pembelajaran yang digunakan guru, dan kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Tiga orang guru tersebut memiliki jawaban yang hampir sama yaitu “ materi pada mata pelajaran sejarah di kurikulum merdeka sedikit, media pembelajaran sudah dikembangkann oleh guru namun kurang efektif pada beberapa kelas dengan kondisi dan minat siswa yang berbeda”. selain itu peneliti juga memberikan kuisisioner kepada siswa dengan 6 butir pertanyaan terkait dengan kebutuhan media *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah. Tidak hanya itu peneliti juga memberikan tes kepada 25 siswa terkait kemampuan dalam memahami perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. Teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan tiga tahap penelitian, yaitu pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Hardani, dkk 2020 dalam (Chyntia & Fitriani, 2021). Dengan penelitian kualitatif deskriptif ini akan mengkaji dan menjelaskan analisis kebutuhan media *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah di SMA N 1 Padang.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang didapatkan melalui observasi kelas, wawancara kepada guru, pemberian kuisisioner kepada siswa dan pre-test yang dilakukan siswa di SMA N 1 Padang. Terkait dengan analisis kebutuhan pengembangan dan penggunaan media *virtual reality* adalah :

Observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan jalannya proses pembelajaran sejarah di kelas X.5 bersama ibu MH. Pada jadwal pembelajaran mata pelajaran sejarah di kelas X.5 berlangsung di hari senin satu jam sebelum istirahat dan satu jam setelah

istirahat. Hal ini membuat proses pembelajaran berjalan kurang kondusif. Guru sudah menggunakan metode diskusi dan ceramah dengan memanfaatkan media PPT pada hampir semua materi sejarah. Mata sejarah pada kelas X juga bagian dari IPS terpadu di kurikulum merdeka yang baru di terapkan di SMA N 1 Padang. Hal ini mengharuskan guru untuk menyesuaikan jam pelajaran, materi pelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Sedangkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa guru kelas X di SMA N 1 Padang, diantaranya Ibu RKA, MH dan bapak Y terkait dengan proses pembelajaran sejarah. Pertama peneliti bertanya mengenai penerapan kurikulum merdeka untuk siswa kelas X dan dampaknya dalam pembelajaran sejarah, ibu RKA menjawab “sekarang adanya IPS terpadu, mata pelajaran sejarah masuk salah satu bagiannya. Selain itu juga kita kembali pada jam pelajaran saat KTSP yang 2 jam pelajaran, materi pelajaran juga lebih sedikit dalam satu semester kan”. Pertanyaan kedua yang peneliti tanyakan yaitu apakah guru ada mengembangkan media *virtual reality* dalam pelajaran sejarah, bapak Y menjawab “belum ada bapak mengembangkan media tersebut, sepertinyaa menarik yaa seandainya media itu diterapkan dalam pembelajaran, apalagi siswa ini sekarang lebih suka belajar dari *handphonenya* masing-masing” dan pertanyaan terakhir yang peneliti tanyakan kepada bapak ibu guru saat wawancara yaitu bagaimana tingkat partisipasi siswa dalam belajar sejarah terkhusus materi perubahan dan keberlanjutan, ibu MH menjawab “siswa kelas X ini ada yang begitu tertarik belajar sejarah, namun ada juga yang terlihat cuek tidak peduli, sebenarnya pemahaman materi perubahan dan keberlanjutan kita perlu melihatkan langsung pada siswa, namun tidak mudah membawa banyak siswa ke lapangan”. Hasil wawancara di atas memberikan gambaran bahwa dalam pembelajaran sejarah kurang berjalan cukup baik di beberapa kelas dengan media yang sudah dikembangkan guru.

### **Tidak tercapainya Tujuan pembelajaran point ke-10 yaitu Perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah**

Peneliti memberikan 3 soal *pre-test* kepada 25 yaitu perubahan dan keberlanjutan yang berada di kawasan Kota Tua Padang, ditemukan banyaknya siswa yang kesulitan dalam melihat perubahan dan keberlanjutan yang ada sehingga tidak mampu mampu menjawab tiga soal tersebut dan sebagian dari siswa tidak menjawab sama sekali tiga pertanyaan yang diberikan.

**Tabel 1. Soal dan hasil pre-test pada siswa**

No soal	Soal	Jumlah Jawaban siswa	Persentase jawaban benar
1.	Bila Ananda mengamati perubahan yang ada di Kawasan Kota Tua Padang pada masa penjajahan Belanda dan hari ini. Jelaskan apa saja yang mengalami perubahan dari aspek ekonomi, bangunan, sosial dan budaya? Jawaban lebih dari satu!	5	20%

---

2.	Salah satu ciri-ciri keberlanjutan adalah setiap peristiwa sejarah tidak berdiri sendiri dan tidak terpisahkan. Berdasarkan pengamatan Ananda, apa saja ciri-ciri keberlanjutan dalam peristiwa sejarah yang ada di Kawasan Kota Tua Padang? Jawaban lebih dari satu!	6	24%
3.	Perubahan kota tua padang saat ini sangat signifikan dalam semua sektor kehidupan, hal ini tidak terlepas dari banyaknya peristiwa sejarah yang pernah terjadi di kota padang. Menurut pengamatan ananda, mengapa terjadinya perubahan tersebut dan bagaimana keberlanjutan Kawasan kota tua padang hari ini? Jawaban lebih dari satu!	5	20%

---

Berdasarkan hasil temuan melalui pre-test di atas dapat disimpulkan bahwasanya masih rendah pemahaman siswa berkaitan dengan perubahan dan keberlanjutan yang mana peneliti mengambil contoh di Kawasan Kota Tua Padang. Dalam proses pembelajaran di kelas X.5 yang dilakukan siang hari dan terputus oleh jam istirahat membuat rendahnya tingkat perhatian siswa dalam belajar. Sedangkan guru sudah menggunakan metode ceramah yang dibantu dengan menggunakan media belajar sejarah seperti slide PPT (*Power Point*). Namun, media PPT ini kurang mampu menarik minat siswa dalam belajar sejarah.

Berdasarkan temuan di atas, media yang dikembangkan oleh guru sudah cukup baik, namun tidak bisa dimanfaatkan pada semua kelas dan semua materi dalam pelajaran sejarah. Kemampuan dan minat siswa yang berbeda tiap kelasnya menunjukkan tingkat kegunaan dari media yang dikembangkan tersebut. Oleh karena itu dalam mengembangkan media pembelajaran oleh guru harus mengutamakan karakteristik media yang harus sesuai dengan materi pembelajaran, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, dan sesuai dengan fasilitas yang tersedia di sekolah maupun yang dimiliki oleh (Rohani, 2019). Maka, media yang dikembangkan oleh guru harus menarik dan mampu memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengikuti pelajaran sejarah dengan baik. Jika siswa sudah memiliki minat dan keinginan belajar sejarah dengan pemanfaatan media yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan mereka, tentu akan timbul semangat belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media yang dibuat, sehingga dapat terpenuhi capaian dan tujuan dalam pembelajaran sejarah.

### **Perlunya gambaran konkrit mengenai materi pelajaran sejarah khususnya materi perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah**

Materi pada mata pelajaran sejarah yang bersifat abstrak dan terdiri dari konsep-konsep tidak semua mampu dipahami oleh siswa. Tingkatan kecerdasan siswa yang berbeda akan mempengaruhi pemahaman dari siswa tersebut terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu

adanya media yang dikembangkan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran yang utuh dan menyeluruh kepada siswa dengan satu persepsi saja, yang mampu memberikan pengalaman nyata lapangan terkait dengan jejak-jejak peninggalan sejarah yang ada di kawasan kota tua padang, untuk terpenuhi capaian dan tujuan dalam pembelajaran sejarah.

Perlunya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru agar dapat digunakan dalam menyampaikan materi perubahan dan keberlanjutan kepada siswa . dengan pengembangan media *virtual reality* ada bukti nyata terkait dengan gambaran materi pelajaran sejarah kepada siswa. Misalnya pada materi perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. Siswa tidak hanya mengetahui apa itu perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah. Namun juga mengetahui apa saja itu perubahan dan keberlanjutan yang terjadi di kawasan kota tua padang, bagaimana terjadinya perubahan, apa saja penyebab terjadinya perubahan dan bagaimana kelanjutan dari peristiwa sejarah yang berada di kawasan tersebut hingga sekarang (Ofianto & Ningsih, 2021 : 78). Maka, diperlukan media yang mampu menggambarkan secara jelas mengenai materi di atas, dengan media yang mampu menampilkan audio dan visual yang menarik pada siswa, materi pelajaran tersebut akan bisa dipahami dengan mudah oleh siswa. Peneliti memberikan kuiser terkait analisis kebutuhan media *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah. Dengan salah satu pertanyaan yaitu “ apakah ananda membutuhkan media virtual reality dalam materi perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah?” jawaban siswa seperti yang disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. jawaban siswa terkait pertanyaan kuiser yang diberikan pada siswa**

Nama Siswa	Jawaban siswa
P	Media ini sepertinya bagus digunakan
GH	sepertinyaa seruu, aku butuh banget
MA	Butuh, seperti nya dengan menggunakan media virtual reality, bisa memudahkan proses dalam memahami pembelajaran
GAR	Seperti nya iya agar proses penyampaian materi lebih maksimal
AVA	Mungkin, iya, semakin modern media pembelajaran yang diaplikasikan akan semakin bagus
ARN	Iya dikarenakan jika belajar sejarah secara monoton dan tidak ada variasi maka akan membuat para siswa bosan.
MY	Ya
KA	Sepertinya menarik, tapi hal seperti ini cocok dipakai pada akhir2 pembelajaran saja supaya materi yg diterima lebih maksimal. Saya membutuhkan nya sebagai media refreshing setelah mempelajari banyak materi sejarah.
KH	Butuh



MZA	sepertinya perlu
-----	------------------

Data yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih modern, interaktif, dan mampu menyajikan materi pembelajaran sejarah dengan maksimal. Media *virtual reality* mampu memenuhi kebutuhan siswa tersebut yang mampu menampilkan gambar 3D dengan kondisi nyata di lapangan dan didukung dengan tampilan audio dan visual yang menarik. Sehingga, Materi perubahan dan keberlanjutan khususnya di kawasan kota tua padang lebih cepat dipahami oleh siswa. Tabel di bawah ini akan menjelaskan terkait tujuan dan capaian pembelajaran sejarah yang peneliti pilih dalam memberikan solusi pengembangan dan penggunaan media *virtual reality* berdasarkan analisis kebutuhan pada siswa di SMA N 1 Padang.

**Tabel 3. Alur Tujuan Pembelajaran sejarah kelas X SMA N 1 Padang**

Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Peserta didik mampu memahami konsep manusia, ruang dan waktu dalam sejarah	.1 Memahami konsep manusia sebagai penggerak sejarah .2 Memahami konsep manusia sebagai pelaku sejarah .3 Memahami dan mengaitkan hubungan antara peristiwa sejarah lokal, nasional, dan global .4 Menjelaskan peristiwa sejarah dengan konsep perkembangan, perubahan, keberlanjutan dan keberulangan	2 JP  3 Pertemuan

Berdasarkan alur tujuan pembelajaran di atas, terlihat bahwa materi pelajaran mengenai perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah yang bersifat abstrak akan mudah mudah dipahami oleh siswa jika seorang guru menggunakan media *virtual reality* sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Dalam tujuan pembelajaran sejarah poin ke-10 juga menjelaskan bahwa perlu menanamkan pemahaman kepada peserta didik tentang konsep waktu dalam sejarah, dimana kecerdasan yang dimiliki oleh siswa melihat peristiwa sejarah secara utuh yang meliputi kejadian pada masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Sekaligus mampu melakukan analisis terkait perubahan, kesinambungan dan pengulangan pada peristiwa sejarah. Maka, untuk mencapai tujuan tersebut guru harus mampu memberikan pemahaman konkrit terkait materi sejarah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memberikan kesan nyata pada siswa terkait dengan materi perubahan dan keberlanjutan jejak peninggalan peristiwa sejarah di kawasan kota tua padang.

**Analisis kebutuhan media *virtual reality* dalam pembelajaran sejarah di SMA N 1**

## Padang

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Maka, penggunaan media pembelajaran bukan hal baru bagi guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan guru dengan beragam bentuk baik itu yang konvensional maupun mengalami perubahan ke arah digital. Pengembangan media pembelajaran oleh guru harus memperhatikan isi dan kebermanfaatannya kepada siswa, tidak hanya tampilan yang menarik saja. Di SMA N 1 Padang pengelompokan kelas berdasarkan pada gaya belajar siswa, yaitu audio, visual dan kinestetik tentu ini akan memudahkan guru mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan gaya belajar, hal yang disukai dan juga kebutuhan siswa terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Guru dalam pengembangan media harus memperhatikan manfaat dari media tersebut, menurut Rohani (2019) manfaat dari media adalah

1. Penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan dengan bantuan media pembelajaran
2. Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran lebih interaktif
4. Mengatasi keterbatasan waktu dalam pembelajaran
5. Siswa dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja
6. Peningkatan kualitas pembelajaran

Media yang dikembangkan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi dan informasi pelajaran sejarah kepada siswa. Pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa, media yang dikembangkan oleh guru harus efektif dalam membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan media yang mampu menghadirkan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa untuk memenuhi capaian pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran yang peneliti lakukan di SMA N 1 Padang, terkait dengan kondisi pembelajaran yang tidak kondusif, siswa membutuhkan variasi media pembelajaran agar tidak monoton, siswa membutuhkan media pembelajaran yang juga mampu menyegarkan kembali suasana dalam pembelajaran. Guru mata pelajaran sejarah di SMA 1 Padang juga belum mampu memberikan variasi media yang dibutuhkan oleh siswa, walaupun penggunaan media PPT efektif di beberapa materi dan kelas dengan minat siswa yang berbeda-beda dalam pembelajaran sejarah. Media *virtual reality* yang mampu memberikan suasana nyata, dengan kemampuan 3D yang juga didukung oleh audio dan visual yang mampu mengatasi rasa bosan yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, analisis kebutuhan media *virtual reality* di SMA N 1 Padang perlunya pengembangan dan penggunaan media *virtual reality* lebih lanjut untuk melihat efektivitas dan praktikalitas dari media yang telah dikembangkan melalui uji coba yang diberikan kepada siswa dan guru di SMA N 1 Padang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas X SMA N 1 Padang oleh peneliti dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Ditemukan banyaknya siswa yang bosan dengan pembelajaran sejarah yang bersifat abstrak, belum beragamnya media yang dikembangkan oleh guru, keterbatasan waktu dalam pelajaran, dan yang terakhir rendahnya pemahaman siswa terkait materi sejarah, sehingga tidak terpenuhi capaian dan tujuan dalam pembelajaran sejarah. Maka, peneliti memberikan tawaran berupa media *virtual reality* yang berdasarkan kebutuhan siswa, praktis, dan mempermudah penyampaian materi oleh guru kepada siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar sejarah dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. Dengan penggunaan media *virtual reality* diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran sejarah di SMA N 1 Padang. Namun, tidak semua materi dan tidak semua kelas yang dapat menggunakan media *virtual reality* sebagai media pembelajaran sejarah. Oleh karena itu perlunya analisis kebutuhan dalam pengembangan media yang harus dilakukan guru agar media yang dikembangkan dapat berguna dan bermanfaat untuk pembelajaran sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal History of Education*, 3(1), 40–45.
- Ayundasari, L. (2021). Implementasi Pendekatan Multidimensional Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajaran: Sejarah Dan Budaya*, 16(1), 225–234. <https://doi.org/10.17977/um020v13i22019p>
- Chyntia, F., & Fitriani, E. (2021). *Strategi Bertahan Hidup Pedagang di Kawasan Wisata Pacu Jalur Era Pandemi COVID-19 Universitas Negeri Padang Pendahuluan Munculnya Corona Virus Disease ( Covid-19 ) memberi pengaruh pada sendi-sendi kehidupan termasuk di Indonesia . Pandemi COVID-19 adala*. 2(4), 142–150.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniawati, N., Sofarini, A., Handayani, T., & ... (2022). Pelatihan Penggunaan Virtual Reality dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Cipanas. *Abdimas ...*, 5(20), 387–399. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/9908%0Ahttps://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/viewFile/9908/3359>
- Ofianto, (2017) *Model Learning Continuum Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking) Pembelajaran Sejarah Sma Ofianto*. (n.d.). <http://diakronika.ppj.unp.ac.id>
- Mulyani, F. F. (2022). *Kelayakan Penggunaan Media Virtual Reality Dalam Dalam Membantu Siswa Mengidentifikasi Kesenambungan Dan Perubahan Pada Pembelajaran Sejarah*. 4(2), 112–122.
- Ningsih, ofianto; tri zahra. (2021). *Assesmen keterampilan berpikir historis (historical thinking)*.
- Ofianto. (2018). Analysis Of Instrument Test Of Historical Thinking Skills In Senior High School History Learning With Quest Programs. *Indonesian Journal of History Education*, 6(2), 184–192.

- Ofianto, & Suhartono, ). (2015). An Assessment Model Of Historical Thinking Skills By Means Of The Rasch Model 1). In *Research and Evaluation in Education Journal 74* (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/reid>
- Rahmawati, F., & Amri, A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. 132.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sebastian, N., Erandaru, & Cahyadi, J. (2020). Perancangan Media Virtual Reality Sebagai Penciptaan Pengalaman Imersif Sejarah 10 November Dalam Peristiwa Perobekan Bendera Belanda di Atas Hotel Yamato. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 1–11.
- Siregar, S. P., & Yefterson, R. B. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI / F SMAN 7 Padang*. 4(4), 114–125.
- Sulistyo, W. D., & Nafiáh, U. (2019). Analisis Kebutuhan Dan Tantangan Paradigma Baru Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Sejarah Ke-4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 472–487. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/K48GU>
- Yogi Anggraena, dkk. (2021). *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*.