

Pengembangan Media History Virtual Exhibition untuk Pembelajaran Sejarah di SMA

Mufti Kamila¹(*), **Hera Hastuti²**

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

(*)muftikamila2001@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to be an initial study of gathering information in order to analyze students' needs for the development of history virtual exhibition learning media for history learning in senior high schools. This research is a type of Research and Development (R&D) research using two stages, namely the analysis stage and the design stage. The methods used in gathering information are literature studies and field studies. The results of the discussion in this study were found that the majority of students had difficulty answering questions about the events surrounding the proclamation of Indonesian independence, as many as 70% of students thought that history lessons were boring lessons due to the use of learning media that was less attractive, less interactive, and did not involve students directly in media use. Therefore an innovation and development of historical learning media is needed. Media history virtual exhibitions are recommended for history teachers as a medium that can be a solution to the problems raised so that learning history is expected to be more enjoyable learning and learning objectives can be fulfilled.

Keywords: *development, virtual exhibition, history learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan sebagai studi awal pengumpulan informasi dalam rangka menganalisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *history virtual exhibition* untuk pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan satu tahapan yaitu tahap analisis. Metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi adalah studi literatur dan studi lapangan. Hasil pembahasan dalam penelitian ini adalah ditemukan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal tentang materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia, sebanyak 70% siswa berpendapat bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media. Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah inovasi berupa media pembelajaran sejarah. Media *history virtual exhibition* direkomendasikan pada guru sejarah sebagai media yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dikemukakan sehingga pembelajaran sejarah diharapkan menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran sejarah dapat terpenuhi.

Kata Kunci: *pengembangan, virtual exhibition, pembelajaran sejarah*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah proses belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kerohanian yang kuat, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak. mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat, pemerintah, dan negaranya. Usaha yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dalam pendidikan disebut proses pembelajaran. Idealnya pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka ialah seorang pendidik harus mampu menggunakan beragam media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung untuk membantu peserta didik dalam belajar. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat menggantikan sebagian tugas guru dalam mengajar dan menyampaikan materi dan media juga memiliki kemampuan unik yang dapat membantu siswa belajar (Oemar Hamalik, 2008, hlm. 200) . Media pembelajaran merupakan teknik atau alat yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Hamalik, 1989) . Dalam pendapat lain media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat bantu untuk menyampaikan informasi, seperti ilmu yang diperoleh dari berbagai sumber, kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikannya (Ramli, 2015) . Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran, motivasi, minat, dan antusiasme siswa dalam belajar dapat ditingkatkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis dan macamnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemakaian media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar dapat memaksimalkan kualitas pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan tahapan taraf berfikir manusia, dimana media pembelajaran dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dan meng sederhanakan hal-hal yang kompleks (N. Sudjana & A. Rivai, 2011).

Idealnya pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka ialah seorang pendidik harus mampu menggunakan beragam media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung untuk membantu peserta didik dalam belajar. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan tugas mengajar dan menyampaikan materi, serta memiliki potensi unik yang dapat membantu siswa dalam proses belajar (Oemar Hamalik, 2008, hlm. 200) . Pemanfaatan perkembangan teknologi berpotensi dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia baik untuk pendidik ataupun peserta didik (Tinio, 2002) .Perkembangan teknologi harus dimanfaatkan secara optimal oleh pendidikan agar mendapatkan sentuhan baru dalam proses pembelajaran seperti inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Inovasi media pembelajaran perlu dibuat dengan bantuan teknologi sesuai dengan tuntutan pembelajaran di abad ke-21. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah pada tingkat Sekolah

Menengah Atas diharapkan mampu mengoptimalkan agar tercapainya tujuan pembelajaran sejarah. Namun dalam kenyataannya, dalam proses pembelajaran sejarah guru pengampu belum mengimplementasikan tuntutan kurikulum merdeka berupa keharusan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi terutama media pembelajaran yang inovatif dengan balutan informasi dan teknologi. Menurut Shemilt dalam pembelajaran sejarah memberikan dorongan kepada siswa untuk menguasai tiga aspek yaitu pengetahuan sejarah (*historical knowledge*), berfikir historis (*historical thinking*), dan kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Menurut Mestika Zed (2018, hlm. 56) berfikir sejarah adalah berfikir dalam alur disiplin sejarah dengan mempertimbangkan konsep-konsep kunci yaitu perubahan dalam lintasan waktu, kausalitas, konteks, kompleksitas, dan kemungkinan. Kemampuan berpikir kausalitas adalah bagian dari keterampilan dasar berpikir historis. Kemampuan berpikir kausalitas merupakan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis sebuah tindakan atau kejadian dapat menyebabkan terjadinya tindakan atau peristiwa lain (Zed, 2018, hlm. 6). Sedangkan menurut Ofianto (2021, hlm. 43) keterampilan berfikir sejarah dalam pembelajaran sejarah diklasifikasikan menjadi dua yaitu keterampilan dasar (*basic skill*) dan keterampilan penelitian sejarah (*high skill*).

Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan Berpikir Historis

Keterampilan Dasar (<i>Basic Skill</i>)	Keterampilan Penelitian Sejarah
1. Keterampilan Berpikir Kronologis	1. Keterampilan membangun arti penting sejarah
2. Keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan	2. Keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah
3. Keterampilan menganalisis sebagai akibat	3. Keterampilan merancang penelitian sejarah
	4. Keterampilan melaporkan hasil

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di lapangan yang dilakukan kepada guru dan siswa di SMA Negeri 12 Padang pada mata pelajaran sejarah Indonesia khususnya kelas XI IPA pada semester genap tahun ajar 2022/2023. Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu Guru di sekolah tersebut belum memanfaatkan secara optimal teknologi dalam proses pembelajaran sedangkan siswa di SMA N 12 Padang diperbolehkan membawa dan memakai Smartphone dan laptop dalam pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan media yang digunakan tidak bervariasi hanya terbatas seperti gambar-gambar dan slide presentasi. Selain itu guru masih menggunakan paradigma konvensional dengan menggunakan metode ceramah (*Teacher Centered, Text Book Centered*), sehingga tujuan pembelajaran sejarah yang seharusnya mengikutsertakan siswa dalam penyelesaian masalah akan sulit tercapai karena pembelajaran hanya terfokus kepada guru yang menjelaskan dan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Untuk mengetahui tentang kemampuan siswa dalam berpikir sejarah, peneliti melakukan tes yang dilakukan pada siswa kelas XI IPA 2 SMA N 12 Padang dengan

mengujikan beberapa soal sejarah. Jika diamati dari hasil tes yang telah dilakukan kepada siswa, peneliti mendapat data bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir kausalitas pada siswa dalam peristiwa sejarah dilihat dari persentase siswa menjawab benar yaitu dari lima soal pada soal pertama yang menjawab benar hanya 25% siswa. Kemudian soal kedua yang menjawab benar hanya sebesar 16%. Selanjutnya soal ketiga hanya sebesar 27%, selanjutnya soal keempat 13% dan soal kelima yang menjawab benar sebesar 19% siswa. Berdasarkan hasil tes beberapa soal yang diberikan, peneliti memberikan angket kepada 36 siswa yang telah mengikuti tes, sebanyak 70% siswa berpendapat pelajaran sejarah membosankan dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media, 30% siswa berpendapat pelajaran sejarah pelajaran yang membosankan karena hanya berupa materi yang harus di hafalkan. Siswa juga lebih menyukai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti smartphone/Laptop dengan jaringan internet.

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kausalitas siswa rendah dikarenakan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah yang kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media. Dilihat dari tingginya angka persentase hasil wawancara siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media hal tersebut dijadikan latar belakang untuk pengembangan media pembelajaran sejarah yang menarik interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran serta memanfaatkan teknologi berupa smartphone/laptop dan jaringan internet. Hal tersebut menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai *history virtual exhibition* yang merupakan sebuah produk media pembelajaran sejarah yang memanfaatkan teknologi berupa gabungan dari beberapa *software*. Analisis kebutuhan merupakan aktivitas ilmiah untuk mengidentifikasi faktor yang menjadi penghambat dan faktor yang menjadi pendukung proses pembelajaran guna memilih dan menemukan media yang tepat dan relevan untuk mencapai pembelajaran (Miftah, 2009) . Selaras dengan pemaparan sebelumnya, (Chaeruman, 2017) mengatakan bahwa analisis kebutuhan adalah proses untuk mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan. Melanjutkan, tujuan melakukan analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui topik dan media pembelajaran yang tepat dan relevan. Agar dapat mengembangkan mengembangkan suatu media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa maka dalam penelitian pengembangan ini diperlukan analisis kebutuhan. Oleh karena itu artikel ini bertujuan sebagai studi awal pengumpulan informasi dalam rangka menganalisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *history virtual exhibition* untuk pembelajaran sejarah di SMA. Dengan harapan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan target yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai Analisis Kebutuhan Pengembangan Media History Virtual Exhibition untuk Pembelajaran Sejarah di SMA menggunakan pendekatan *research and development*(R&D). Jenis penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan yang digunakan penelitian mengembangkan suatu produk sekaligus untuk memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan atau pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah (Brog dan Gall, 2003 dalam Sugiyono, 2012, hlm.4). Research and Development merupakan metode analisis data yang digunakan dan berguna untuk menentukan keefektifan suatu produk tertentu (Sugiyono & Kuantitatif, 2009) . Pada jenis penelitian ini terdapat berbagai model pengembangan dengan tahapan dan karakteristik nya yang berbeda-beda seperti Borg and Gall, 4D dan ADDIE. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar (Tegeh & Kirna, 2013). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan pengembangan, yaitu 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan tahapan yaitu tahap analisis. Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap analisis, tahap ini merupakan tahapan untuk pengumpulan informasi. Metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi pada tahap analisis adalah studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan dengan penelitian dan mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan penelitian sebagai dasar untuk pengembangan media *history virtual exhibition*. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SMA N 12 Padang dengan menyebarkan angket dan kuisioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan merupakan dasar pengembangan media *history virtual exhibition*. Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan yaitu melakukan studi literatur mengenai media *history virtual exhibition* serta analisis kebutuhan guru dan siswa.

Virtual Exhibition

Virtual exhibition atau pameran virtual adalah sekelompok replika digital dari peristiwa atau objek nyata yang dibuat dengan menggunakan alat multimedia dan teknologi *virtual reality*, yang menghasilkan simulasi lingkungan pada komputer dan diakses melalui internet sehingga pengguna dapat merasakan sensasi yang sama seperti melihat atau menggunakan objek atau peristiwa tersebut secara langsung (Khairunnisa et al., 2021, hlm. 30). *Virtual exhibition* merupakan suatu wadah yang memungkinkan pengguna untuk dapat mengakses dan berinteraksi dengan berbagai jenis artefak secara virtual melalui penggunaan teknologi digital (K.J Kim & S.A Jin, 2017) . *Virtual exhibition* bisa dikembangkan menggunakan teknologi-teknologi yang berbeda, termasuk multimedia dan *virtual reality*. Dalam proses pengembangannya, *virtual exhibition* memerlukan tim yang

terdiri dari berbagai ahli, seperti ahli desain, ahli multimedia, dan ahli teknologi. Tahapan dalam pengembangan *virtual exhibition* meliputi perencanaan, pengembangan konten, pengembangan software, serta tahap uji coba. *Virtual exhibition* memiliki beberapa kategori, seperti virtual museum, *virtual trade fair*, dan *virtual showroom*. Virtual museum adalah bentuk digital dari museum yang memungkinkan pengguna untuk menikmati koleksi museum secara virtual. Sementara itu, *virtual trade fair* dan *virtual showroom* digunakan untuk memasarkan produk atau jasa secara virtual dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk atau jasa tersebut.

Virtual exhibition bisa digunakan untuk berbagai tujuan, seperti di bidang pendidikan, seni, budaya, dan bisnis. Sebagai media pembelajaran, *virtual exhibition* bisa digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, sebagai media promosi, *virtual exhibition* dapat digunakan untuk memperkenalkan produk atau jasa secara virtual dan meningkatkan kesadaran konsumen. *Virtual exhibition* adalah sebuah teknologi yang berkembang seiring perkembangan teknologi digital dan internet. Pada akhir tahun 1990-an, teknologi ini mulai digunakan untuk kepentingan pameran dan museum ketika internet mulai populer dan memungkinkan akses informasi dan gambar dari jarak jauh. Salah satu virtual exhibition yang terkenal dikembangkan oleh Nicholas Pioch yaitu "*WebMuseum*" pada tahun 1994 yang menjadi salah satu virtual exhibition awal yang terkenal. *WebMuseum* merupakan museum virtual yang menampilkan karya seni dari berbagai periode dan gaya yang dapat diakses secara gratis melalui internet. Sejak itu, pengembangan virtual exhibition semakin berkembang dan semakin banyak institusi dan perusahaan yang menggunakan teknologi ini sebagai sarana promosi, edukasi, dan hiburan. Beberapa perusahaan yang aktif mengembangkan *virtual exhibition* meliputi Google Arts & Culture dari Google, Microsoft Virtual Earth dari Microsoft, dan Smithsonian 3D dari Smithsonian Institution.

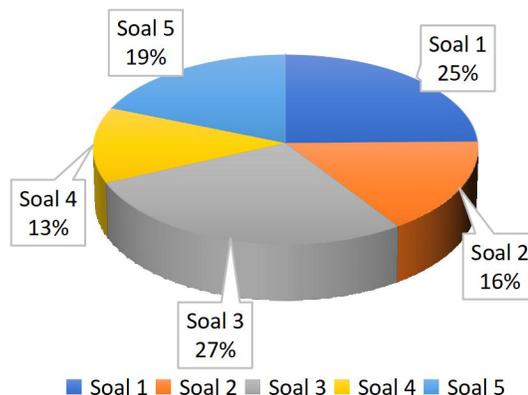
Pengembangan virtual exhibition bukan sebuah hal baru dalam dunia teknologi dan informasi, melainkan sudah ada sejak tahun 1990-an yang digunakan untuk kepentingan pameran, namun seiring perkembangan zaman pemanfaatan virtual exhibition telah merambah pada berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dalam aspek pendidikan. Dalam pendidikan virtual exhibition dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa hal tersebut selaras dengan pendapat beberapa ahli. Menurut beberapa ahli, penggunaan virtual exhibition sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan. Hu dan Rau (2012) menyatakan bahwa virtual exhibition dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan praktis, dan keterampilan sosial. Riggio dan Luccio (2019) menambahkan bahwa penggunaan virtual exhibition dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kim dan Jin (2017) menemukan bahwa virtual exhibition juga dapat meningkatkan pemahaman pengguna tentang topik yang dipelajari dan mendorong pengguna untuk belajar lebih lanjut tentang topik tersebut. Dengan begitu, penggunaan virtual exhibition dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Virtual exhibition ini bersifat fleksibel sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah karena pengguna dapat mengaksesnya secara online kapan saja dan dari mana saja, tanpa perlu berkunjung ke tempat dan lokasi tertentu. Dengan menggunakan teknologi *virtual reality* dan multimedia, *virtual exhibition* dapat menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan gambar yang ditampilkan dan mengakses informasi terkait secara visual maupun audio. Penggunaan dan pemanfaatan *virtual exhibition* sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan sehingga layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan *virtual exhibition* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Lin (2011), penggunaan *virtual exhibition* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan lebih mendalam. *Virtual exhibition* memungkinkan siswa untuk secara mandiri mengeksplorasi konsep atau topik yang diminati, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu pemanfaatan *virtual exhibition* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan metakognitif siswa. Selaras dengan hal tersebut Ertl dan Maurer (2011) menyatakan bahwa *virtual exhibition* dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan metakognitif siswa karena siswa harus berpikir secara aktif dan membuat keputusan saat mengeksplorasi dan mempelajari objek atau peristiwa dalam *virtual exhibition*.

Analisis Kebutuhan

Tahap awal yang dilakukan peneliti untuk menganalisis kebutuhan siswa adalah dengan menganalisis kemampuan dan hasil belajar siswa melalui tes menggunakan soal yang mengandung kemampuan sebab akibat dalam peristiwa sejarah. Hasil observasi dan dokumen tes soal pada siswa kelas XI IPA 6 ditemukan dari 36 siswa yang mengikuti tes, soal pertama yang menjawab benar 25% siswa. Kemudian soal kedua yang menjawab benar sebesar 16%. Selanjutnya soal ketiga sebesar 27%, selanjutnya soal keempat 13% dan soal kelima yang menjawab benar sebesar 19% siswa soal KD 3.7 dan 4.7 pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Gambar 1. Diagram Hasil Tes Analisis Awal Pada Siswa Kelas XI IPA 6



Tahapan selanjutnya, peneliti menganalisis gaya belajar siswa dimana berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa selama proses pembelajaran sejarah siswa tidak begitu aktif dalam kegiatan belajar mengajar, siswa cenderung tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan. Tahapan selanjutnya yaitu analisis kebutuhan. Menurut Arikunto (Arikunto, 2007), dalam analisis kebutuhan yang menjadi perhatian meliputi, (1) kurikulum (pemilihan topik pembelajaran dan penjabaran materi), dan (2) materi, minat khusus dan kesulitan materi. Dari pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa analisis kebutuhan *history virtual exhibition* merupakan analisis terhadap kebutuhan kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru dan analisis materi KD 3.7 dan 4.7”.

Tabel 2. Kompetensi Inti

No.	Kompetensi Inti
1.	Menghayati dan mengamalkan ajaran yang dianutnya
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, dan pro-aktif sebagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3.	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4.	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok

No.	Kompetensi Dasar
3.7	Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia
4.7	Menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah
Materi Pokok: Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan	

Tabel 4. Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
1.	Siswa mampu menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Serta mampu menyajikan dalam bentuk cerita sejarah dengan menerapkan sikap disiplin, jujur, dan bertanggung jawab. Sehingga peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas

Tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket mengenai kesulitan siswa dalam belajar sejarah dan mengenai nilai tes siswa yang rendah, peneliti menemukan bahwa sebanyak 70% siswa berpendapat pelajaran sejarah membosankan dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media, 30% siswa berpendapat pelajaran sejarah pelajaran yang membosankan karena hanya berupa materi yang harus di hafalkan. Setelah peneliti menemukan permasalahan yang dialami siswa, peneliti selanjutnya menganalisis penyebab permasalahan tersebut. Tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan guru yang dilakukan dengan wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri 12 Padang, ibu NR (inisial) menyebutkan, media *history virtual exhibition* belum pernah digunakan sebelumnya. Media *history virtual exhibition* ini merupakan media yang dalam penggunaannya menggunakan *smartphone/laptop* dengan bantuan jaringan internet yang mana hal tersebut sejalan dengan keseharian siswa yang diperbolehkan menggunakan *smartphone/laptop* dalam proses pembelajaran dengan ketentuan dari guru mata pelajaran. Ibu NR juga menambahkan dalam wawancara lanjutan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan PPLK yaitu ia berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran *history virtual exhibition* dalam proses pembelajaran sejarah dapat menjadikan pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa di atas pada gambar 1 dapat dilihat bahwa sebanyak dari lima soal yang diberikan masing-masing soal memiliki persentase rendah dibawah 50% siswa menjawab benar pada soal KD 3.7 materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Pada soal tersebut telah dibuat dengan memperhatikan kemampuan *Historical Thinking* terutama dalam kausalitas sebuah peristiwa. Dari hasil tes tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa materi peristiwa sekitar proklamasi merupakan materi yang sulit bagi peserta didik kelas XI IPA 6. Kemudian dilihat dari hasil analisis peneliti terhadap gaya belajar siswa dapat diartikan bahwa pembelajara sejarah kurang menarik perhatian siswa dilihat dari siswa yang kurang aktif selama pembelajaran. Hal tersebut tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan yaitu guru masih menggunakan paradigma konvensional dengan menggunakan metode ceramah (*Teacher Centered, Text Book Centered*), sehingga tujuan pembelajaran sejarah yang seharusnya mengikutsertakan siswa dalam penyelesaian masalah untuk akan sulit tercapai karena pembelajaran hanya terfokus kepada guru yang menjelaskan dan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru.

Setelah guru menjelaskan, siswa diberikan tugas mencatat ataupun tugas kelompok yang cenderung membuat siswa menganggap sejarah merupakan materi pelajaran yang hanya catat mencatat saja. Cara belajar yang demikian merupakan cara belajar yang masuk dalam kategori cara belajar konvensional dengan guru sebagai pusat informasi dan fasilitator, sedangkan tuntutan kurikulum yang digunakan ialah siswa dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar (*student oriented*). Selaras dengan hal tersebut ada tiga penyebab masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya sumber daya, kurangnya motivasi, dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan (Branch, 2009). Peneliti selama observasi di SMA N 12 Padang dari segi sumber daya dan fasilitas seperti proyektor, smartpone, jaringan internet dan lain sebagainya sudah mendukung dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari segi kurangnya motivasi siswa yang terjadi di lapangan berdasarkan observasi disebabkan oleh ketidakterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam mengerjakan tes kemampuan belajar pada materi peristiwa sekitar proklamasi sebanyak 70% siswa berpendapat pelajaran sejarah membosankan dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media, 30% siswa berpendapat pelajaran sejarah pelajaran yang membosankan karena hanya berupa materi yang harus di hafalkan. Berdasarkan hal tersebut masalah yang terjadi disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Oleh karena itu, penting dilakukannya inovasi dalam proses pembelajaran sejarah agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai. Dalam hal ini, peneliti menawarkan solusi dari permasalahan siswa berupa media pembelajaran dengan balutan teknologi. Media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti adalah media *history virtual exhibition*, hal ini karena *history virtual exhibition* memadukan teknologi virtual tiga dimensi dengan kekuatan audio, visual yang dirangkai dalam satu alur materi sehingga informasi yang didapatkan lebih mudah diingat oleh siswa, selain itu menurut Lin (2011) Virtual exhibition memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam virtual exhibition, siswa dapat mempelajari konsep atau topik secara mandiri dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran karena dapat mengeksplorasi objek atau peristiwa sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa media *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA perlu dikembangkan dan dibutuhkan oleh siswa dan guru sejarah di SMA N 12 Padang. Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran sejarah kurang menarik perhatian siswa dilihat dari antusias dan partisipasi siswa selama pembelajaran yang kurang aktif, hal tersebut tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan yaitu guru masih menggunakan paradigma konvensional dengan menggunakan metode ceramah saja sehingga tidak mengikutsertakan siswa secara langsung dalam penyelesaian masalah dalam pembelajaran.

Media *history virtual exhibition* diperlukan karena sesuai dengan ketertarikan siswa untuk belajar menggunakan media yang menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media selama kegiatan proses pembelajaran. Selain itu media *history virtual exhibition* memungkinkan siswa untuk secara mandiri mengeksplorasi konsep atau topik yang diminati, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Media *history virtual exhibition* juga dapat membantu guru untuk mengatasi keterbatasan dalam penggunaan media dan menyempurnakan penyampaian materi dari guru sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). Penyusunan Instrumen Untuk Analisis Kebutuhan Online Dan Offline. Disampaikan Dalam Kegiatan Lokakarya Penyusunan Instrumen Analisis Kebutuhan MPI
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). Springer
- C.A Lin. (2011). Virtual Museum Exhibitions and Their Effects on Learning and Experience. *Journal Of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1)
- Chaeruman, U. A. (2017). PEDATI Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. Direktorat Pembelajaran Kementerian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi
- Ertl B, & Maurer H.A. (2011). Virtual Exhibitions as A New Educational Tool. *Journal Of Virtual Worlds Research*, 5(2)
- Hamalik, O. (1989). *Media Pembelajaran*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Hu. W, & Rau, P. L. P. (2012). Effects Of Learning Style and Interactivity on The Effectiveness of An Educational Video Game. *Computers & Education*, 59(2)
- Khairunnisa, I., Hasna, A. D., Kharoline, H. B., & Noor, A. A. (2021). Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 3(1), 28–34
- K.J Kim, & S.A Jin. (2017). Virtual Exhibitions: How Museums Are Increasingly Using Immersive Digital Technology to Enhance Visitor Experiences. *Business Horizons*, 60(1)
- Miftah, M. (2009). Model Dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 95–106
- N. Sudjana, & A. Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bumi Aksara
- Ofianto, M. P., & Ningsih, Z. (2021). *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)* (Vol. 309). Duta Media Publishing

- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 133–134
- Riggio, M., & Luccio, R. (2019). Virtual Reality and Museum Education: Exploring the Impact On Visitors' Learning Experience. *Journal Of Science Education and Technology*, 28(3)
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Cet. Vii
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1)
- Tinio, V. L. (2002). *ICT In Education: UN Development Programme*. Accessed November, 12, 2014
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1).