

Analisis Kebutuhan Media Virtual Reality dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 5 Padang

Riama Hilda^{1(*)}, Ofianto²

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

(*)riamahilda5@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the needs of virtual reality media in History Class X of SMKN 5 Padang. This research adopts the research and development method. The development phase uses the ADDIE development model. However, the phases carried out in this study only reached the analytical phase through the analysis of research technical requirements. This was done using observation and question-and-answer data collection techniques. 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 utilized by students for effectiveness in learning (2) needs analysis for students, students requires interactive media that is current, interesting and easily accessible anywhere, where the media can provide an understanding of concepts, and describe subject matter created by the teacher. (3) analysis of learning materials in accordance with learning outcomes using virtual reality media. From this it is concluded that virtual reality media is needed as a learning media, history at SMK Negeri 5 Padang.

Keywords: Research Development, History Learning, Virtual reality

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan media virtual reality pada pembelajaran sejarah kelas X di SMKN 5 Padang. Penelitian ini menggunakan metode research & development. Tahapan pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE. Namun tahapan yang dilakukan pada penelitian ini baru sampai Pada tahap analisis dengan menganalisis kebutuhan teknik penelitian, hal ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan tanya jawab. 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. Dari sini disimpulkan bahwa media virtual reality diperlukan sebagai media pembelajaran ,sejarah di SMK Negeri 5 Padang.

Kata kunci : Pembelajaran Sejarah, Virtual Reality

PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum merdeka tahun pelajaran 2022/2023 membawa tantangan baru bagi pembelajaran sejarah. Struktur hasil belajar sejarah tidak lagi mengutamakan pemahaman konseptual, tetapi juga menekankan pada keterampilan proses yang meliputi keterampilan berpikir historis. Dalam merumuskan capaian pembelajaran sejarah, beberapa tujuan pembelajaran sejarah dipertimbangkan dalam kurikulum mandiri, misalnya: menumbuh kembangkan kesadaran sejarah, menumbuh kembangkan pemahaman tentang diri sendiri, dimensi manusia, waktu dan ruang, melatih kecakapan berpikir diakronis, kausalitas, perubahan dan kesinambungan dan lain sebagainya (Kemendikbudristek 2022) Berpikir historis merupakan proses atau langkah-langkah yang dilalui untuk menemukan kebenaran sejarah guna menghasilkan produk sejarah keterampilan berpikir historis atau historical thinking skill adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dan siswa (Ofianto, 2021) .

Tujuan yang hendak dicapai dalam pengajaran sejarah dibagi menjadi tiga bidang: Ranah akademik, ranah kesadaran sejarah, dan ranah nasionalisme. Khusus dalam bidang akademik, diklasifikasikan menjadi tiga jenis lainnya, yaitu: Aspek kognitif, aspek afektif dan aspek keterampilan atau kemampuan penalaran sejarah. Dalam prakteknya, kenyataannya proses pembelajaran sejarah di sekolah seringkali terabaikan dari segi keterampilan atau berpikir sejarah, sehingga kemampuan berpikir historis siswa kurang (ofianto dan Ningsih, 2021). Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi 4.0 Idealnya setiap guru harus mengembangkan media pembelajaran dalam rangkai memberikan variasi untuk proses belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran dimungkinkan untuk menampilkan sumber atau bahan ajar yang abstrak menjadi nyata yang bisa dibawa ke dalam kelas. perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yaitu memupuk rasa nasionalisme dalam diri anak, meningkatkan kesadaran sejarah dan melatih aspek akademik dari dalam diri peserta didik .Rasa nasionalisme dalam diri anak tidak akan tumbuh begitu saja tanpa bantuan dan dorongan dari luar diri anak.

Masalah yang sering terlihat dalam pembelajaran sejarah adalah kecenderungan transfer informasi dari guru ke siswa, kurang memperhatikan keterampilan intelektual dan meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Terlepas dari masalah ini, telah diamati bahwa lebih banyak penekanan diberikan pada menghafal saat belajar sejarah dan menggunakan metode ceramah, sehingga dianggap membosankan.

Pembelajaran Sejarah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau, menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang, menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan

dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional (Gafur, 2012). Oleh karena itu, perlu dikembangkan pembelajaran sejarah yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan dapat mengambil manfaat dari pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan dan mengembangkan kesadaran sejarahnya. Guru dituntut untuk mengembangkan lingkungan belajar dan menggunakan model pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Kustandi & Sutjipto, 2011). Lingkungan belajar sangat bermanfaat untuk menangkap objek atau peristiwa tertentu yang mendukung kegiatan belajar, meningkatkan semangat belajar siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dalam belajar, serta dapat membantu mengatasi karakteristik dan keunikan siswa (Alfiani, F.,2018:442). Penggunaan lingkungan belajar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa. Tingkatan berpikir manusia mengikuti tahapan perkembangan dari berpikir konkrit menuju berpikir abstrak, dari berpikir sederhana menuju pola berpikir kompleks. Penggunaan media sangat erat kaitannya dengan tahapan berpikir, karena dengan bantuan media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat dibuat konkrit dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana & Rivai 1991). Kemampuan berpikir historis (*historical reasoning*) merupakan keterampilan standar yang harus dikuasai siswa. Secara umum, pemikiran sejarah adalah seperangkat langkah atau proses ilmiah dalam studi sejarah. Pemikiran sejarah dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis ketika mereka menggunakan informasi tentang masa lalu untuk memahami kehidupan sekarang dan masa depan (ofianto,2018). Keterampilan penalaran sejarah dalam pembelajaran sejarah (ofianto dan Ningsih.2021) dibagi menjadi dua kategori yaitu keterampilan dasar dan keterampilan penelitian sejarah (keterampilan lanjutan). Berikut ini adalah table klasifikasi keterampilan berpikir Historis.

Table 1. Klasifikasi Keterampilan Berpikir Historis

Keterampilan dasar (basic skill)	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 sebab akibat	3. Keterampilan merancang penelitian sejarah
	4. Keterampilan melaporkan hasil

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti amati selama melaksanakan PLK di SMK 5 Padang penggunaan media pembelajaran belum maksimal karena keterbatasan sarana pra sarana, media yang digunakan berupa video pembelajaran yang diperoleh dari youtube yang diberikan ke siswa dengan cara memberikan link, mencetak gambar peninggalan sejarah kemudian di perlihatkan di depan kelas. Jadi pembelajaran sejarah di SMKN 5 Padang masih bersifat konvensional yang belum berbasis teknologi, sehingga membuat siswa gampang bosan

dalam pembelajaran di kelas, namun di SMK tersebut mendukung untuk pembelajaran berbasis teknologi karena peserta didik diperbolehkan untuk membawa *handphone* ke sekolah dan di sekolah juga ada beberapa ruangan yang difasilitasi oleh wifi. Di lain sisi Penerapan kurikulum merdeka belajar juga menerapkan dan menambahkan materi konten local yang bisa dipelajari baik di sekitar tempat tinggal maupun daerah, namun untuk mewujudkan dan menggambarkan kondisi lapangan secara nyata terkait materi sejarah local ini masih sangat sedikit yang bisa menarik perhatian siswa dan bisa menghidupkan suasana kelas yang bisa mengajak siswa untuk ikut aktif di kelas, sehingga kembali pada permasalahan yang pertama yaitu berkaitan dengan media pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam lingkungan pembelajaran sejarah harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam proses tersebut yaitu berpikir historis.

Oleh karena itu, permasalahan di atas harus ditransformasikan menjadi media pembelajaran sejarah yang inovatif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan melibatkan siswa dalam prosesnya, yaitu ke dalam pemikiran kritis. Inovasi media pembelajaran bisa jadi media yang berbeda dari guru yang ada. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Virtual Reality (VR) dengan menggunakan Google Street View, Canva dan CloudPano. Perangkat lunak ini memainkan perannya sendiri dalam proses pengembangan.

Virtual Reality, atau VR, adalah teknologi yang menciptakan lingkungan tiga dimensi (3D) yang disimulasikan yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan memanipulasi konten lingkungan. Tujuan dari realitas virtual adalah untuk menciptakan pengalaman yang membuat pengguna merasa seolah-olah tenggelam dalam dunia virtual yang nyata. Teknologi realitas virtual menggunakan grafik 3D dan suara untuk mengelilingi layar. Pengguna menjelajahi dunia virtual reality menggunakan perangkat seperti smartphone atau laptop. Materi yang dibahas dalam Media Virtual Reality (VR) adalah mata pelajaran sejarah Indonesia.

Media Visual Reality membahas materi sejarah Indonesia, selain karena objek peninggalan yang diambil dekat dengan peneliti, peneliti ingin memperkenalkan sejarah local pada siswa sehingga akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi terhadap apa yang ada di lingkungan sendiri sehingga akan muncul kesadaran sejarah yang berakhir dengan tumbuhnya rasa cinta tanah air. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul " *Analisis kebutuhan Media Virtual Reality Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Smkn 5 Padang*".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research & development* (R&D). Metode Penelitian R&D ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implementation, dan evaluation* (Branch 2009). Namun, pada penelitian ini tahapan yang dilakukan baru sampai tahap analisis saja. Tujuan dilakukan tahapan analisis ini agar

didapatkan suatu gambaran dan penjelasan dari fenomena yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan wawancara. Tujuan dilakukan wawancara dan observasi adalah untuk memperoleh data yang diinginkan oleh peneliti. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati kondisi kelas disaat guru dan siswa melangsungkan pembelajaran di kelas. Peneliti mengamati teknik mengajar guru, bagaimana tingkah laku siswa di kelas, dan media apa saja yang digunakan guru selama proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung dan bagaimana kondisi kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, wawancara dilakukan peneliti kepada guru sejarah SMKN 5 Padang yaitu Dra. YA,S.Pd. peneliti juga melakukan wawancara pada 6 (enam) siswa kelas X terkait bagaimana proses pembelajaran sejarah di kelas. Setelah data hasil observasi dan wawancara sudah diperoleh, maka data yang ada akan diolah dengan teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman, ada empat tahapan dalam melakukan analisis data, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data (penarikan kesimpulan) (Wandi 2013). Seperti itulah tahapan dan langkah-langkah dalam mengelola data yang diperoleh untuk menganalisis kebutuhan media virtual reality sebagai media pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu, observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data terkait analisis kebutuhan *virtual reality* sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMKN 5 Padang. Hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Virtual Reality :

Teknologi realitas virtual pertama yang dikembangkan oleh MIT adalah Aspen Cinema Map pada tahun 1977. Peta tersebut menampilkan simulasi kasar kota Aspen, Colorado, di mana pengguna dapat melakukan perjalanan dengan salah satu dari tiga gaya: Musim Panas, Musim Dingin, dan Poligon. Dua yang pertama didasarkan pada foto, karena di kedua musim para peneliti benar-benar memotret setiap kemungkinan pergerakan di lanskap jalanan 31 kota besar, dan yang ketiga adalah model dasar tiga dimensi (3D) kota metropolitan. Pada akhir 1980-an, istilah "realitas virtual" dipopulerkan oleh Jaron Lanier, salah satu pelopor modern di bidang tersebut. Lanier, yang mendirikan VPL Research pada tahun 1985, merancang dan membangun sistem "kacamata hitam dan sarung tangan" yang terkenal saat itu. (Riyadi, F. S., 2017:76)

Realitas virtual adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk merasakan suasana yang menyerupai dunia nyata, atau rekreasi dari peristiwa dunia nyata, dengan menggunakan alat khusus yang biasanya menghadirkan pengalaman visual di layar, ditambah informasi sensorik tambahan seperti suara, pengeras suara atau headphone (Sebastian, N., Erandaru, & Cahyadi, J. 2018)). *Virtual Reality* adalah teknologi yang dapat berinteraksi dengan lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (Riyadi, F. S., 2017:75). *Virtual Reality* memungkinkan komputer untuk mensimulasikan objek nyata, yang dapat menciptakan

suasana tiga dimensi (3D) yang memberikan kesan pengguna berpartisipasi secara fisik (Sebastian, N., Erandaru, & Cahyadi, J. 2018).

Analisis Peserta Didik:

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran sejarah oleh peneliti, didapati kenyataan bahwa siswa kelas X SMKN 5 Padang kurang tertarik dan kurang antusias ketika belajar sejarah. Hal seperti ini tentunya mendatangkan suatu permasalahan. Permasalahan ini mengakibatkan siswa asik mengbrol dan bermain *handphone* ketika proses belajar di kelas sedang berlangsung, sehingga siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru yang mengajar di kelas. Melihat kondisi dan situasi yang demikian, maka peneliti melakukan wawancara kepada siswa dan hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa tidak merasakan semangat untuk belajar dan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran sejarah. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi pembelajaran sejarah akan lebih menarik jika menggunakan media yang bisa membuat siswa melihat peristiwa secara nyata. Peristiwa secara nyata yang dimaksudkan disini diartikan dibutuhkan sarana yang bisa memperlihatkan bagaimana kondisi dan situasi yang pernah terjadi di masa lalu.

Analisis Guru :

Pada saat melakukan wawancara dengan guru terkait media pembelajaran yang digunakan, guru mengatakan bahwa hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Takhan yaitu, media yang digunakan guru juga bukanlah media pembelajaran yang interaktif. Ketika dilakukan wawancara, guru juga mengakui dan merasa bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk memupukan antusias siswa didalam proses pembelajaran. Media merupakan sarana dan komponen utama yang membantu guru didalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan adanya pengomtimalan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran akan dipakai secara optimal apabila media tersebut digunakan sesuai dengan urgensinya.

Mata Pelajaran Sejarah menurut kurikulum Merdeka Belajar :

Pembelajaran sejarah menurut Gottshalk dalam Susanti dan Yefterson (2021) adalah suatu disiplin ilmu yang mengkaji pembentukan perkembangan masyarakat masa lampau dan mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan dan membentuk watak, sikap dan kepribadian siswa. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa. Untuk alasan ini, sejarah adalah mata pelajaran yang membutuhkan pengetahuan mendalam dari masing-masing materinya.

Dalam Permendikbud Pengajaran sejarah adalah proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan dari rangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun untuk mempengaruhi dan mendukung pembelajaran siswa. Tugas pengajaran sejarah adalah

menyadarkan peserta didik akan proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu, serta membangun perspektif dan kesadaran sejarah untuk menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas dalam Putri 2020).

Pembelajaran sejarah memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk watak, sikap dan pembangunan bangsa yang bermakna dalam membentuk bangsa Indonesia yang berwawasan kebangsaan, kecerdasan, menghargai perjuangan bangsa dan nasionalisme. Pembelajaran sejarah berguna untuk kronologis perkembangan kemampuan berpikir siswa. Penalaran kronologis merupakan keterampilan mendasar dalam penalaran sejarah, karena penalaran kronologis menganggap waktu (masa lalu, sekarang dan masa depan) sebagai bagian penting dari pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah juga merupakan salah satu cara untuk mengembangkan sikap sosial, antara lain: Saling menghargai, menghormati perbedaan, toleransi dan keinginan untuk hidup berdampingan dalam multikulturalisme (Susanto dalam Putri 2020).

Salah satu tugas pelajaran sejarah sekolah adalah sejarah sebagai pendidikan moral. Setiap peristiwa sejarah memiliki nilai dan moral. dapat dipelajari sepanjang hidup. Selain fungsi pedagogisnya, sejarah juga memiliki tujuan. Tujuan pembelajaran sejarah tidak hanya agar siswa mengingat suatu peristiwa, waktu, hari, waktu atau sebab akibat dari suatu peristiwa. Sejarah pembelajaran mencakup cakupan materi, yaitu: (1) memuat nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, jiwa kepeloporan, cinta tanah air, nasionalisme, dan jiwa pantang menyerah dalam proses pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik, (2) mengandung khazanah peradaban bangsa, termasuk bangsa Indonesia, (3) membangkitkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk mempersatukan bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa, (4) mengandung ajaran moral dan kearifan yang berguna untuk mengatasi krisis multidimensi kehidupan sehari-hari, (5) menengahi dan mengembangkan tanggung jawab . sikap menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup (Sapriya dalam Zahro).

Peran penting pembelajaran sejarah tidak hanya untuk menyampaikan gagasan, tetapi juga untuk mendewasakan peserta didik untuk memahami jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman peristiwa sejarah. Menurut Ismail 2005: Tujuan pendidikan sejarah adalah sebagai berikut:

A. Dapat memahami sejarah dalam pengertian berikut: 1) Anda mengetahui dan memahami peristiwa; 2) memiliki kemampuan berpikir kritis yang dapat digunakan untuk menguji dan menggunakan informasi sejarah; 3) ia memiliki keterampilan sejarah yang memungkinkannya mempelajari berbagai informasi yang diterimanya untuk memastikan keakuratannya; 4) Memahami dan mengkaji perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat dan lingkungan serta menggunakannya dalam pengembangan berpikir kritis dan analitis.

B. Ada kesadaran sejarah; a) menyadari pentingnya dan nilai waktu untuk memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya; b) Kesadaran akan perubahan yang sedang berlangsung dalam kehidupan manusia dan lingkungan; c) mampu mengenali nilai yang terkandung dalam transaksi; d) mengetahui cara mengetahui nilai-nilai yang terkandung

dalam cerita dan memilih nilai-nilai positif dan mengubahnya menjadi milik mereka sendiri; e) Anda memiliki kemauan dan kemampuan. Ambil contoh yang baik juga dari para pelaku berbagai peristiwa sejarah; f) Mengulangi atau menghindari dan menyangkal aspek-aspek negatif dari peristiwa sejarah.

ATP :

TUJUAN PEMBELAJARAN	ALUR Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Peserta didik mampu memahami konsep manusia ,ruang dan waktu dalam Sejarah	<ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi penyebab suatu peristiwa2. Menggambarkan pentingnya individu dalam suatu peristiwa sejarah3. Mengenali beberapa penyebab dan konsekuensi baik jangka pendek maupun jangka panjang	2 jp 3 pertemuan

Analisis Kebutuhan Media Virtual Reality

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama pembelajaran sejarah berlangsung, didapati kenyataan bahwa siswa kelas X SMKN 5 Padang kurang tertarik dan kurang antusias ketika belajar sejarah. Hal seperti ini tentunya mendatangkan suatu permasalahan. Permasalahan ini mengakibatkan siswa asik mengbrol dan bermain *handphone* ketika proses belajar di kelas sedang berlangsung, sehingga siswa tidak memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru yang mengajar di kelas. Melihat kondisi dan situasi yang demikian, maka peneliti melakukan wawancara kepada siswa dan hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa tidak merasakan semangat untuk belajar dan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran sejarah. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi pembelajaran sejarah akan lebih menarik jika menggunakan media yang bisa membuat siswa melihat peristiwa secara nyata. Peristiwa secara nyata yang dimaksudkan disini diartikan dibutuhkan sarana yang bisa memperlihatkan bagaimana kondisi dan situasi yang pernah terjadi di masa lalu.

Peneliti juga melakukan observasi pada guru peneliti yang sedang melangsungkan proses pembelajaran sejarah di kelas. Guru Terlihat jauh lebih dominan dibandingkan siswa dan juru juga lebih banyak menggunakan buku teks sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan tidak menggunakan media pembelajaran yang bisa membantu menarik perhatian siswa untuk belajar. Sebagai bentuk klarifikasi dari observasi yang peneliti lakukan, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan. Hasil

wawancara di peroleh informasi guru hanya sesekali menggunakan media dalam pross pembelajaran. Media yang digunakan biasanya gambar yang di print dan juga sesekali menampilkan video yang di peroleh dari youtube,dimana media yang seperti ini tidak cukup untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar di kelas.

Guru dalam pengembangan media harus memperhatikan manfaat dari media tersebut, menuut 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 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.Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka memiliki beberapa tujuan pembelajaran sejarah, antara lain:: menumbuh kembangkan kesadaran sejarah, menumbuh kembangkan pemahaman tentang diri sendiri, dimensi manusia, waktu dan ruang, melatih kecakapan berpikir diakronis, kausalitas, perubahan dan kesinambungan dan lain sebagainya (Kemendikbudristek 2022). Salasatu materi sejarah yang menggambarkan dan memupuk kesadaran sejarah tentunya dimulai dari lingkungan sekitar yaitu sejarah local yang ada di sekitar yaitu Peninggalan sejarah masjid ganting .

Berdasarkan Uraian permasalahan yang telah dipaparkan,maka dibutuhkan suatu solusi agar masalah yang terjadi didalam proses pembelajaran tersebut dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media virtual reality. hal ini tentunya karena media tersebut sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran di SMKN 5 Padang. Melalui media ini besar harapan dapat membantu meningkatkan minat dan antusias siswa dalam belajar sejarah, dan dapat memperoleh serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. media ini memuat konten seperti foto,video dan audio yang menunjukkan bangunan bersejarah masjid ganting secara virtual namun tampak nyata sebagaimana yang ada di lapangan. Media ini dapat dibuat menggunakan canva dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama prangkat tersambung ke jaringan internet, yang dimana media ini dapatt memudahkan guru dan siswa dalam mengakses dan menggunakannya selama belajar di kelas maupun diluar kelas, selain itu media ini juga mampu menambah wawasan guru dan siswa dalam pemanfaatan teknologi dan informasi dalam kegiatan proses pebelajaran serta menciptakan kondisi kelas yang kondusif. Oleh karena itu, analisis kebutuhan media virtual reality di SMKN 5 Padang perlunya pengembangan dan penggunaan media virtual reality lebih lanjut untuk melihat

efektivitas dan praktikalitas dari media yang telah dikembangkan melalui ujicoba yang diberikan kepada siswa dan guru di SMKN 5 Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan dan pembahasan yang di paparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media virtual reality merupakan media yang dibutuhkan bagi guru dan siswa kelas X SMKN 5 Padang. Siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik pada proses pembelajaran sejarah di kelas memerlukan adanya sarana dan prasarana yang bisa memvisualkan suatu bangunan atau sumber sejarah di lapangan secara nyata agar pembelajaran di kelas tidak monoton dan mampu meningkatkan antusias belajar siswa serta tertarik untuk mempelajari sejarah di sekitar lingkungan hidup. Salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran bagi guru adalah guru bisa menjadi fasilitator yang baik untuk siswa sehingga proses anak dalam belajar nanti akan tampak baik itu dari intaksi maupun proses mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang ingin dicapai. Siswa dapat bisa dapat menumbuhkan dan memupuk rasa nasionalisme, meningkatkan kesadaran sejarah dan siswa mampu berpikir historis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. 2018. "Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) Di SMP. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439–449. <https://doi.org/10.24036/Jmpe.V1i2.4766>."
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. boston: springer.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ofianto. (2018). Model Learning Continuum Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking) Pembelajaran Sejarah SMA. *Diakronika*, 17(2), 163– 177. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/27>
- ofianto. 2018. "Asesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking). Duta media publishing.
- Ofianto, Aman, Ningsih, T. zahra, & Abidin, N. F. (2021). The Development of Historical Thinking Assessment to Examine Students' Skills in Analyzing the Causality of Historical Events. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 609–619.
- Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). *Asesmen Keterampilan Berpikir historis (Historical Thinking)*. Jawa Timur: Duta Media Publishing

- Putri, Afrilyza. 2020. “Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia.”
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. 2017. “Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer), 2(2), 75–82. <https://doi.org/10.26798/Jiko.2017.V2i2.76>.”
- Sebastian, N., Erandaru, & Cahyadi, J. 2018. “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.”
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1991). Media Pengajaran. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Susanti, Popi, and Ridho Bayu Yefterson. 2021. “Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Multimedia Autoplay.” 3(3):14.
- wandi, sustiyo;dkk. 2013. “pembinaan prestasi ekstrakurikuler olahraga di SMA karangturi kota semarang.” *journal of physical education* 2(8).
- Zahro, Mustika. n.d. “The Implementation Of The Character Education In History Teaching.” Zafri. (1999). Metode Penelitian Pendidikan. Padang: UNP Press.
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>