

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Pada Proses Pembelajaran Sejarah

Hani Anastasia Astuti¹, Ridho Bayu Yefterson²

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

(*)hanianastasiaa@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to collect information to determine the need for developing a digital museum learning media to help students think about causality in the history learning process. The research in this article uses qualitative research methods using descriptive data. The data collection technique uses observation and interviews, with this technique the researcher was able to find a needs analysis for the development of digital museum media. The results of the research analysis in this article are student analysis and curriculum analysis. From the analysis of students, it was found that students need learning media that can improve their ability to think causally, because teachers have not been able to develop media, especially technology-based media. Then there is a curriculum analysis, where the curriculum used is the independence curriculum, with the material used being Phase F material for class . Students are able to analyze post-independence events that threaten the integrity of the Republic of Indonesia and efforts to defend it, (2). Students are able to explain several post-independence events in West Sumatra, (3). Students are able to find out some of the relics that exist in West Sumatra in defending Indonesian independence, (4). Students are able to understand the concept of causality thinking in historical events

Keywords : Need Analysis, Instructional Media, Digital Museum, Causality Thinking

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengumpulan informasi guna mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan sebuah media pembelajaran museum digital untuk membantu siswa berpikir kausalitas pada proses pembelajaran sejarah. Penelitian di dalam artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan data deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, dengan teknik tersebut peneliti mampu menemukan analisis kebutuhan dari pengembangan media museum digital. Hasil analisis penelitian di dalam artikel ini yaitu analisis peserta didik dan analisis kurikulum. Dari analisis peserta didik ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas, karena guru belum mampu mengembangkan media, terlebih lagi media yang berbasis teknologi. Kemudian ada analisis kurikulum, dimana kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, dengan materi yang digunakan adalah materi Fase F kelas XII tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan, kemudian capaian pembelajaran adalah menjelaskan peristiwa dan usaha yang dilakukan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan tujuan pembelajaran yaitu : (1). Siswa mampu menganalisis peristiwa-peristiwa pasca kemerdekaan yang mengancam keutuhan NKRI dan usaha mempertahankannya, (2). Siswa mampu menjelaskan beberapa peristiwa pasca kemerdekaan di Sumatera Barat, (3). Siswa mampu mengetahui beberapa peninggalan-peninggalan yang ada di Sumatera Barat dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia,

(4). Siswa mampu memahami konsep berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.

Kata kunci : Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Museum Digital, Berpikir Kausalitas

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang bisa memberikan arah untuk pembangunan bangsa. Dalam aspek kognitif yang diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran sejarah mempunyai peranan yang penting untuk membangun karakter. Sardiman (2021 : 210) menjelaskan bahwa sejarah memiliki peranan yang sangat penting untuk membangun karakter bangsa. Pembelajaran sejarah mampu mengembangkan aktifitas siswa untuk menelaah berbagai peristiwa, yang kemudian dipahami dan diinternalisasikan ke berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu dan kemudian melahirkan sikap yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran sejarah mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan peristiwa yang dihadapi saat sekarang ini agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan di masa depan yang lebih baik. Unsur pembelajaran sejarah terdiri dari guru, peserta didik, lingkungan belajar, materi dan perangkat pembelajaran (Rahmawati & Abidin, 2022, p. 82). Tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka adalah menciptakan dan mengembangkan kesadaran sejarah, pemahaman mengenai diri sendiri dan kolektif sebagai bangsa. Kemudian menumbuhkan perasaan bangsa, nasionalisme, patriotisme dan nilai-nilai moral serta gotong royong. Mengembangkan pengetahuan mengenai dimensi manusia, ruang dan waktu. Melatih kecakapan berpikir diakronis, sinkronis, kausalitas, kreatif, kritis reflektif dan kontekstual. Melatih keterampilan untuk mencari sumber, kritik, seleksi, analisis dan sintesis sumber, serta penulisan sejarah dan yang terakhir yaitu melatih keterampilan mengolah informasi sejarah secara digital dan non digital (Rahmawati & Abidin, 2022, p. 82).

Berpikir sejarah merupakan cara berpikir khas dalam ilmu sejarah (*thinking historically*). Sejarah seperti halnya disiplin ilmu yang lain merupakan representasi dari berpikir ilmiah. Berpikir ilmiah merupakan sebuah cara berpikir sistematis, terorganisir dan terintegrasi antara satu sama lain. Maka dari itu, berpikir ilmiah merupakan berpikir konseptual (Zed, n.d., p. 56). Kemudian daripada itu, berpikir sejarah merupakan berpikir dalam alur disiplin sejarah ilmiah dengan mempertimbangkan serangkaian konsep, salah satunya yaitu berpikir kausalitas atau sebab-akibat yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

Kausalitas atau hukum sebab-akibat, seperti yang dijelaskan Plato yaitu “segala sesuatu terjadi dan berubah mestilah ada sebabnya, karena tidak ada di dunia yang terjadi tanpa sebab”. Sebab dalam sejarah merujuk kepada tindakan ataupun kejadian yang dapat menyebabkan terjadinya sebuah tindakan peristiwa lain. Hasil dari tindakan atau kejadian itulah yang disebut sebagai akibat. Hubungan sebab-akibat ini melibatkan relevansi yang selalu dipelajari. Konsep sebab dalam sejarah akan selalu mendahului akibat ataupun

sebaliknya, akibat selalu merupakan hasil dari tindakan atau peristiwa sebelumnya (Zed, n.d., p. 56).

Proses pembelajaran sejarah harus menggunakan media yang dinilai tetap interaktif dan mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran museum digital dianggap oleh para ahli memiliki daya tarik tersendiri dalam menunjang pembelajaran sejarah. Peserta didik sering menganggap pembelajaran sejarah yang konvensional sangat membosankan dan kurang efisien. Maka dari itu, dengan adanya inovasi media pembelajaran sejarah sangat perlu untuk dikembangkan agar pembelajaran menjadi interaktif (Rosmah et al., 2023, p. 162).

Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah akan membantu guru, karena materi Sejarah yang bersifat abstrak akan dapat dipikirkan secara nyata oleh siswa, media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan (Alvionita, 2014, p. 32). Contohnya seperti bagaimana kita akan menjelaskan sebuah peristiwa Sejarah, jika tidak menggunakan media, perspektif atau cara pandang siswa terhadap peristiwa Sejarah tersebut akan berbeda-beda, maka dari itu dengan menggunakan media kita akan membuat perspektif diantara siswa menjadi satu. Media pembelajaran sejarah merupakan bagian integral yang memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran Sejarah guru harus mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau dalam Kurikulum Merdeka disebut sebagai Modul Ajar (MA). Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang penting dalam Modul Ajar yang tercantum di dalam sarana dan prasarana.

Berdasarkan observasi peneliti selama melaksanakan PLK di MAN 2 Tanah Datar dalam mengamati mata pelajaran sejarah di sekolah, guru yang mengajar jarang menggunakan media pembelajaran, meskipun beberapa materi dalam pembelajaran sejarah membutuhkan media. Guru hanya terlalu fokus untuk menjelaskan materi secara terus menerus dan membuat siswa harus menghafal materi sejarah tersebut. Salah satu permasalahan tersebut juga disebabkan karena kurang kreatifnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti menemukan sebuah solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis *virtual reality*, yaitu lebih tepatnya museum digital. Dalam Peraturan Pemerintah No.66 Tahun 2015 tentang Museum dijelaskan bahwa museum adalah lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Namun, di era teknologi ini, museum bisa diubah menjadi museum digital yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik, jika siswa dibawa ke museum tertentu dengan tujuan pembelajaran maka rasanya tidak akan kondusif karena memobilisasi siswa oleh guru akan mengalami beberapa kendala salah satunya yaitu mengenai biaya operasional. Maka dari itu, dengan adanya museum digital, siswa akan tetap bisa berinteraksi dengan situs-situs atau bahkan periodisasi sebuah peristiwa sejarah dengan

hanya menggunakan ponsel atau laptop yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun dan juga pemanfaatan media museum digital akan melatih siswa agar berpikir kreatif, kritis dan inovatif dalam mengamati sebuah objek sejarah. Museum digital ini juga bisa mengajak siswa untuk semakin mengenal banyak situs-situs sejarah yang ada, khususnya situs-situs sejarah yang ada di Sumatera Barat, karena tidak banyak siswa yang ingin pergi berkunjung ke museum disaat mereka sedang libur sekolah. Maka dari itu, dengan adanya museum digital ini, siswa bisa mengaksesnya dimana pun dan kapanpun dengan hanya bermodalkan internet.

Penggunaan media pembelajaran museum digital ini dipilih adalah karena di dalam museum digital tersebut akan ditampilkan bagaimana peninggalan-peninggalan dari peristiwa bersejarah di Indonesia, khususnya di Sumatera Barat tanpa harus membuat siswa keluar kelas untuk mengunjungi museum tersebut. Kunjungan siswa ke museum yang ada di Sumatera Barat sebenarnya juga bisa dilakukan ketika siswa dalam situasi libur sekolah, tetapi ketika sedang berlibur tidak semua siswa berkeinginan untuk pergi liburan ke situs-situs sejarah seperti museum. Maka dari itu, dengan adanya museum digital ini bisa digunakan oleh siswa yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun selagi memiliki jaringan internet.

Urgensi penelitian ini didasarkan kepada identifikasi masalah. Identifikasi tersebut adalah guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketidaksanggupan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, selain itu belum ada media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam berpikir kausalitas. Oleh karena itu, diperlukanlah adanya penggunaan media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sejarah yang mampu membantu siswa berpikir kausalitas. Sebagai suatu urgensi, penelitian ini memiliki fokus. Fokus penelitian adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran museum digital yang mampu membantu siswa dalam berpikir kausalitas. Penelitian ini bermanfaat guna menganalisis kebutuhan pengembangan museum digital sebagai solusi dari permasalahan yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran sejarah di MAN 2 Tanah Datar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan di dalam artikel ini adalah metode kualitatif dengan menghasilkan data deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan) dan analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan kepada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2016, p. 15). Penelitian ini terbatas pada tahap analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 2 Tanah Datar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran sejarah di kelas, mulai dari penggunaan media oleh guru, kemampuan berpikir kausalitas siswa, hingga ke minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, teknik wawancara dilakukan untuk mendapatkan jawaban secara terbuka tanpa adanya batasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah adalah studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lalu yang menyangkut semua aspek kegiatan mulai dari kehidupan politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas dalam berseni, keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009). Pembelajaran sejarah diharapkan mampu membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan dan nilai-nilai yang berkenaan dengan lingkungan diri sendiri dan bangsanya hidup. Pembelajaran sejarah merupakan bidang studi yang bertujuan agar peserta didik membangun kesadaran terhadap tetap pentingnya waktu dan tempat yang menjadi proses dari masa lalu, masa sekarang dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa diri mereka adalah bagian dari bangsa Indonesia dengan rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diterapkan di berbagai aspek kehidupan baik nasional maupun internasional (Widja, 1989).

Dalam Kurikulum Merdeka Belajar, mata pelajaran sejarah memiliki karakteristik yang terikat oleh dimensi manusia, ruang dan waktu. Selain itu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran sejarah juga terkait dengan Profil Pelajar Pancasila. Dimensi manusia, ruang dan waktu adalah komponen yang ada di dalam sejarah. Ketiga dimensi ini berkolaborasi untuk memaknai sebuah peristiwa berdasarkan fakta. Ada satu materi yang ditambahkan di dalam Kurikulum Merdeka dimana sebelumnya tidak ada di Kurikulum 2013 yaitu materi mengenai Jalur Rempah. Dimensi manusia dipandang sebagai agen yang membentuk sejarah baik secara individu maupun secara kolektif yang dilihat melalui pemikiran, mental kebatinan, rekam jejak, karya serta biografi yang menjadi latar belakang manusia tersebut. Kemudian dimensi ruang dipandang sebagai tempat terjadinya sebuah peristiwa, baik dalam ruang lingkup lokal, nasional maupun global. Selanjutnya dimensi waktu dipandang secara kontekstual melewati masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Dalam belajar mengajar, media dapat diartikan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa agar tercapainya pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang bertujuan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. *National Education Association* (NEA) menjelaskan bahwa media merupakan segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk sebuah kegiatan (Koyo, 1985). Sementara itu, menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. (Anderson, 1987). Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima (guru ke siswa) sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa agar proses belajar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Sukiman, 2012).

Dalam tahap analisis ini, peneliti melakukan beberapa tahapan analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis sumber daya yang tersedia, analisis sarana dan prasarana dan analisis aturan sekolah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah di MAN 2 Tanah Datar terutama dalam *historical thinking* yaitu berpikir kausalitas atau sebab akibat.

Analisis Guru dan Peserta Didik

Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi di MAN 2 Tanah Datar. Observasi dilakukan pada saat melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat beberapa permasalahan yang ada di dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut, terutama di kelas XII. Permasalahan pertama menyangkut kemampuan *historical thinking* yaitu menganalisis sebab akibat. Dimana dapat dilihat ketika diberikan tes mengenai hubungan antara penyebab dengan terjadinya pemberontakan-pemberontakan pasca kemerdekaan, siswa masih kurang memahami keterkaitan diantara keduanya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat beberapa permasalahan yang ada di dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut, terutama di kelas XII. Permasalahan pertama menyangkut kemampuan *historical thinking* yaitu menganalisis sebab akibat. Dimana dapat dilihat ketika diberikan tes mengenai hubungan antara penyebab dengan terjadinya pemberontakan-pemberontakan pasca kemerdekaan, siswa masih kurang memahami keterkaitan diantara keduanya.

Permasalahan kedua yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal oleh guru. Guru memang sudah menggunakan media, namun hanya berupa PPT dengan teks yang cukup panjang, sehingga membuat siswa harus membaca teks panjang tersebut, kemudian media yang digunakan ini belum mampu mengajak siswa untuk berpikir kausalitas atau sebab akibat. Sementara dalam proses pembelajaran sejarah, kemampuan *historical thinking* harus dimiliki oleh setiap siswa.

Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru sejarah mengenai penggunaan media pembelajaran, beliau menyampaikan beberapa hal sebagai berikut:

“saya jarang dalam menggunakan media pembelajaran, karena saya merasa penyampaian materi cukup dengan ceramah saja, bahkan saya memperhatikan guru-guru sejarah lainnya juga jarang bahkan tidak pernah menggunakan media. Menurut saya hal ini dikarenakan banyak diantara guru sejarah di MAN ini yang sudah lanjut usia dan gap dengan teknologi, jadi mereka jarang atau bahkan tidak bisa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi pada proses pembelajaran. Selain itu siswa juga dilarang untuk membahwa gadget mereka, jadi kami agak kesulitan untuk meminta siswa mencari atau menggunakan media yang ada di internet”

Kemudian, mengenai kemampuan siswa dalam berpikir kausalitas siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah lainnya yang mengajar di kelas XII, dimana berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis kausalitas siswa tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari proses belajar di dalam kelas ketika penyampaian materi. Siswa masih selalu mempertanyakan bagaimana sebuah

peristiwa bisa terjadi meskipun sebelumnya guru telah memberikan penjelasan. Guru sudah menggunakan media, namun hanya berupa PPT dengan teks yang cukup panjang, sehingga membuat siswa harus membaca teks panjang tersebut, kemudian media yang digunakan ini belum mampu mengajak siswa untuk berpikir kausalitas atau sebab akibat. Sementara dalam proses pembelajaran sejarah, kemampuan *historical thinking* harus dimiliki oleh setiap siswa.

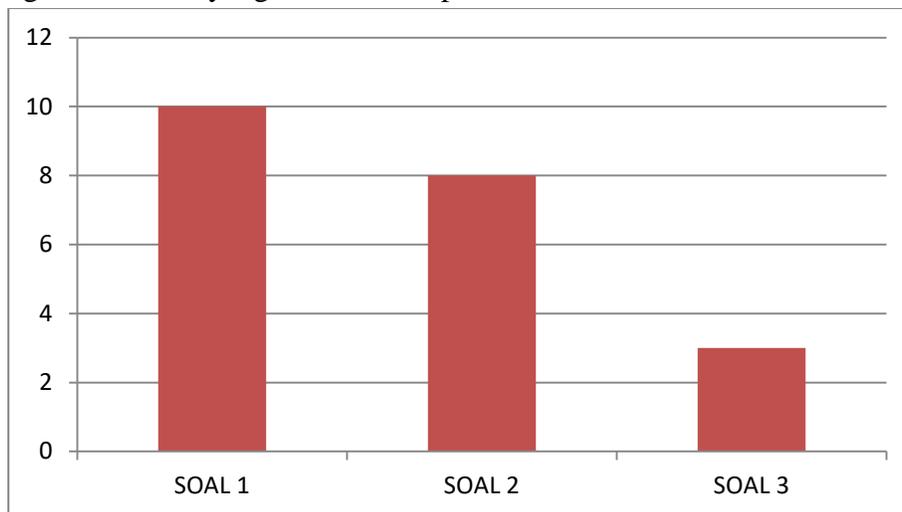
Terkait analisis kebutuhan, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar peneliti melakukan pengembangan Museum digital sebagai media yang membantu siswa dalam berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah. Museum digital ini sama halnya dengan museum yang ada di lapangan, tetapi dibuat dalam bentuk *virtual reality* yang dikemas menggunakan aplikasi *Artsteps*.

Selain itu, pada saat peneliti melakukan pemeriksaan terhadap hasil penilaian formatif siswa kelas XII tentang materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan yang sempat diserahkan oleh pamong pada saat PLK, peneliti melihat banyak diantara siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan oleh sekolah, dimana MAN 2 Tanah Datar menetapkan KKTP dengan skala nilai 81 bagi kelas XII. Diantara 2 kelas yang telah melakukan penilaian formatif, dapat dilihat bahwa hanya 5-7 orang saja yang berhasil mencapai KKTP tersebut. Mengenai kemampuan siswa dalam berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah, peneliti melakukan pretest kepada siswa kelas XII MAN 2 Tanah Datar. Tes dilakukan secara sederhana, dimana siswa diberikan tiga buah soal essay yang menekankan kepada aspek keterampilan berpikir kausalitas kepada 21 siswa, soal-soal yang diujikan kepada siswa berkaitan dengan materi sebelumnya mengenai perjuangan mempertahankan kemerdekaan, dimana terdapat beberapa peristiwa yang memiliki sebab akibat. Berikut soal-soal yang diujikan :

Tabel 1. Soal Pretest Terkait Berpikir Kausalitas dalam Peristiwa Sejarah

No	Soal	No. Butir Soal
1.	Perhatikanlah wacana dibawah ini! Pada tahun 1950-an Indonesia berada dalam pemerintahan yang bersifat sentralisasi. Dimana pembangunan-pembangunan hanya terpusat di Pulau Jawa. Pemerintahan yang sentralisasi tersebut membuat adanya kecemburuan sosial yang terjadi di wilayah-wilayah lain, sehingga terjadilah beberapa pemberontakan, salah satunya yaitu pemberontakan PRRI. Berdasarkan wacana tersebut, analisislah mana yang menjadi sebab-akibat dari peristiwa PRRI tersebut!	1
2.	Kemerdekaan Indonesia diraih pada tanggal 17 Agustus 1945, kemerdekaan tersebut tentunya diraih disebabkan karna beberapa peristiwa sebelumnya, salah satunya yaitu kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II. Coba ananda jelaskan peristiwa lainnya yang terjadi karena sebuah sebab akibat, buatlah lebih dari satu!	2
3.	Sebuah peristiwa terjadi karena adanya penyebab yang bahkan lebih dari satu, jelaskanlah peristiwa yang memiliki penyebab lebih dari satu!	3

Jika diamati dari hasil tes yang telah dilakukan kepada siswa, peneliti menemukan masih kurangnya kemampuan berpikir kausalitas siswa kelas XII di MAN 2 Tanah Datar. Berikut diagram hasil tes yang dilakukan kepada siswa :



Gambar 1. Hasil Tes Siswa Kelas XII

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa dari 21 orang yang mengikuti tes, soal pertama yang menjawab betul hanya 10 orang (48%), soal kedua yang menjawab betul hanya 8 orang (38%) dan soal nomor 3 yang menjawab betul hanya 3 orang (14%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kausalitas siswa masih berada dalam kategori rendah, untuk lebih jelasnya dirincikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2. Analisis Hasil Tes Kemampuan Kausalitas Siswa

Soal	F	Benar	F	Salah
1	10	48%	11	52%
2	8	38%	13	62%
3	3	14%	18	86%

Analisis Kurikulum

Materi dalam media pembelajaran museum digital ini disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah, yaitu Kurikulum Merdeka. Materi yang akan digunakan yaitu tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan yang berada di dalam fase F kelas XII. Materi ini dipilih karena terdapat beberapa peristiwa-peristiwa nasional dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang ada di Sumatera Barat. Terlebih lagi peninggalan-peninggalan dari peristiwa tersebut terdapat di dalam museum-museum yang peneliti pilih sebagai museum yang akan divirtualkan. Contoh peristiwanya yaitu PDRI yang merupakan sebuah usaha dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, kemudian ada PRRI yang merupakan salah satu pemberontakan yang mengancam kemerdekaan Indonesia dan terjadi di Sumatera Barat, kemudian yang terakhir yaitu Agresi Militer Belanda 1 dan 2. Peneliti ingin memberikan gambaran beberapa peninggalan dari peristiwa-peristiwa tersebut dan juga ingin membantu siswa dalam menghubungkan beberapa penyebab yang mengakibatkan terjadinya peristiwa-peristiwa tersebut melalui

museum digital ini.

Media museum digital dirancang dengan menggunakan materi dalam fase F kelas XII yaitu tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Dimana dalam materi ini diambil beberapa peristiwa nasional yang terjadi di wilayah Sumatera Barat seperti PRRI, Agresi Militer 1 dan 2 dan PDRI sebagai bentuk usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Capaian pembelajaran yang akan dicapai adalah Menjelaskan peristiwa pasca kemerdekaan dan usaha yang dilakukan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Sumatera Barat. Kemudian alur tujuan pembelajarannya yaitu :

- a. Siswa mampu menjelaskan usaha dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Sumatera Barat (PDRI)
- b. Siswa mampu menjelaskan beberapa peristiwa pasca kemerdekaan di Sumatera Barat yang mengancam keutuhan NKRI (PRRI)
- c. Siswa mampu mengetahui beberapa peninggalan-peninggalan yang ada di Sumatera Barat dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- d. Siswa mampu memahami konsep berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.

Analisis Sumber Daya Yang Tersedia

Analisis sumber daya dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan persiapan guru dalam melakukan proses pembelajaran sejarah di kelas. Selain itu, analisis sumber daya dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran sejarah. Pada saat dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di MAN 2 Tanah Datar, di dapatkan informasi bahwa guru belum atau bahkan tidak pernah menggunakan media yang bervariasi. Penggunaan media juga masih terbatas kepada PPT yang monoton dan tidak bisa membantu siswa dalam berpikir kausalitas.

Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis sarana dan prasarana dilakukan dengan tujuan untuk memastikan media yang akan dikembangkan didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah. Hal tersebut bertujuan agar saat proses pembelajaran sejarah tidak memiliki hambatan dalam penggunaan sarana dan prasarana. Di MAN 2 Tanah Datar, salah satu sarana prasarana yang sangat mendukung penggunaan media yaitu proyektor dimiliki dalam setiap ruang kelas dengan kondisi yang baik. Apabila proyektor di dalam kelas memiliki kendala, proyektor cadangan yang disediakan oleh wakil sarana dan prasarana bisa dipinjam oleh guru yang bersangkutan.

MAN 2 Tanah Datar memiliki aturan yang melarang siswanya untuk menggunakan *smartphone* selama di sekolah. Namun, *smartphone* siswa akan disita apabila siswa yang bersangkutan menggunakannya dalam waktu yang tidak tepat, contohnya pada proses pembelajaran yang tidak diizinkan oleh guru mata pelajaran yang mengajar. Tetapi, apabila siswa diizinkan oleh guru yang bersangkutan, maka *smartphone* boleh digunakan.

Analisis Kebutuhan Museum Digital

Menurut Komalasari dalam (Suryani, 2022) museum adalah salah satu media alternatif untuk belajar sejarah selain membaca buku. Museum punya arti penting sebagai

media belajar karena di dalam museum terdapat nilai informasi yang sangat tinggi. Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah belum digunakan secara maksimal. Pemanfaatan museum dalam proses belajar sejarah adalah pilihan terbaik yang bisa menunjang proses pembelajaran agar lebih deduktif dan menarik bagi siswa (Suryani, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sejarah, menunjukkan bahwa peserta didik kelas XII di MAN 2 Tanah Datar masih merasa bahwasannya pembelajaran sejarah yang diberikan oleh guru merupakan pembelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru mata pelajaran sejarah yang mengajar di kelas hanya asik dan sibuk menjelaskan sebuah peristiwa sejarah tanpa memberikan gambaran secara nyata kepada peserta didik sehingga perspektif siswa dalam memahami materi masih belum padu. Selain itu, kemampuan siswa dalam berpikir kausalitas juga masih berada dalam kategori rendah. Siswa masih kurang mampu dalam menganalisis bagaimana sebuah peristiwa tersebut bisa terjadi. Peserta didik masih merasa bingung mengapa satu peristiwa ini bisa terjadi karena peristiwa lain. Padahal kemampuan berpikir kausalitas merupakan kemampuan *historical thinking skills* yang masih berada dalam *low level*.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah solusi agar masalah yang ditunjukkan pada proses pembelajaran sejarah agar berjalan dengan baik. Maka dari itu, peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu pengembangan media pembelajaran museum digital yang digunakan pada proses pembelajaran sejarah di MAN 2 Tanah Datar secara interaktif. Media pembelajaran museum digital ini berisikan peninggalan-peninggalan dari peristiwa-peristiwa mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Sumatera Barat. Museum digital ini berisikan foto, infografis dan video yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa tersebut. Media ini dibuat menggunakan website *Artsteps* yang dapat diakses secara fleksibel dengan menggunakan jaringan internet. Melalui media ini diharapkan peserta didik dan guru dapat menggunakannya sebagai penunjang proses pembelajaran sejarah di kelas dan juga diharapkan dapat membantu siswa dalam berpikir kausalitas terhadap setiap peristiwa sejarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, maka dapat ditemukan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 2 Tanah Datar. Terutama media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam berpikir kausalitas. Hal ini dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan sebuah solusi untuk mengembangkan museum digital sebagai media pembelajaran yang mampu untuk membantu siswa dalam berpikir kausalitas. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran sejarah dapat terlaksana dengan lebih baik. Guru sebagai fasilitator juga bisa menjalani tugasnya dengan maksimal karena adanya bantuan dari penggunaan media pembelajaran museum digital ini. Adanya

pembelajaran sejarah yang berjalan dengan baik, maka diharapkan siswa dapat memaknai setiap peristiwa sejarah dalam kehidupan mereka, dan menyadari bahwa peristiwa tersebut merupakan penyebab atau alasan terhadap apa yang sedang mereka jalani di saat sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarizi, S., & Hastuti, H. (n.d.). *Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Historical Thinking Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA*.

Alvionita, H. (2014). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah SMA Di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015*. 3.

Ariatama, S., Adha, M. M., Hartino, A. T., & Ulpa, P. (n.d.). *Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi*.

Asmara, D. (2019, 6). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Humaniora*, 2(1).

Arsyad, Azhari. (2014). *Media Pembelajaran* (PT. Raja Grafindo Persada (ed.)).

Azhari Arsyad. (n.d.). *Media Pembelajaran* (Vol. 3). PT Raja Grafindo Persada.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar* (5 ed.). Jakarta: Rineka Cipta.

Hanafi. (2017, Juli-Desember). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan . *Saintifika Islamica : Jurnal kajian Keislaman*, 4(2), 130

Haque, S. D., & Zafri, Z. (2021). Pengembangan E-Booklet Sebagai Bahan Ajar Sejarah Indonesia di SMA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kausalitas Siswa. *Jurnal Kronologi*, 3(3), 197–206. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i3.214>

Muhtarom, H., Robin, A. A., & Andi. (2022). Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah Di Era Digitalisasi. *Kalpataru*, 8(2).

Rahmawati, F. D., & Abidin, N. F. (2022). *Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Kelas X di SMA Penggerak Surakarta*. 22.

Rosmah, R., Suparman, S., & Setiawan, V. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1 ed.). Yogyakarta: Pedagogia.

Suryani, R. A. (2022, 12 23). Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Menggunakan PowerPoint Pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Pariaman. *Jurnal Kronologi*, 4(4).

Walter R Borg & Meredith D Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.