

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA HISTORY VIRTUAL EXHIBITION
PADA MATERI PERISTIWA SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN
INDONESIA DI SMAN 15 PADANG**

Ulyatunnisa¹, Hera Hastuti²

email: ulyatunisa16@gmail.com¹, herahastuti@fis.unp.ac.id²,

Universitas Negeri Padang

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran sejarah semenarik itu untuk para peserta didik untuk proses belajar mengajar, oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah media History Virtual Exhibition ini seperaktis itu jika diuji di sekolah lain. Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk padang. (2) untuk melihat kelayakan penggunaan media History Virtual Exhibition dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi peserta didik SMAN 15 PADANG. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, Penelitian deskriptif sendiri adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena atau suatu peristiwa, berdasarkan keterangan sebelumnya dapat disimpulkan jika penelitian deskriptif itu pada dasarnya dilakukan dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan fenomena yang ada lalu menjelaskan dengan jelas tujuan yang akan diraih kemudian merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya serta mengumpulkan berbagai macam sumber data sebagai bahan untuk membuat laporan, subjek penelitian ini adalah para peserta didik kelas XI Fase 8 SMAN 15 PADANG dengan objek penelitian ini adalah media History Virtual Exhibition pada materi peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia yang merupakan produk dari penelitian Mufti Kamila. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dengan menggunakan skala likert dengan nilai rata-rata 76% sehingga dapat disimpulkan jika media pembelajaran History Virtual Exhibition ini "layak".

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, History Virtual Exhibition, Materi.

Abstract: This study was conducted to see whether the history learning media is that interesting for students for the teaching and learning process, therefore this study was conducted to see whether the History Virtual Exhibition media is that practical if tested in other schools. The objectives of this study are (1) for Padang. (2) to see the feasibility of using the History Virtual Exhibition media in the material of the proclamation of Indonesian independence for students of SMAN 15 PADANG. This research method uses a qualitative descriptive research method, Descriptive research itself is research that tries to describe a phenomenon or an event, based on the previous statement it can be concluded that descriptive research is basically carried out by finding information related to the existing phenomenon then explaining clearly the objectives to be achieved then planning how to approach it and collecting various sources of data as material for making reports, the subjects of this study were students of class XI Phase 8 SMAN 15 PADANG with the object of this study being the History Virtual Exhibition media on the material of the historical events of the proclamation of Indonesian independence which is a product of Mufti Kamila's research. Based on the results of this study using a Likert scale with an average value of 76%, it can be concluded that the History Virtual Exhibition learning media is "feasible".

Keywords : History Learning, History Virtual Exhibition, Materials

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan itu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Semakin tinggi perkembangan teknologi maka tuntutan kualitas pendidikan harusnya semakin baik pula karena pada dasarnya keduanya sejalan. Menurut

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik, serta melibatkan berbagai sumber belajar dalam lingkungan pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi kecerdasan setiap individu peserta didik agar dapat berkembang secara optimal.

Sejarah itu merupakan mata pelajaran penting untuk diajarkan disekolah, tujuan pembelajaran sejarah ialah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk berfikir historis. Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi media pembelajaran dengan baik atau cocok dengan peserta didik akan memicu dan mendorong munculnya keinginan dan motivasi belajar dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas agar tujuan dari proses belajar mengajar tercapai,

Sebelum memahami media pembelajaran sejarah, mari pahami dulu apa itu Virtual exhibition, virtual Exhibition sudah ada dan dikembangkan sejak tahun 1990-an yang digunakan untuk kepentingan pameran namun dikarenakan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi itu sendiri, pemanfaatan Virtual Exhibition telah meluas hingga merambat ke berbagai aspek dan bidang termasuk dalam aspek pendidikan itu sendiri. Dalam pendidikan media Virtual Exhibition dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Virtual Exhibition sendiri memiliki beberapa kategori

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana, metode, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Salah satu media tersebut adalah History Virtual Exhibition, yaitu sebuah pameran sejarah dalam bentuk digital yang menyerupai objek nyata dan dikembangkan menggunakan teknologi Virtual Reality (VR). Media ini menyajikan simulasi lingkungan pameran sejarah yang dapat diakses melalui internet, memungkinkan pengguna merasakan pengalaman seolah-olah menyaksikan langsung peristiwa atau objek sejarah tersebut.

History Virtual Exhibition mengombinasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, infografis, video, audio, dan musik latar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang imersif dan menarik. Media ini juga merupakan media yang melibatkan langsung peserta didik dalam penggunaannya dalam bentuk pengalaman virtual tiruannya sehingga persentase pemahaman peserta didik dalam memahami materi bisa mencapai angka 70% atau mungkin lebih, media History Virtual Exhibition juga memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi atau topik yang diminatinya sehingga peserta didik bisa mencapai titik dimana ia lebih terlibat dalam proses pembelajaran sejarah.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat sedang mengambil data ke lapangan atau sekolah pada Mei 2025 di SMAN 15 PADANG. Proses pembelajaran sejarah dikelas XI Fase 8, peserta didik sudah cukup familiar dengan media pembelajaran seperti PPT atau kuis dan lain-lain, tak lupa juga diimbangi dengan proses pembelajaran satu arah seperti ceramah. Proses pembelajaran sejarah seperti diatas sebenarnya cukup menarik untuk peserta didik karena peserta didik tidak hanya berfokus pada satu model belajar saja namun menggunakan media belajar yang cukup untuk dan interaktif masih diperlukan mengingat saat peneliti melakukan penelitian ke sekolah, para peserta didik cukup tertarik dan mengaku jika media pembelajaran History Virtual Exhibition pada peristiwa sejarah cukup menarik karena semua peserta didik baru melihat media seperti ini. Penelitian ini pada dasarnya berfokus pada uji

kelayakan media, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan seberapa layak penggunaan media History Virtual Exhibition digunakan dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai dari variable mandiri, baik berupa suatu variable atau lebih (independent) membuat perbandingan dengan variable lain.

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang dipakai adalah data kualitatif yang menggunakan skala likert Data dari penelitian ini didapat dari sumber uji kelayakan media History Virtual Exhibition yang merupakan media atau objek dalam penelitian ini dan dengan subjek yang merupakan peserta didik SMAN 15 PADANG kelas XI Fase 8 sebanyak 32 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis penggunaan media History Virtual Exhibition sebagai media dalam proses belajar mengajar di SMAN, penelitian ini dilakukan pada awal bulan Mei 2025 di SMAN 15 PADANG. Pengisian angket dilakukan dikelas XI Fase 8 setelah peneliti menjelaskab secara ringkas terlebih dahulu pada perserta didik apa itu media History Virtual Exhibition dan bagaimana mengakses dan seinteraktif apa media History Virtual Exhibition ini. Dari 32 jumlah peserta didik dikelas XI Fase 8, peneliti mengumpulkan data 25 siswa karna terkait dengan kendala absensi saat proses pengumpulan data.

Hasil dari uji kelayakan dari respon para peserta didik dikelas XI Fase 8 SMAN 15 PADANG memperoleh kelayakan hingga mencapai persentase 76% hasil tersebut masuk kategori 76% - 85% yang dikategorikan “layak” dan berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan media History Virtual Exhibition dinilai layak untuk dipakai dalam proses belajar mngajar sejarah terutama materi-materi yang membutuhkan bukti video peristiwa sejarahnya. Peneliti juga melakukan wawancara ke beberapa peserta didik yang bersedia untuk diwawancarai dan berdasarkan dari hasil wawancara lima peserta didik, peneliti dapat menyimpulkan jika media History Virtual Exhibition ini memang “sangat layak” dan seperti angin segar ditengah proses belajar mengajar sejarah di SMAN 15 PADANG dimana peserta didiknya cukup familliar dengan beberapa jenis media pembelajaran terutama disini pada materi sejarah peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Dari hasil pengambilan data uji kelayakan di SMAN 15 PADANG kelas XI Fase 8 dalam kelayakan penggunaan pembelajar media History Virtual Exhibition pada materi sejarah pada peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1 hasil analisis uji kelayakan media

NO	KOMPONEN	HASIL
1	Score ideal	100%
2	Score didapat	76%
3	Rata-rata yang didapat	76%-85%
4	kategori	layak

Hasil uji kelayakan media pada table 1 diatas menunjukan jika rata-rata kelayakan media History Virtual Exhibition persentasenya 76% jadi media ini masuk kategori layak yang menandakan jika 76% peserta didik dikelas XI Fase 8 SMAN 15 PADANG setuju jika media History Virtual Exhibition yang memuat materi peristiwa priklamasi kemerdekaan Indonesia ini layak. Dalam penilaian kelayakan media ini peneliti menggunakan skala likert sebagai patokan dalam penelitian.

Media History Virtual Exhibition ini cukup mengatasi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sejarah menurut peneliti, mengingat kebutuhan media belajar interaktif guru yang dirasa kurangnya variasi media pembelajaran sejarah yang interaktif dan menarik sehingga penelitian ini dilakukan untuk memberi inovasi baru yang menarik untuk peserta didik mengingat walaupun peserta didik kelas XI Fase 8 familiar dengan beberapa media pembelajaran interaktif tetapi media History Virtual Exhibition yang menawarkan pengalaman pameran virtual pada peserta didik sehingga dapat memunculkan rasa penasaran dan mendorong rasa ingin tahu lebih para peserta didik sehingga dapat membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar sejarah di kelas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian, pembahasan hingga kesimpulan diatas maka peneliti mengemukakan beberapa saran, untuk eserta didik dengan adanya media History Virual Exhibition pada materi peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia, peserta didik diharapkan dapat belajar mandiri mengingat media ini merangkum materi secara ringkas, praktis, berurutan dan cukup interaktif untuk peserta didik. Untuk guru, guru sejarah diharapkan untuk mulai memahami perkembangan zaman sehingga dapat memberikan media-media yang menarik dan interaktif untuk peserta didik sehingga mendorong motivasi belajar peserta didik dalam proses belajar sejarah hingga peserta didik dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Untuk pembuat media History Virtual Exhibition, video didalam media History Virtual Exhibition adalah video yang berasal dari aplikasi Youtube sehingga cukup membutuhkan kuota dan suara intro cukup mengagetkan para peserta didik apalagi tidak termasuk kategori materi adabainya menggunakan instrumen yang lebih easy listenin.

KESIMPULAN

Selaras dengan pembahasan penelitian ini yang berjudul “analisis penggunaan media History Virtual Exhibition pada materi peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia di SMAN 15 PADANG” membuat peneliti dapat menyimpulkan jika penelitian penggunaan media ini sebagai media pembelajaran sejarag di SMAN 15 PADANG terbukti masuk kategori “layak”. Saat peneliti mewawancarai beberapa peserta didik, peneliti dapat menyimpulkan jika peserta didik sangat penasaran dengan materi dan media yang peserta didik mengakses Virtual Exhibition disamping adanya kendala kecil sepertinya loading yang lama terkait device peserta didik, Virtual Exhibition yang patah-patah saat diakses sampai beberapa peserta didik yang mengeluh dikarenakan terkejut dengan musik intro saat baru memasuki pameran digitalnya tetapi walaupun memiliki kekurangan, peserta didik tetap takjub dengan media History Virtual Exhibition ini dan bahkan mencapai kategori layak.

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, peneliti menyarankan jika ingin mengakses atau memakai media ini dalam proses belajar mengajar ada baiknya guru atau tenaga pendidik memastikan terlebih dahulu jika jaringan internet dilingkungan sekolah atau kelas cukup stabil atau bagus dan diharapkan juga jika akan ada lagi peneliti lain yang mau mengembangkan atau mengembangkan lagi media interaktif seperti ini unUk menambah inovasi media pembelajaran dan membuktikan jika belajar sejarah dengan media-media interaktif itu tidak membuat peserta didik merasa bosan sehingga mata pelajaran sejarah di tidak lagi dianggap mata pelajaran yang membosankan untuk para peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- A.S. Hornby, A.P Cowie. (1990). *Oxford Advanced Learner's Dictionar*. New York : Oxford University Press.
- A.Susanto. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Ali,Moh.R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*.Yogyakarta. LkiS.
- C.A Lin. (2011). Virtual Museum Exhibitions and Their Effects on Learning and Experience. *Journal Of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1)
- Hu. W & Rau. (2012). Effects Of Learning Style and Interactivity on The Effectiveness of An Educational Video Game. *Computers & Education*, 59(2).
- Ismaun. (2005). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Bandung: Historia Utama Press.
- K.J Kim & S.A Jin. (2017). *Virtual Exhibitions: How Museums Are Increasingly*
- Kochhar, S.K. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: Gramedia
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Nusa. Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- S. Suzuki. dkk.(2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis web” Semnastek*.
- Sanjaya, wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Semarang: Satya Wacana.
- Sosial, Universitas Negeri Padang.
- Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabet.
- Undang-Undang Mo.20 Tahun 2003. *Sistem pendidikan nasional*.
- Using Immersive Digital Technology to Enhance Visitor Experiences. *Business Horizons*, 60(1).
- Widja, I. G. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*.
- Zed, M. (2012). *Metodologi Sejarah: Teori dan Aplikasi*. Padang : Fakultas Ilmu