

**PENGEMBANGAN *HISTORY VIRTUAL EXHIBITION*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA
DENGAN MATERI PERISTIWA SEKITAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata I (SI) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



Oleh:

**MUFTI KAMILA
19046033**

**DEPARTEMEN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

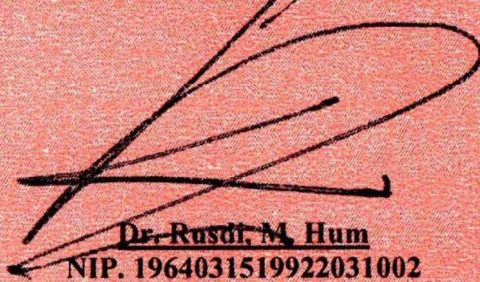
**PENGEMBANGAN *HISTORY VIRTUAL EXHIBITION* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA DENGAN MATERI PERISTIWA
SEKITAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

Nama : Mufti Kamila
BP/NIM : 2019/19046033
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2023

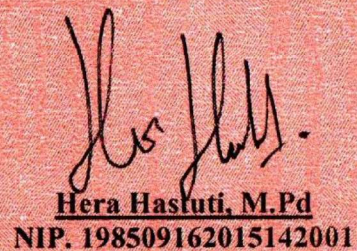
Disetujui oleh:

Ketua Jurusan



Dr. Rusdi, M. Hum
NIP. 1964031519922031002

Pembimbing



Hera Hastuti, M.Pd
NIP. 198509162015142001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang pada hari kamis, 11 Mei 2023

PENGEMBANGAN *HISTORY VIRTUAL EXHIBITION* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA DENGAN MATERI PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA

Nama : Mufti Kamila
BP/NIM : 2019/19046033
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Hera Hastuti, M.Pd

1. 

Anggota : 1. Dr. Wahidul Basri, M.Pd

2. 

2. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufti Kamila
BP/NIM : 2019/19046033
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

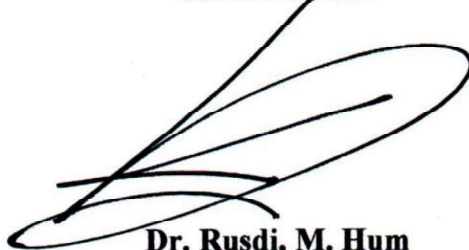
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengembangan *History Virtual Exhibition* sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA dengan Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia“** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juni 2023

Disetujui Oleh,

Ketua Jurusan



Dr. Rusdi, M. Hum
NIP. 196403151992031002

Saya Menyatakan



Mufti Kamila
NIM. 19046033

ABSTRAK

Mufti Kamila 2019/19046033. Pengembangan *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Skripsi. Departemen Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2023.

Penelitian ini berangkat dari berbagai masalah dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam penggunaan multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah yang belum optimal dalam pengembangannya. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran belajar sejarah di SMA, menganalisis kevalidan *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA dan menganalisis praktikalitas *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan pengembangan, yaitu 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Instrumen penelitian disusun meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar validitas ahli materi, lembar validitas ahli media, dan lembar praktikalitas untuk guru dan siswa. Penerapan media *history virtual exhibition* dilakukan kepada siswa kelas XI IPA di SMAN 12 Padang. Analisis data penelitian ini menggunakan statistik kuantitatif yang diperoleh dari pengukuran skala, yaitu Skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *history virtual exhibition* di rancang dengan menggunakan software Artsteps, Free3D, Sketchfab dan Canva, (2) kelayakan media *history virtual exhibition* berdasarkan penilaian ahli materi mendapat skor rata-rata 3.9 dengan persentase 97.5% kategori sangat valid, sedangkan hasil analisis penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 3.2 dengan persentase 80% pada kategori valid. (3) Praktikalitas media *history virtual exhibition* secara keseluruhan pada kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata praktisi siswa 3.58 persentase 89.5% dan praktisi guru dengan skor rata-rata 4 persentase 100%. Berdasarkan hasil validasi dan uji praktikalitas *history virtual exhibition* valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

Kata Kunci: media pembelajaran, history, virtual exhibition

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan *history virtual exhibition* media pembelajaran sejarah di SMA dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia”** yang diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis yang telah senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Wahidul Basri, M.Pd selaku dosen penguji I, Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum selaku Ketua Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli media.
5. Seluruh Dosen dan Staf di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang untuk segala jasanya selama perkuliahan.
6. Ibu Dra.Nancy Rithma selaku guru pamong penulis dan guru sejarah di SMA N 12 Padang.
7. Orang tua tercinta Bapak Nanang Kambio dan Ibu Wiyatun yang telah berjasa dalam kehidupan penulis yang tiada hentinya memberikan dukungan dan motivasi penulis dalam menyelesaikan bangku perkuliahan.

8. Kakak tersayang Nano, Risto, dan Imah yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
9. Mahasiswa UMSU yang saya kenal sejak tahun 2021 pada program pertukaran mahasiswa merdeka dalam negeri di Universitas Tadulako Sulawesi Tengah yang bernama Muhammad Zulham yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
10. Rekan-rekan, sahabat dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan maaf tidak bisa dicantumkan namanya satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca dengan senang hati penulis terima demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Amin Yaa Rabbal'Alamin.

Padang, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	12
A. Kajian Teori	12
1. Teori Behavioristik	12
2. Pembelajaran Sejarah	13
3. Media Pembelajaran	17
4. Artsteps	24
B. Studi Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	29
.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30

B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Penelitian.....	31
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	42
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	44
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	53
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	61
B. Analisis.....	65
1. Analisis Kelayakan.....	65
2. Analisis Praktikalitas	71
3. Keterbatasan Pengembangan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	5
Gambar 2. Klasifikasi Media Menurut Edgar Dale	19
Gambar 3. Tampilan <i>Artsteps</i>	25
Gambar 4. Tampilan Jendela Utama <i>Artsteps</i>	25
<i>Gambar 5. Kerangka Berpikir</i>	29
Gambar 6. Bagan Prosedur Pengembangan <i>History Virtual Exhibition</i>	31
Gambar 7. Kelayakan Berdasarkan Skala Likert	40
Gambar 8. Tampilan Desain <i>Canva</i>	48
Gambar 9. Tampilan Awal Aplikasi <i>Arsteps</i>	48
Gambar 10. Tampilan Tahap <i>Define</i>	49
Gambar 11. Tampilan Tekstur Media	49
Gambar 12. Tampilan Website <i>free3D</i>	50
Gambar 13. Tampilan <i>Add 3 D</i>	50
Gambar 14. Tampilan <i>Add Image</i>	51
Gambar 15. Tampilan <i>Add Video</i>	51
Gambar 16. Tampilan <i>Add Kuis</i>	52
Gambar 17. Tampilan <i>Plan a Guided Tour</i>	52
Gambar 18. Tampilan Publikasi Media	53
Gambar 19. Tampilan Desain Kartu Media	53
Gambar 20. Tampilan Gambar <i>Link Webtoon</i> Sebelum di Revisi	59
Gambar 21. Tampilan Gambar <i>Link Webtoon</i> Setelah di Revisi	59
Gambar 22. Tampilan Gambar Link Kuis Sebelum Direvisi.....	59
Gambar 23. Tampilan Gambar Link Kuis Setelah Direvisi	60
Gambar 24. Tampilan Deskripsi Gambar Sebelum Direvisi	60
Gambar 25. Tampilan Deskripsi Gambar Setelah Direvisi.....	61
Gambar 26. Diagram Olah Data Ahli Materi dan Ahli Media.....	68
Gambar 27. Diagram Olah Data Praktikalitas Guru dan Siswa	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keterampilan Berpikir Sejarah.....	16
Tabel 2. <i>Daftar Nama Dosen Validator dan Bidang Keahlian</i>	33
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	35
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	36
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Guru.....	37
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Siswa	38
Tabel 7. Kriteria Validitas Produk	41
Tabel 8. Penilaian Validator Ahli Materi.....	55
Tabel 9. Penilaian Validator Ahli Media	57
Tabel 10. Uji Praktikalitas Media Pada Siswa	62
Tabel 11. Uji Praktikalitas Media pada Guru.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara mengenai pendidikan adalah berbicara mengenai masa depan bangsa. Hal ini bisa dilihat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri juga bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004).

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Siregar & Hartini Nara (Eveline Siregar & Hartini Nara, 2010) sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk fasilitas dalam belajar, artinya sumber belajar dapat berwujud apa saja baik pesan, manusia, material, atau bahan, peralatan dan lain sebagainya. Pembelajaran menurut Sugihartono dkk. (Sugihartono dkk., 2007) diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem

lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal.

Pembelajaran sejarah merupakan bagian dari pendidikan nasional yang memiliki fungsi strategis dalam membentuk jati diri, identitas dan peradaban bangsa. Kuntowijoyo (2013) menegaskan sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang di rekonstruksi untuk kepentingan masa kini dan masa yang akan datang. Sejarah juga berbicara tentang masyarakat yang berkaitan dengan ruang dan waktu, namun sejarah tidak hanya dipahami secara metodologis tetapi perlu dipahami dalam ranah pendidikan. Sejarah menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan observasi yang di lakukan di SMA N 12 Padang pada mata pelajaran sejarah Indonesia khususnya kelas XI IPA ditemukan bahwa guru dalam mengajar menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan seringkali guru di sekolah dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah yang banyak lebih memilih menjelaskan materi secara verbal tanpa menggunakan media, sekalipun menggunakan media dalam menyampaikan pembelajaran hanya menggunakan media slide presentasi yang memuat gambar dan kata-kata. Saat pembelajaran berlangsung siswa banyak yang tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi, terkadang siswa asik bermain smartphone dengan teman satu mejanya bahkan siswa sering izin keluar masuk kelas selama pembelajaran berlangsung menandakan siswa memiliki minat belajar sejarah yang rendah, hal tersebut terlihat dari nilai sejarah siswa yang rendah pada nilai semester.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa di SMA Negeri 12 Padang pada mata pelajaran sejarah Indonesia terkait dengan hasil penemuan observasi, diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi pada guru disebabkan oleh guru yang mengejar target materi sejarah satu semester yang begitu banyak sehingga guru untuk dapat menyampaikan semua materi pelajaran yang ada pada kurikulum memilih untuk menggunakan metode ceramah saja dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil wawancara kepada siswa menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki minat belajar sejarah dikarenakan materi sejarah yang begitu banyak dan mengharuskan siswa untuk mengingat dan menghafal materi, selain itu penyampaian guru dalam mengajar juga membosankan ditambah media yang guru gunakan tidak menarik bagi siswa sehingga siswa malas untuk belajar sejarah dan memilih bermain smartphone serta mengobrol dengan teman.

Hasil observasi dan wawancara pada guru sejarah dan siswa di SMA N 12 Padang menunjukkan terdapat berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah yang menyebabkan tujuan pembelajaran sejarah tidak tercapai. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin R.E, 2000). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Dalam belajar yang penting adalah input yang berupa apa saja yang diberikan guru kepada siswa dan output yang berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan input yang baik dari guru kepada siswa. Input dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta

didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Rizawayani & Sri Adelila Sari, 2017: 128).

Melihat berbagai permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran sejarah di SMA N 12 Padang, agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai. Mata pelajaran sejarah memiliki materi yang bersifat abstrak berupa peristiwa masa lalu yang tidak dapat dihadirkan dihadapan siswa (I Gede Widja, 1989). Untuk itu diperlukan Inovasi penggunaan media pembelajaran sejarah yang dapat menarik minat belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan tahapan taraf berfikir manusia, dimana media pembelajaran dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dan mensesederhanakan hal-hal yang bersifat kompleks (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2011).

Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Oemar Hamalik, 1980). Dalam pendapat lain media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu atau sarana yang dijadikan perantara untuk menyampaikan informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan yaitu peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (M Ramli, 2015).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa hal tersebut sejalan dengan pendapat Gagne yang dikutip oleh Arief Sadirman (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen dalam lingkungan belajar

siswa yang dapat merangsang siswa untuk dapat belajar, sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis dan macamnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar Edgar Dale dalam bukunya “Audio visual methods in teaching” membuat klasifikasi pengalaman berlapis menurut jenjang/tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Menurut Edgar Dale dalam (Nizwardi Jalinus & Ambiyar, 2016) terdapat piramida pembelajaran yang menunjukkan kemampuan yang akan siswa dapatkan yang relatif terhadap jenis kegiatan atau tingkatan kegiatan yang mereka lakukan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Salah satu inovasi yang dapat dijadikan sebagai sarana bagi guru untuk mengatasi permasalahan yang ada ialah media pembelajaran. Dalam hal ini media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan diatas dan melibatkan teknologi adalah media *history virtual exhibition*. Media *history virtual exhibition* dibuat dengan gabungan dari beberapa *software* seperti aplikasi *Artsteps*, *Canva*, *Website Free3D* dan *Sketchfab*.

Media *history virtual exhibition* merupakan 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 Adinda Dhiya Hasna dkk., 2021). Media *history virtual exhibition* terdiri dari gabungan gambar, infografis, video dan audio serta musik latar yang akan memberikan stimulus ganda siswa. Menurut Arsyad (2009) menyatakan bahwa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diasah untuk memanfaatkan semua alat inderanya, semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi akan semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan bertahan dalam ingatan.

Dalam segi pemanfaatannya media *history virtual exhibition* 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.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti tertarik mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi hanya menggunakan metode ceramah saja
2. Media pembelajaran yang digunakan tidak menarik perhatian siswa
3. Siswa tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi pembelajaran
4. Siswa memiliki minat belajar sejarah yang rendah
5. Hasil nilai semester pelajaran sejarah siswa rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar penelitian ini terfokus maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu seputar permasalahan media pembelajaran yang tidak menarik perhatian siswa serta berfokus pada pengembangan media *history virtual exhibition* dalam pembelajaran sejarah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 6 SMA N 12 Padang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 siswa. Materi yang digunakan pada pengembangan media *history virtual exhibition* ini yaitu peristiwa sekitar

proklamasi kemerdekaan Indonesia karena materi ini merupakan materi yang sangat penting untuk dapat dipahami oleh siswa menyangkut kemerdekaan bangsa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, permasalahan yang menjadi bahan kajian penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *History Virtual Exhibition* sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA?
2. Apakah media *History Virtual Exhibition* valid sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA?
3. Apakah media *History Virtual Exhibition* praktis digunakan sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA N 12 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.
2. Menganalisis kevalidan media *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.
3. Menganalisis praktikalitas *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA N 12 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah pengetahuan dalam bidang pendidikan sejarah khususnya pengembangan media pembelajaran sejarah.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi siswa

- 1) Membantu siswa untuk menerima materi dalam pembelajaran sejarah.
- 2) Membantu siswa untuk berpikir secara kronologis.
- 3) Siswa dapat belajar sejarah dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

b. Bagi guru dan Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi masukan serta referensi bagi guru di sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah lainnya.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menerapkan ilmu pengetahuan sejarah khususnya materi tentang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia yang telah didapatkan di Perguruan Tinggi melalui pengembangan media *history virtual exhibition*.
- 2) Mendapatkan pengalaman dalam membuat dan mengembangkan *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

G. Spesifikasi Produk

Pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk media *history virtual exhibition* dalam untuk membantu siswa dalam memahami materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Spesifikasi dari media yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut ini:

1. Media *history virtual exhibition* dirancang sesuai dengan materi sejarah Indonesia kelas XI pada KD 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.” dan 4.7 “Menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah”.
2. Media *history virtual exhibition* dikembangkan termasuk ke dalam media jenis audio visual, media ini dapat dilihat dan dapat didengar.
3. Media *history virtual exhibition* dikembangkan dengan menggunakan software *Artsteps*.

4. Media ini terdiri dari pameran virtual yang berisi gambar, infografis, foto, video, objek 3D yang disertai dengan penjelasan singkat serta terdapat suara ilustrasi dan musik latar.
5. Gambar, infografis, foto, dibuat menggunakan aplikasi Canva sedangkan objek 3D didapatkan dari website *Free3D*, dan *Sketchfab*.
6. Media *history virtual exhibition* ini dapat diakses menggunakan laptop dan handphone dengan menggunakan jaringan internet.
7. Media *history virtual exhibition* memiliki *Packaging* berupa kartu berbentuk kartu *PVC* yang bergambar dengan ukuran 86 mm × 54 mm sesuai dengan ukuran standar ID Card dan terdapat usur *QR-Code* sehingga dapat diakses dengan bantuan *Scan* dari *Smartphone*.
8. Media *history virtual exhibition* dapat digunakan didalam PC dengan menggunakan aplikasi artsteps dan membutuhkan emulator dan spesifikasi laptop yang mendukung yaitu menggunakan Windows 8.1 64bit atau Windows 10 64 bit, dan memory 8GB RAM.
9. Media *history virtual exhibition* dapat digunakan tanpa aplikasi artsteps dengan spesifikasi laptop minimal dengan memory RAM 4 GB 32 bit.