

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MUSEUM DIGITAL*
KOLEKSI HASIL-HASIL KEBUDAYAAN PRAAKSARA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



Disusun Oleh:

Rika Agus Suryani

18046176

JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

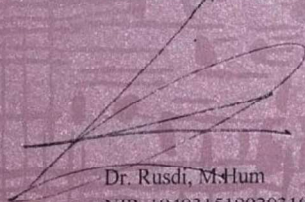
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MUSEUM DIGITAL*
KOLEKSI HASIL-HASIL KEBUDAYAAN PRAAKSARA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN

Nama : Rika Agus Suryani
BP/NIM : 18046176
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 20 Oktober 2022

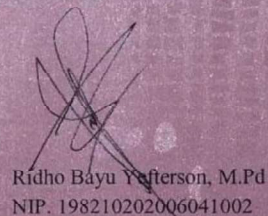
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 19403151992031002

Pebimbing



Ridho Bayu Yefferson, M.Pd
NIP. 198210202006041002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang pada hari Kamis, 10 November 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MUSEUM DIGITAL*
KOLEKSI HASIL-HASIL KEBUDAYAAN PRAAKSARA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 PARIAMAN**

Nama : Rika Agus Suryani
BP/NIM : 18046176
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial


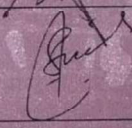
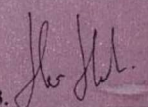
Padang, 20 Oktober 2022

Tim Penguji Tanda Tangan

Ketua : Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

Anggota : 1. Dr. Aisiah, M.Pd

2. Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Agus Suryani

BP/NIM : 18046176

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

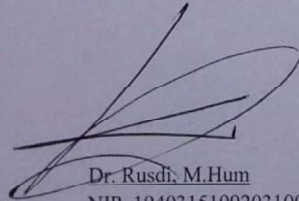
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Pariaman”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan 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, Desember 2022

Diketahui oleh

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 19403151992031002

Saya Menyatakan



Rika Agus Suryani
NIM. 18046176

ABSTRAK

Rika Agus Suryani. (2018/1804176). Pengembangan Media Pembelajaran *Museum Digital* Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Pariaman. **Skripsi.** Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2022

Penelitian ini dilatarbelakangi belum adanya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan menganalisis hasil-hasil budaya pada masa praaksara. Tujuan penelitian ini: (1) menganalisis proses pengembangan media Museum Digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. (2) mengetahui Hasil Uji Kelayakan dan Praktikalitas Produk Media Museum Digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa teknik wawancara dan angket.

Hasil penelitian: (1) tahapan pengembangan media Museum Digital yaitu : (a) tahap analysis, yaitu menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah. (b) tahap design, merancang Museum digital yaitu meringkas materi, membuat konsep, pembuatan ilustrasi dan gambar. (c) tahap development, untuk menghasilkan media Museum Digital yang layak digunakan, dari penilaian ahli materi dan ahli media. (d) tahap implementation, pada tahap ini dilakukan uji coba Museum Digital untuk mengetahui kepraktisannya, penilaian dilakukan oleh siswa dan guru. (e) tahap evaluation, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan media untuk bisa diperbaiki. (2) dari segi kelayakannya menggunakan skala likert pada ahli materi diperoleh skala 3,7 (sangat layak) dan ahli media diperoleh skala 3,8 (sangat layak). (3) dari segi praktikalitas pada guru diperoleh skala 3,9 (sangat praktis) dan peserta didik diperoleh skala 3,7 (sangat praktis). Dapat disimpulkan bahwa media Museum Digital sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : museum digital, powerpoint, pengembangan ADDIE

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Museum Digital* Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Pariaman”** yang diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Sejarah pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Sholawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga syafaatnya senantiasa kita dapatkan di akhirat kelak. Aamiin Yaa Rabbal’Alamin.

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 dan penghargaan kepada :

1. Bapak Ridho Bayu Yefterson, 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. Ibu Dr. Aisiah, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji I, dan Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku Sekretaris Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli media.
6. Seluruh Dosen dan Staf di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang untuk segala jasanya selama perkuliahan.

7. Ibu Astuti Fajri, S.Pd selaku guru sejarah SMAN 1 Pariaman yang telah bersedia memberikan waktu luangnya untuk uji praktikalitas media pembelajaran.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis Bapak Agusman dan Ibu Jaruni yang telah berjasa dalam kehidupan saya dan sebagai motivasi penulis dalam menyelesaikan bangku perkuliahan.
9. Abang dan kakak ipar penulis Afrizal dan Sry Surya Ningsih yang telah mendukung dan memberikan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan, sahabat dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini,
11. Terakhir, penulis mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri yang sudah berhasil sampai ke tahap ini, tetap kuat dan semangat dalam menulis skripsi.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu penulis. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna, 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. Aamin Yaa Rabbal'Alamin.

Padang, 10 November 2022



Rika Agus Suryani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	11
A. Latar Belakang	11
B. Identifikasi Masalah	16
C. Rumusan Masalah	17
D. Tujuan Penelitian	17
E. Manfaat Penelitian	18
F. Spesifikasi Produk.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Teori	21
1. Teori Behavioristik.....	21
2. Pembelajaran Sejarah	24
3. Media Pembelajaran.....	30
4. Museum.....	38
5. Software yang digunakan dalam pembuatan media.....	43
B. Studi Relevan	49
C. Kerangka Berpikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Model Pengembangan.....	52
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Validasi dan Uji Coba Produk.....	58
E. Jenis Data	59
F. Instrumen Pengumpulan Data	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69

A.	Hasil Penelitian	69
1.	Tahap Analisis (<i>analysis</i>)	69
2.	Tahap Perancangan (Design)	71
3.	Tahap pengembangan (<i>development</i>)	79
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	82
5.	Tahap Evaluation (<i>Evaluasi</i>)	85
B.	Pembahasan	85
1.	Analisis Kelayakan	88
2.	Analisis Pratikalitas	90
3.	Keterbatasan Pengembangan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		93
A.	Kesimpulan	93
B.	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN		98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Objek 3D dalam Media	19
Tabel 2. Penjabaran Prosedur Penelitian dan Pengembangan ADDIE	53
Tabel 3. Daftar Nama Dosen Validator dan Bidang Keahlian	57
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi	60
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media	61
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket untuk Guru	62
Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Angket untuk Siswa	63
Tabel 8. Skor dan Kategori	67
Tabel 9. Konsep pengembangan media museum digital.....	72
Tabel 10. Penilaian validator materi	80
Tabel 11. Saran dan revisi dari ahli materi	81
Tabel 12. Penilaian ahli media	81
Tabel 13. Saran dan Revisi dari Ahli Media	82
Tabel 14. Penilaian siswa terhadap media <i>Museum Digital</i>	83
Tabel 15. Saran siswa terhadap media Museum Digital	83
Tabel 16. Hasil penilaian kepraktikalitas oleh guru	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Adobe Photoshop.....	47
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	51
Gambar 3. Langkah-Langkah Penelitian R&D Dengan Pendekatan ADDIE Menurut Branch (2009:2).....	53
Gambar 4. Petunjuk penggunaan media museum digital.....	79
Gambar 5. Tampilan awal media museum digital	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan pola pikir kurikulum 2013, maka pembelajaran dalam implementasi kurikulum juga mengalami perubahan (Sinambela, 2013). Perubahan ini mengakibatkan pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yaitu pendekatan yang menggunakan pendekatan ilmiah. Kriteria dalam pendekatan ini menekankan beberapa aspek antara lain: 1) Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata; 2) Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis; 3) Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analistis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran (Ghozali, 2017).

Pembelajaran yang diterapkan mengakibatkan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran (Sinambela, 2013). Kegiatan siswa lebih cenderung untuk mencari tahu tentang prinsip dan konsep ilmu pengetahuan tersebut bukan menunggu diberikan oleh guru, pembelajaran ini disebut dengan *discovery learning*. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa tidak disajikan dengan materi pelajaran dalam bentuk utuh, tetapi

diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Dalam mengaplikasikan model Discovery Learning guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sinambela, 2013).

Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan media bantu, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk alat komunikasi yang bersifat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, minat, perasaan dan kemauan siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Asmariyani, 2016).

Faktor-faktor yang pengaruhi keberhasilan seorang guru dalam mentransfer ilmu pada siswa salah satunya ialah ketepatan guru dalam memilih metode serta media dalam pembelajaran. Untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajarnya siswa, media pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran dan mendorong siswa agar temotivasi dalam belajar, siswa juga mendapat suasana baru dalam belajarnya sehingga kegiatan belajar daring tidak membosankan dan media yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa model, buku teks, film transparasi, video, media berbasis komputer, media museum dan lainnya (Abdullah, 2017).

Pendidikan Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA. Pendidikan sejarah merupakan proses enkulturasi dalam rangka national building, dan proses pelembagaan nilai-nilai positif, seperti nilai-nilai warisan

leluhur, nilai-nilai heroism dan nasionalisme, nilai-nilai masyarakat industri, maupun nilai-nilai ideologi bangsa (Kartodirjo, 1999, hal. 33).

Museum merupakan salah satu media alternatif untuk belajar sejarah selain membaca buku (Komalasari, 2014). Museum memiliki arti penting sebagai media belajar karena dalam museum memiliki nilai informasi yang sangat tinggi. Pemanfaatan museum tersebut disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah dicanangkan oleh guru. Relevansi tersebut secara tidak langsung akan memudahkan guru dalam mencari materi pelajaran sejarah dengan memanfaatkan koleksi museum. Pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah, museum merupakan bagian yang tidak terpisahkan karena museum sebagai institusi pendidikan yang mengajarkan tentang objek perhatian dan nilai manusia masa lalu. Pemanfaatan museum sebagai media belajar sejarah di bidang pendidikan belum dilakukan secara optimal (Mursidi, 2010). Pemanfaatan Museum dalam pembelajaran sejarah merupakan pilihan terbaik yang bisa menunjang proses pembelajaran agar lebih dukatif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan salah satu guru sejarah yang mengajar di kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pariaman mengatakan bahwa pembelajaran yang ia lakukan memang terkadang membuat siswa merasa jenuh, hal ini dikarenakan siswa kurang memahami materi sejarah yang telah diajarkan dan hasil belajar siswa kelas X IPS kurang baik. Dalam satu kelas yang berminat untuk belajar hanya lima sampai 6 orang saja, siswa lainnya hanya terfokus untuk bermain handphone dan berbicara dengan teman sebangkunya. Saat melaksanakan ujian, pada materi pra aksara Indonesia banyak siswa yang

menjawab soal dengan jawaban tidak benar, siswa mengatakan bahwa mereka kurang memahami perbedaan pada masa pra aksara serta kurang memahami perbedaan benda peninggalan di setiap zaman pada masa pra aksara tersebut. Hal ini terlihat pada hasil ujian tengah semester siswa (UTS), yang mana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) , untuk SMA Negeri 1 Pariaman sendiri KKM nya ialah 75, sedangkan hasil ujian yang siswa dapatkan berkisar antara 45-67. Untuk dikelas X IPS siswa yang mencapai nilai KKM hanya 2-5 orang.

Dalam pembelajaran sejarah Indonesia selama ini khususnya pada kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pariaman ini, guru hanya fokus dalam menjelaskan materi pembelajaran tanpa didukung oleh media sebagai alat bantu siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa siswa dikelas X IPS peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu hampir rata-rata siswa mengatakan bahwa pembelajaran sejarah kurang diminati sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari. Selain itu media yang dikembangkan guru belum bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Pasca pandemi kegiatan karyawisata sejarah terganggu bahkan cenderung tidak bisa dilaksanakan.

Berdasarkan permasalahan diatas, salah satu solusi yang penulis temukan adalah penulis kemukakan adalah dengan mengembangkan sebuah media berbasis Museum Digital yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 1 Pariaman. Dengan menggunakan Museum Digital diharapkan dapat digunakan

sebagai media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah serta membantu siswa agar lebih memahami periodisasi perkembangan masyarakat praaksara berdasarkan hasil hasil kebudayaannya.

Penggunaan media dapat melatih siswa agar bisa berpikir secara kritis, kreatif, inovatif, kolaboratif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengamati sebuah objek sejarah. Selain itu siswa juga membutuhkan fasilitas seperti Smartphone untuk membuka media Museum Digital tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Tubagus (2020) menunjukkan bahwa media Virtual Tour Museum mempermudah dalam proses pembelajaran, Virtual tour museum bisa digunakan sebagai alternatif sumber belajar sejarah. Pembelajaran sejarah dengan Virtual tour Museum memberikan suasana pembelajaran yang mengarah pada audio-Virtual tetapi memang kekurangannya yaitu tidak adanya komunikasi yang timbal balik atau komunikasi terjadi hanya satu arah, artinya pengunjung hanya bisa melihat dan mendengar informasi yang disampaikan tetapi tidak bisa melakukan sesi tanya-jawab.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hikmawan & Sofiani, 2021) menunjukkan bahwa guru melakukan persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks *virtual tour* berbantuan *e-handout* dan berjalan secara lancar. Dengan berbagai kelebihan dan beberapa kekurangan, media *virtual tour* berbantuan *e-handout* direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil-hasil penelitian yang telah penulis kemukakan diatas jelas terlihat relevansi dan berbeda dengan penelitian yang akan penulis kaji. Relevansinya

ialah sama-sama membahas mengenai pengembangan media pembelajaran dan perbedaannya ialah penelitian ini memfokuskan kajian pengembangan media museum yang dikemas dengan software powerpoint dengan tampilan 3D untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia pada KD 3.3 menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (melanesoid, proto, dan deuteromelayu) dan KD 3.4 memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang sumber belajar yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Museum Digital* Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Pariaman”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka identifikasi masalah penelitian ini, yaitu:

1. Masih minimnya guru dalam menggunakan berbagai variasi media pembelajaran
2. Penggunaan media elektronik yang belum digunakan secara optimal di sekolah.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

C. Batasan Masalah

Permasalahan peneliti ini hanya memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Museum Digital* pada koleksi hasil-hasil kebudayaan praaksara. Media museum digital dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Museum Digital?
2. Bagaimana Hasil Uji Kelayakan Produk Media Museum Digital pada Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara?
3. Bagaimana Hasil Uji Praktikalitas Produk Media Museum Digital pada Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Menganalisis proses pengembangan media Museum Digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia
2. Menganalisis Hasil Uji Kelayakan Produk Media Museum Digital pada Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara
3. Menganalisis Hasil Uji Praktikalitas Produk Media Museum Digital pada Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian pengembangan Museum Digital sebagai media pembelajaran sejarah ini dapat memberikan kontribusi dalam kemajuan pendidikan.
 - b. Dapat dijadikan alternatif media pembelajaran sejarah di sekolah
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam penelitian di bidang pendidikan
 - b. Bagi guru, untuk dijadikan salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah
 - c. Bagi siswa, untuk dijadikan alternatif media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk lebih memahami materi sejarah
 - d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan peneliti dan sebagai informasi bagi peneliti selanjutnya

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar berbentuk Museum Digital untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia. Bahan ajar yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis digital yang

menampilkan kumpulan koleksi museum yang berupa gambar, artefak, dan tata letak dalam museum yang didigitalkan atau diakses melalui media elektronik.

Adapun spesifikasi media belajar yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media Museum Digital yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan mengambil materi KD 3.4. Sejarah Indonesia Kelas X “memahami hasil-hasil kebudayaan masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.
2. Objek yang akan dibuat antara lain:

Tabel 1. Objek 3D dalam Media Museum Digital Koleksi Hasil-Hasil Kebudayaan Praaksara

No	Periodisasi	Benda Peninggalan
1.	Zaman Batu	
a.	Paleolitikum	1. Chopper 2. Kapak genggam
b.	Mesolitikum	1. Gerabah 2. Alat dari tulang binatang
c.	Neolitikum	1. Kapak lonjong 2. Beliung persegi
d.	Megalitikum	1. Menhir 2. Arca
2	Zaman Logam	1. Candrasa 2. Moko 3. Nekara Perunggu 4. Kapak perunggu 5. Bejana perunggu 6. Perhiasan perunggu 7. Arca perunggu
3	Zaman Besi	1. Mata sabit 2. Mata kapak

		<ol style="list-style-type: none">3. Mata pisau4. Mata pedang5. Mata bajak6. Mata panah
--	--	--

3. Media ini dirancang dengan menggunakan visualisasi yang jelas dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih memahami materi pra aksara.
4. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan software adobe photoshop, illustrator dan powerpoint.