PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM VIRTUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

EGA ALHAMDANI

NIM. 18004160

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM VIRTUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA

Nama	: Ega Alhamdani
NIM/BP	: 18004160/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198011012008012014

Ketua Departemen KTP FIP UNP

Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

Scanned by TapScanner

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA
Nama	: Ega Alhamdani
NIM/BP	: 18004160/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

	Nama	**Tanda Tangan**
Ketua	**: Novrianti, S.Pd., M.Pd** **NIP. 198011012008012014**	
Anggota	**1. Drs. Syafril, M. Pd.** **NIP. 196004141984031004**	
	2. Septriyan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T **NIP. 181035**	

Scanned by TapScanner

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: EGA ALHAMDANI
NIM/BP	: 18004160/2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Februari 2023

Saya yang Menyatakan,

Ega Alhamdani

NIM. 18004160

Scanned by TapScanner

ABSTRAK

Ega Alhamdani (2023) :Pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA

Permasalahan penelitian pengembangan ini yaitu materi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah belum sepenuhnya dipahami oleh siswa, hal ini ditandai dengan bahan ajar dan media yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku teks sedangkan media yang digunakan guru berupa PPT akan tetapi media PPT belum mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media PPT memiliki kekurangan berupa kurangnya kemenarikan materi dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa mudah bosan dan tidak serius dalam pembelajaran dan kurangnya kemenarikan materi dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias dari siswa tersebut sehingga hasil belajar siswa menjadi menurun. Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran museum virtual pada pembelajaran Sejarah kelas X SMA yang valid, praktis, efektif.

Jenis penelitian yang digunakan Research and Development dengan model 4D (*four-D)*. Instrument yang digunakan berupa lembar validasi media, lembar validasi materi, angket respon peserta didik dan soal efektivitas. Hasil analisis kebutuhan yaitu materi pembelajaran yang diajarkan belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik dan bahan ajar serta media yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran dengan subjek uji coba peserta kelas X SMA Adabiah 2 Padang.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi media dengan 4,9 (98%) dengan kriteria sangat valid. Hasil dari validasi materi 4,9 dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian peserta didik 4,75. Hasil efektivitas didapatakan nilai t-hitung sebesar 18,28 dengan t-tabel sebesar 2,060 sehingga hasil t-hitung > t-tabel. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan siginifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media museum Virtual untuk mata pelajaran Sejarah kelas X.

Kata Kunci*: Pengembangan, Museum Virtual, Efektivitas*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual Pada Mata Pelajara Sejarah Kelas X SMA**".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Novrianti S. Pd, M. Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak Drs. Syafril, M. Pd. dan Septriyan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Rima Neli, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Nofri Hendri, S.Pd. M.Pd, bapak dan Septriyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T, yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kedua orang tua yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.
7. Sahabat peneliti, Jean Vicky Alora, Nabilah Putri, Rati Desi Putri, Ayu Fadhila, Imam Wardani, Fadhil Mursiagama. Yang telah membantu peneliti dalam mengembangkan skripsi ini dan terimakasih atas empat tahunnya bersama penulis menikmati hiruk pikuk didunia perkuliahan, pahit, manis, asam, asin kehidupan kampus serta terimakasih sudah berjuang bersama.
8. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Februari 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Masalah 7
F. Spesifikasi Produk 8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 9
H. Manfaat Penelitian 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 11
A. Kajian Teori 11
B. Penelitian Relevan 19
BAB III METODE PENGEMBANGAN 22
A. Jenis Penelitian 22
B. Model Pengembangan 23
C. Prosedur Pengembangan 24
D. Uji Coba Produk 29
E. Teknik Analisis Data 33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 39
A. Penyajian Data Uji Coba 39
B. Uji Validitas 46
C. Revisi Produk 48
D. Pembahasan 52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57
A. Kesimpulan 57
B. Saran 58
DAFTAR PUSTAKA 59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor Skala Likert 30
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validitas oleh Materi 31
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validitas oleh Media 32
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Praktikalitas 33
Tabel 5. Kriteria Validitas dan Praktikalitas 36
Tabel 6. Hasil Validasi Media 46
Tabel 7. Hasil Validitas Materi 48
Tabel 8. tabel perbaikan media 49
Tabel 9. Tabel Praktikalitas 50
Tabel 10. Hasil Efektivitas Media museum virtual 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Dale 12
Gambar 2. Tahapan Model 4D 23
Gambar 3. Prosedur Pengembangan 24
Gambar 4. Desain MuseumVirtual 43
Gambar 5. Desain Museum Virtual 43
Gambar 6. Tampilan Awalan Museum Virtual 45
Gambar 7. Tampilan Materi 45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SILABUS 62
Lampiran 2 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 84
Lampiran 3 Flowcart 99
Lampiran 4 STORY BOARD 100
Lampiran 5 Angket Ahli Media.....103
Lampiran 4 Validasi Materi.....107
Lampiran 5 Angket Siswa 110
Lampiran 6 Pretest.....116
Lampiran 7 Posttest 119
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....122
Lampiran 9 Dokumentasi 124

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, kita harus mengakui bahwa informasi sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia, bersama dengan kebutuhan akan sandang, pangan, dan papan. Informasi menjadi komoditas yang dapat diperdagangkan. Situasi ini menyebabkan berkembangnya Stasiun TV, perusahaan surat kabar, radio dan internet menyerbu titik balik kehidupan manusia. Mengubah lingkungan yang cepat, dinamis dan luas ini didukung oleh kemajuan teknologi informasi di segala bidang. Hal ini menyebabkan perubahan sosial tradisional dalam masyarakat informasi berbasis digital.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan. John Dewey seorang ahli filsafat pendidikan Amerika pragmatisme dan dinamis, pendidikan diartikan sebagai "proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam semesta dan sesama manusia (IKIP, 1992:1).

Belajar merupakan proses sepanjang hayat yang tidak akan berhenti selama manusia hidup dan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tanpaada batasan ruang dan waktu. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan disekolah maupun dimana saja baik dirumah maupun lingkungan tempat tinggal. Kemudian menurut Suminar (2019), Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang

hampir tidak dapat di pisahkan, penggunaan teknologi yang begitu di minati banyak orang, membuat teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik untuk menerima pesan dari guru selain dapat memudahkan guru dan peserta didik, teknologi juga dapat meningkatkan kreatifitas guru. Hal ini mengakibatkan, adanya keterkaitan antara teknologi dan juga pendidikan di masa sekarang, sehingga teknologi berperan penting pada pembuatan media pembelajaran.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Talizaro 2018). Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam pembelajarannya. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan guru kepada siswa.

Media pembelajaran yang menarik di dalam proses pelaksaanaan belajar mengajar sangat dibutuhkan sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang solutif dan inovatif, salah satu media yang dapat digunakan yaitu media berbasis teknologi *Virtual reality* (VR). Menurut (Jamil 2018) *Virtual reality* (VR) menciptakan simulasi imersif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi sekaligus merasa berada di dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya. Adapun pendapat lain menurut Nisrina (2017) *Virtual reality* (VR) ialah satu media yang membuahkan kawasan virtual yang berefek user merasakan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi pada media tersebut.

Selama ini pemanfaatan teknologi *Virtual reality* (VR) lebih banyak dikembangkan dalam dunia game, padahal teknologi ini memiliki berbagai peranan lainnya seperti simulasi, pembelajaran interaktif, dan promosi produk. Dengan adanya potensi besar yang dapat dilakukan oleh teknologi *Virtual reality* (VR), sistem pembelajaran online dapat memanfaatkan teknologi ini dan melakukan inovasi didalamnya sehingga membuat pembelajaran online semakin interaktif (Ariatama, 2021). Pemanfaatan *Virtual reality* (VR) pada pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dimana pada saat ini kegiatan pembelajaran sering dianggap membosankan, sehingga adanya pemanfaatan media pembelajaran *Virtual reality* (VR) berupa "Museum Virtual" guna membantu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Wahyudianto dan Anam, n.d. (2021) Museum kini menjadi pusat digital, artinya museum harus menyenangkan untuk dikunjungi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Museum adalah wadah transparan dan partisipatif yang bertugas mengumpulkan, meneliti, menafsirkan, melestarikan, dan memamerkan benda-benda bersejarah (UNESCO, 2020b). Hal tersebut menuntut berbagai langkah preventif yang harus dilakukan di semua aspek kehidupan. Beberapa museum dunia berada di bawah naungan *International Council of Museums* (ICOM) yang berafiliasi dengan UNESCO mengambil kebijakan dengan merekomendasikan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam upaya mempublikasikan dan memamerkan koleksi museum secara virtual.

Berbicara tentang museum ketika mengatakan "virtual," biasanya memikirkan situs *web*, elektronik jaringan, dan grafik 3D. Penggunaan perangkat elektronik di museum dimulai dengan komputer pribadi, memungkinkan integrasi informasi elektronik yang terjangkau ditingkatkan dengan munculnya Internet, dalam pengaturan museum, memiliki akses ke banyak informasi di mana pun berada. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang diciptakan akan menggunakan materi mata pelajaran Sejarah.

Menurut Sukarni (2022) Ilmu Sejarah adalah ilmu yang menyelidiki perkembangan peristiwa dan kejadian-kejadian di masa lampau. Sejarah adalah kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan manusia, yaitu menyangkut perubahan yang nyata di dalam kehidupan manusia, mulai dari ilmu Sejarah terbentuknya bumi, perubahan peradaban manusia dari masa ke masa, terbentuknya suatu negara yang merdeka dan berdaulat, hingga Sejarah berdirinya bangunan kuno yang menjadi saksi suatu peristiwa. Dari berbagai Sejarah yang ada, terdapat nilai-nilai yang menjadi pembelajaran tersendiri bagi masyarakat. Karena hal itulah, tidak heran jika Sejarah menjadi salah satu subyek mata pelajaran yang selalu diberikan pada pelajar di setiap bangku sekolah. Mulai dari bangku SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Materi pelajaran Sejarah yang diberikan pun beragam, sesuai dengan tingkatannya. Semakin tinggi jenjang pendidikan biasanya akan mendapatkan materi pelajaran Sejarah yang lebih luas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMA Adabiah 2 pada tanggal 2 September 2022 media yang digunakan oleh guru mata

pelajaran Sejarah dalam proses pembelajaran belum maksimal. Guru hanya menggunakan buku paket dan *powerpoint* saja sebagai sumber belajar. Hal ini mengakibatkan siswa menganggap pembelajaran Sejarah menjadi pembelajaran yang kurang menarik dan termasuk kedalam pembelajaran yang sulit sehingga mengakibatkan berkurangnya minat pada siswa. Menurut penulis ada beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran, pada saat guru menerangkan pelajaran terlihat sebagian besar siswa tidak aktif, kurang fokus dan ada juga siswa yang tidak termotivasi untuk belajar. Dengan begitu pembelajaran Sejarah digolongkan kepada pembelajaran yang sangat sulit dan membosankan. Menanggapai hal tersebut maka diperlukan media interaktif untuk menunjang pembelajaran pengetahuan sosial dikelas X SMA Adabiah 2 Padang khususnya mata pelajaran Sejarah. Salah satu media alternatif yang dapat dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah ini adalah Museum Virtual.

Museum virtual dianggap sebagai pendekatan dinamis untuk menampilkan koleksi museum secara virtual. Langkah ini merupakan salah satu metode revolusioner untuk menghubungkan museum dengan pengunjung secara digitalisasi (Marpelina, dkk 2022). Kehadiran museum virtual di SMA Adabiah 2 Padang diharapkan bisa memfasilitasi kelemahan pembelajaran mata pelajaran Sejarah kelas X tersebut. Mengingat penggunaan media Museum Virtual sangat minim, semoga dengan kehadiran media Museum Virtual ini dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran Sejarah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran Museum Virtual pada mata pelajaran Sejarah dan melakukan kajian cermat, teliti dan terencana melalui penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual Pada Mata Pelajara Sejarah Kelas X SMA"**

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan diatas maka penulisan permasalahannya sebagai berikut :

1. Upaya penggunaan media pembelajaran oleh guru yang belum maksimal.
2. Kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Kurangnya ketertarikan dan minat siswa dalam proses pembelajaran Sejarah.
4. Media pembelajaran yang sudah diupayakan guru sebelumnya kurang memotivasi siswa untuk belajar pada mata pelajaran Sejarah.
5. Kurangnya fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai.

C. Batasan Masalah

Beberapa identifikasi masalah yang telah dikemukan di atas, maka permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis museum virtual pada materi pelajaran Sejarah KD 3.8 "Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya padamasa kerajaan-kerajaan islam diindonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada

kehidupan masyarakat Indonesia masa kini" kelas X SMA Adabiah yang mendukung penggunaan media pembajaran secara *online* kapan dan dimana saja pada perangkat PC dan komputer.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual yang praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media?
3. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual yang efektif sesuai dengan kriteria kelayakan media?

E. Tujuan Masalah

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Museum Virtual yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media
2. Menguji kelayakan Media Pembelajaran Museum Virtual yang praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media
3. Mengembangkan Media Pembelajaran Museum Virtual yang efektif dengan kriteria kelayakan media

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam peneltian pengembangan ini adalah dihasilkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media Museum Virtual sudah ada beberapa yang dikembangkan oleh ahli media. Pengembangan ini akan menghasilkan produk yang spesifik seperti:

1. Dari aspek isi/materi pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMA Adabiah 2 Padang memahami materi Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan islam di indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
2. Dari aspek pembelajaran media ini dilengkapi dengan materi dan gambar-gambar kerajaan beserta peninggalannya dalam format web.
3. Tampilan produk :
    a. Pada bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan halaman utama.
    b. Pada halaman utama akan muncul ruangan virtual serta petunjuk penggunaan.
    c. Untuk menjalankan menggunakan kursor atau tekan tombol panah pada keyboard, lalu akan disuguhkan dengan tampilan ruangan beserta gambar.
    d. Lalu pada saat dijalankan ada beberapa gambar dan video apabila diklik akan keluar tulisan atau penjelasan dari gambar tersebut.

e. Produk ini berupa *website* yang memiliki nilai edukasi (museum virtual) dan dijalankan secara *online* dari perangkat PC/Laptop dengan spesifikasi minimal perangkat yakni sebagai berikut :

   a. RAM 2 GB
   b. *Windows* 7, 8, 10, 11
   c. Memory Internal 8 GB

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Siswa pada tingkat SMA kelas X sangat menyukai hal-hal yang bersifat virtual jadi diasumsikan siswa kelas X akan menyukai Media Pembelajaran Museum Virtual. Media ini dibuat pada KD 3.8 ”Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini” agar tidak terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran yang menggunakan media museum virtual ini. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki peneliti seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka peneliti hanya membuat pengembangan media pembelajaran museum virtual pada satu KD saja sesuai dengan KD yang ada pada silabus semester 2.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk:

a. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah.

b. Bagi Sekolah

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran Sejarah pada siswa kelas X di SMA Adabiah 2 Padang pada masa yang akan datang dan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

c. Bagi Guru

Manfaat dari pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual ini dapat menjadi masukan dan ide dalam memvariasikan proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran Sejarah.