

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN MENGANALISIS SEBAB DAN AKIBAT PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMKN 5 PADANG**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

RIAMA HILDA

19046050

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

DEPARTEMEN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari
Selasa, 22 Agustus 2023

Pengembangan Media *Virtual Reality* Untuk Melatih Keterampilan Menganalisis
Sebab dan Akibat Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 5 Padang

Nama : Riama Hilda
BP/NIM : 2019/19046050
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

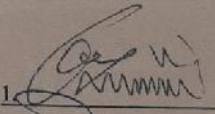

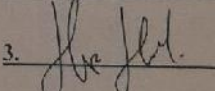
Padang, Oktober 2023

Tim Penguji

Ketua : Dr. Ofianto, M.Pd

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

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

1. 
2. 
3. 

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan Media *Virtual Reality* Untuk Melatih Keterampilan Menganalisis

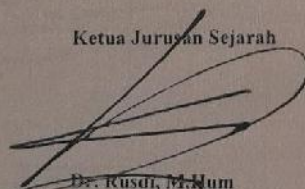
Sebab dan Akibat Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 5 Padang

Nama : Riama Hilda
BP/NIM : 2019/19046050
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Oktober 2023

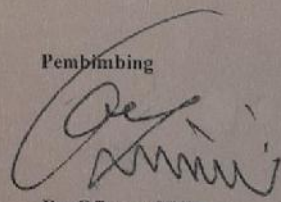
Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP.19640315992031002

Pembimbing



Dr. Ofianto, M.Pd
NIP. 198210202006041002

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

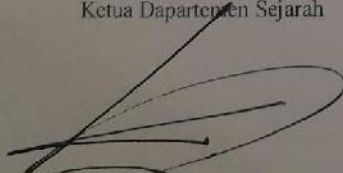
Nama : Amelia Putri Anggraini
BP/NIM : 2019/19046007
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Dapartemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul "**Pengembangan Bahan Ajar E-Book Kerajaan Islam di Indonesia Sebagai Penunjang Pembelajaran Sejarah di SMAN 8 Padang**" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

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

Padang, Oktober 2023

Diketahui Oleh :
Ketua Dapartemen Sejarah


Dr. Rusdi, M.Hum
NIP.19640315992031002

Saya Menyatakan



Amelia Putri Anggraini
NIM. 19046007/2019

ABSTRAK

Riama Hilda (2019/19046050). Pengembangan Media *Virtual Reality* untuk Melatih Keterampilan Menganalisis Sebab dan Akibat pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 5 Padang. **Skripsi.** Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2023

Latar belakang penelitian ini guru belum menggunakan media pembelajaran yang beragam berbasis teknologi , belum ada media khusus yang berbasis teknologi yang dapat melatih siswa menganalisis Sebab dan Akibat dalam peristiwa sejarah dan masih rendahnya pemahaman siswa dalam menganalisis Sebab dan Akibat dalam peristiwa sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui cara merancang dan mengetahui langkah-langkah pembuatan media *virtual reality*, mengetahui kelayakan media *virtual reality*, mengetahui praktikalitas media *virtual reality* dalam membantu siswa dalam menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan terdiri atas 4 tahap pengembangan yakni, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Adapun dasar penggunaan model 4D adalah karena setiap langkah-langkah prosedur pengembangan dijelaskan secara detail. Pada tahap pengumpulan data teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan lembar angket. Analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari pengukuran skala Likert.

Hasil dari pengembangan media *virtual reality* dapat dilihat dari proses perancangan hingga menjadi suatu produk media pembelajaran *virtual reality*. Kelayakan media *virtual reality* dapat dilihat pada tingkat penilaian validasi materi dan validasi media yang memiliki tingkat kelayakan dengan kategori sangat layak. Praktikalitas media *virtual reality* dilakukan pada guru sejarah dan siswa kelas X SMKN 5 Padang dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan media *virtual reality* pada pembelajaran sejarah materi contoh Peninggalan Islam di kota Padang dengan objek Masjid Ganting layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran untuk melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran Sejarah, *Virtual Reality*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan Media *Virtual Reality* untuk Melatih Keterampilan Menganalisis Sebab dan Akibat Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 5 Padang”** 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 Dr. Ofianto, 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, Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku dosen penguji II, yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum selaku Sekretaris Jurusan Sejarah yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan Bapak Dr. Wahidul Basri, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli media.

4. Ibu Dra.Yenni Afrita selaku guru sejarah SMKN 5Padang yang telah bersedia memberikan waktu luangnya untuk uji praktikalitas media pembelajaran.
5. Siswa/i SMKN 5 Padang yang telah membantu penulis dalam penelitian skripsi ini.
6. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum selaku Ketua dan Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku Sekretaris Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.
7. Tristimewa kedua orang tua tercinta ibunda Niri Asmawati, ayahanda Pijarmin Tono, trimahkasih atas semua do'a, Cinta dan limpahan kasih sayang yang telah berjasa dalam kehidupan penulis dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan bangku perkuliahan.
8. Kakak dan adik tersayang Jitro Sopomo dan M. Rasyid Alzagano serta sepupu tersayang Darmansyah, trimahkasih atas setiap do'a,limpahan kasih sayang dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan bangku perkuliahan.
9. Sahabat saya Sischa Alfhita yang selalu memberikan *support* dan selalu mendengarkan keluh-kesa penulis.
10. Sahabat perantauan Amelia putri Anggraini, Santhy Nur Hafifa, Dera Suci T.W, Devrina, Nindya Dwi dan Annisa A
11. Sahabat Yang selalu memberikan support dan menghibur saya dari Group Gaje ,Amelia Putri A,Ahmad Syahputra,Rani Zulhitria, Rahma Sagita dan Sulthon Naquien.
12. Dwi Rahayu Septiani,Ulfa Sona, Syabikul,Eko ilham

13. Anak-anak kos bunga rawan banjir (Andriani, Amanda, Andine, pratiwi, Laura, 2 indah) yang selalu senantiasa mendukung dan menghibur serta mendengarkan kelukesh saya ketika mengerjakan skripsi
14. Keluarga A'16 (Sari, Lesta, Renta, Ockta, Ikhsan, Warsa, Igian, Dayu, Citra, Tutaks dan Wahyu) yang selalu memberikan *support* dan nasehat baik pada penulis.
15. Rekan-rekan mahasiswa jurusan sejarah angkatan 2019 (HISTORNITE) yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan bangku perkuliahan.

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. Amin Yaa Rabbal'Alamin.

Padang. Agustus 2023

Riama Hilda

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifik Produk	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Studi Relevan	30
H. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur penelitian	36
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV	49
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49

A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan	70
BAB V	74
PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Utama Cloudpano	28
Gambar 2. 2 Tampilan utama google street	29
Gambar 2. 3 Tampilan Utama Canva.....	30
Gambar 3. 1 Prusedur Pengembangan	41
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Google Street View	55
Gambar 4. 2 Tombol Foto Panorama	55
Gambar 4. 3 Tampilan foto panorama	56
Gambar 4. 4 Hasil Foto Dari Google Street	56
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Cloudpano	57
Gambar 4. 6 Tombol Create New Tour.....	58
Gambar 4. 7 Halaman Awal Project Cloudpano	58
Gambar 4. 8 Tampilan Panel Cloudpano	59
Gambar 4. 9 Folder foto	59
Gambar 4. 10 Tampilan Panel Cloudpano	60
Gambar 4. 11 Tampilan untuk menambahkan foto	60
Gambar 4. 12 Tampilan Panel Cloudpano	60
Gambar 4. 13 Tampilan Awal Canva	61
Gambar 4. 14 Tampilan Project Canva	62
Gambar 4. 15 Tampilan Hasil Dasain Canva	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Pretest	5
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	42
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Media	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi lembar angket guru	43
Tabel 3. 4 kisi-kisi lembar angket untuk siswa	44
Tabel 3. 5 Kriteria validasi dalam skala likert	48
Tabel 4. 1. Hasil Pretest	51
Tabel 4. 2 Tabel Penilaian Validator Ahli Materi	64
Tabel 4. 3 Saran Dan Revisi Dari Ahli Materi	65
Tabel 4. 4 Penilaian Validator Ahli Media	65
Tabel 4. 5 Saran dan Revisi dari Validator Materi.....	66
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Angket Respon Guru	67
Tabel 4. 7 Penilaian Siswa Terhadap Media <i>Virtual Reality</i>	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerapan kurikulum merdeka mulai tahun ajaran 2022/2023 memberikan tantangan baru dalam pembelajaran sejarah. Struktur capaian pembelajaran sejarah tidak lagi mengutamakan pada pemahaman konsep melainkan juga harus menekankan pada ketrampilan proses, salah satunya yaitu ketrampilan berpikir historis. Rumusan capaian pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka terdapat beberapa tujuan pembelajaran sejarah diantaranya yaitu: menumbuh kembangkan kesadaran sejarah, menumbuh kembangkan pemahaman tentang diri sendiri, dimensi manusia, waktu dan ruang, melatih kecakapan berpikir diakronis, kausalitas, perubahan dan kesinambungan dan lain sebagainya (Kemendikbudristek, 2022). Berpikir historis merupakan proses atau langkah-langkah yang dilalui untuk menemukan kebenaran sejarah guna menghasilkan produk sejarah (Ofianto dan Ningsih, 2021). Ketrampilan berpikir historis atau dikenal dengan *Historical Thinking Skills* merupakan suatu ketrampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dan juga siswa.

Adapun tujuan dari pembelajaran sejarah yang harus dicapai terbagi menjadi tiga yaitu: bidang akademik, bidang kesadaran sejarah dan bidang nasionalisme. Khususnya di bidang akademik digolongkan menjadi 3 jenis lagi yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan *aspek skill* atau ketrampilan berpikir historis.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi 4.0 Idealnya setiap guru harus mengembangkan media pembelajaran dalam rangka memberikan

variasi untuk proses belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran dimungkinkan untuk menampilkan sumber atau bahan ajar yang abstrak menjadi nyata yang bisa dibawa ke dalam kelas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yaitu memupuk rasa nasionalisme dalam diri anak, meningkatkan kesadaran sejarah dan melatih aspek akademik dari dalam diri peserta didik. Rasa nasionalisme dalam diri anak tidak akan tumbuh begitu saja tanpa bantuan dan dorongan dari luar diri anak.

Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau, menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang, menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional (Gafur, 2012). Untuk itu perlu dikembangkan pembelajaran sejarah yang dapat mengajak siswa berpikir kritis dan dapat memetik manfaat dari belajar sejarah, sehingga tumbuh dan berkembang kesadaran sejarahnya. Guru dituntut mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan model-model belajar.

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Kustandi & Sutjipto, 2011). Media Pembelajaran sangat berguna untuk menangkap objek atau peristiwa tertentu dalam membantu kegiatan pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu mengatasi sifat dan keunikan yang dimiliki siswa (Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. 2018).

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke pola berpikir kompleks. Penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut karena melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana & Rivai 1991).

Keterampilan berpikir historis (*historical thinking*) adalah kemampuan standar yang harus dimiliki oleh siswa. Berpikir historis dalam artian umum dapat dikatakan sebagai sejumlah langkah atau proses ilmiah dalam belajar sejarah. Berpikir historis dapat mendorong peserta didik agar mampu berpikir kritisanalitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang (Ofianto 2018). Keterampilan berpikir historis dalam pembelajaran sejarah menurut (ofianto dan Ningsih 2021) diklasifikasikan menjadi 2, yaitu keterampilan Dasar (*basic skill*) dan keterampilan penelitian sejarah (*high skill*).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti amati selama melaksanakan PLK di SMK 5 Padang penggunaan media pembelajaran belum maksimal karena keterbatasan sarana pra sarana, media yang digunakan berupa video pembelajaran yang di peroleh dari youtube yang diberikan ke siswa dengan cara memberikan link, mencetak gambar peninggalan sejarah kemudian di perlihatkan di depan kelas. Jadi pembelajaran sejarah di SMKN 5 Padang masih bersifat konvensional yang belum berbasis teknologi, sehingga membuat siswa gampang bosan dalam pembelajaran di kelas, namun di SMK tersebut mendukung untuk pembelajaran berbasis teknologi karena peserta didik diperbolehkan untuk membawa *handphone* kesekolah dan di sekolah juga ada beberapa ruangan yang di fasilitasi oleh wifi. Oleh karena itu inovasi media pembelajaran sejarah harus dilakukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan dapat mengajak siswa untuk ikut berproses yaitu berpikir historis.

Untuk lebih mengetahui tentang keterampilan siswa dalam melatih menganalisis sebab dan akibat dalam peristiwa sejarah, peneliti melakukan tes yang dilakukan pada 20 siswa SMKN 5 Padang . Tes tersebut dilakukan secara sederhana dengan memberikan tiga soal essay yang menekankan aspek keterampilan menganalisis sebab dan akibat dalam peristiwa sejarah. Soal-soal yang diujikan kepada siswa berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Soal-soal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. 1 Hasil Pretest

Soal	Jumlah dan Persentase Siswa yang Menjawab benar		Jumlah dan Persentase Siswa yang Menjawab salah	
	F	%	F	%
1. Masjid Ganting adalah masjid paling tua di kota Padang yang sudah di dirikan pada abad ke-18. Apa yang menyebabkan berdirinya masjid Ganting?. Anda tulis lebih dari satu jawaban !	5	25%	15	75%
2. Salah satu keunikan dari masjid ini dilihat dari ukiran tulisan “ Masjid Ganting “ yang merupakan gabungan dari berbagai macam ahli ukir yang ada di Sumbar, selain itu apa saja ide tokoh yang dituangkan dalam bangunan masjid tersebut?. Anda tulis lebih dari satu jawaban!	6	30 %	14	70 %
3. Berdirinya masjid Ganting Memiliki akibat jangkah pendek pada masa penjajahan, “Masyarakat sumbar dapat menyusun strategi melawan penjajahan” selain dampak ini apa lagi dampak dari berdirinya masjid ganting . Anda tulis lebih dari satu jawaban!	8	20%	12	80 %

Berdasarkan hasil pretest di atas dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes, soal pertama yang menjawab benar hanya 5 siswa (25%). Kemudian soal kedua yang menjawab benar hanya 6 siswa (30%). Selanjutnya soal nomor 3 hanya 8 siswa yang menjawab benar (80%). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menganalisis sebab dan akibat pada siswa masih rendah.

Oleh karena itu, dari permasalahan di atas maka inovasi media pembelajaran sejarah harus dilakukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan dapat mengajak siswa untuk ikut berproses yaitu berpikir kritis. Inovasi media

pembelajaran dapat berupa membuat media yang berbeda dari guru atau mengembangkan media yang mampu melatih siswa menganalisis sebab dan akibat dalam peristiwa sejarah. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *Virtual Reality* (VR) dengan memanfaatkan Google Street View, Canva dan CloudPano. Software tersebut memiliki peran masing-masing dalam proses pengembangan..

Virtual reality (VR) adalah teknologi yang dirancang untuk menghasilkan suatu simulasi lingkungan tiga dimensi (3D), dimana pengguna dapat melihat dan memanipulasi isi lingkungan itu. Tujuan *Virtual Reality* adalah untuk menciptakan sebuah pengalaman yang membuat pengguna merasa tenggelam dalam penampilan dunia maya aktual. Teknologi *Virtual Reality* menggunakan grafis dan suara 3D yang mengelilingi layar yang ditampilkan. Pengguna yang mengeksplorasi dunia *Virtual Reality* menggunakan bantuan perangkat keras, seperti smartphone atau laptop. Materi yang akan dibahas dalam Media *Virtual Reality* (VR), yaitu pada mata pelajaran Sejarah Indonesia .

Sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum merdeka belajar maka media *Visual Reality* yang dikembangkan membahas materi sejarah indonesia, peninggalan islam di kota padang, Masjid Ganting. Selain karena objek peninggalan yang diambil dekat dengan peneliti, peneliti ingin memperkenalkan Peninggalan islam di kota Padang pada siswa sehingga akan memberkan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi terhadap apa yang ada di lingkungan sendiri sehingga akan muncul kesadaran sejarah yang berakhir dengan tumbuhnya rasa cinta tanah air. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan**

Media Virtual Reality Untuk Melatih Keterampilan Menganalisis Sebab Dan Akibat Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Smkn 5 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang beragam.
2. Belum ada media khusus berbasis teknologi yang dapat melatih siswa untuk berpikir Historis dalam menganalisis Sebab dan Akibat dalam Peristiwa Sejarah.
3. Masih rendahnya pemahaman siswa dalam menganalisis Sebab dan Akibat dalam peristiwa sejarah.

C. Batasan Masalah

Permasalahanpeneliti ini hanya memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* (VR) pada objek pengggalan sejarah yang ada di kota padang . Media VR dikembangkan dengan tujuan untuk membantu keterampilan siswa dalam menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media Virtual Reality yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menganalisis sebab dan akibat ?

2. Bagaimana kelayakan media *Virtual Reality* (VR) dalam membantu siswa menganalisis sebab dan akibat dalam Peristiwa sejarah?
3. Bagaimana praktikalitas media *Virtual Reality* (VR) membantu siswa dalam menganalisis Sebab dan Akibat peristiwa sejarah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara merancang dan mengetahui langkah-langkah pembuatan media *Virtual Reality* (VR) dalam membantu keterampilan siswa menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.
2. Mengetahui kelayakan media *Virtual Reality* (VR) dalam membantu siswa menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.
3. Mengetahui praktikalitas media *Virtual Reality* (VR) dalam membantu siswa menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah .

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan pada penggunaan media *Virtual Reality*
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam penggunaan media *Virtual Reality*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran

- b. Bagi guru, Sebagai bahan masukan bagi guru sejarah dalam memanfaatkan media pembelajaran
- c. Bagi peneliti, dapat berkontribusi langsung dan mendapatkan pengalaman dalam dunia pendidikan

G. Spesifik Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media *Virtual Reality* dirancang sesuai dengan materi peninggalan islam di kota Padang Kelas X dengan menjadikan masjid gantung sebagai objek peninggalan peristiwa sejarah.
2. Media *Virtual Reality* dikembangkan termasuk kedalam media jenis audio visual, dimana media ini dapat dilihat dari berbagai sisi dan dapat didengar.
3. Media dirancang untuk membantu siswa dalam menganalisis Sebab dan Akibat suatu peristiwa sejarah.
4. Media dikembangkan dengan menggunakan *software Google Street View, Canva dan CloudPano*.
5. Penggunaan *software Cloudpano* oleh peneliti dikarenakan *software* tersebut bersifat gratis dan memiliki fitur-fitur yang lengkap dibanding dengan *software* lainnya.
6. Media ini memuat objek 3D yang disertai dengan penjelasan singkat.
7. Media ini dapat diakses menggunakan laptop dan *handphone* dengan menggunakan jaringan internet.