

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM DIGITAL UNTUK
MEMBANTU SISWA BERPIKIR KAUSALITAS PADA PROSES
PEMBELAJARAN SEJARAH**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH

HANI ANASTASIA ASTUTI

NIM. 20046008

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

2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

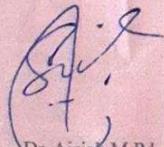
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM DIGITAL UNTUK
MEMBANTU SISWA BERPIKIR KAUSALITAS DALAM PROSES
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Nama : Hani Anastasia Astuti
BP/NIM : 20/20046008
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, April 2024

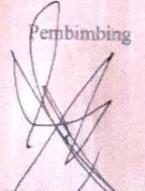
Disetujui Oleh:

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP.198106152005012002

Pembimbing



Ridho Bayu Yefferson, S.Pd, M.Pd
NIP. 198512202008121001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Jum'at 16 Februari 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM DIGITAL UNTUK
MEMBANTU SISWA BERPIKIR KAUSALITAS PADA PROSES
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Nama : Hani Anastasia Astuti
BP/NIM : 20/20046008
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, April 2024

Tim Penguji

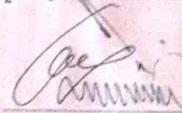
Ketua : Ridho Bayu Yefferson, S.Pd, M.Pd

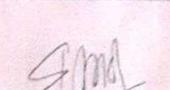
Anggota : 1. Dr. Ofianto, M.Pd

: 2. Rini Afriani, M.Pd

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hani Anastasia Astuti
BP/NIM : 20/20046008
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM DIGITAL UNTUK MEMBANTU SISWA BERPIKIR KAUSALITAS PADA PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH**” adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan 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.

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

Padang, April 2024

Diketahui Oleh,
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP.198106152005012002

Saya Yang Menyatakan



Hani Anastasia Astuti
NIM.20046008

ABSTRAK

Hani Anastasia Astuti. 2020/20046008. Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Untuk Membantu Siswa Berpikir Kausalitas Pada Proses Pembelajaran Sejarah.

Skripsi. Departemen Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2024

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya penggunaan media pembelajaran yang optimal oleh guru mata pelajaran sebagai sarana untuk membantu siswa dalam berpikir kausalitas. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk menganalisis proses pengembangan museum digital sebagai media pembelajaran sejarah. (2) untuk menganalisis kelayakan dan praktikalitas museum digital sebagai media pembelajaran sejarah. (3) untuk menganalisis keefektifitasan produk museum digital sebagai media pembelajaran sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yaitu ADDI (*Analyze, Design, Development, Implementation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa teknik wawancara dan angket.

Hasil penelitian : (1) tahapan pengembangan media pembelajaran museum digital yaitu : (a) tahap analisis (*analyze*), yaitu menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah dan menganalisis kebutuhan. (b) tahap perancangan (*design*), merancang museum digital yaitu mulai dari pemilihan aplikasi yaitu *Artsteps*, membuat ringkasan materi, pembuatan konsep museum dan pembuatan museum digital. (c) tahap pengembangan (*development*), untuk mengetahui kelayakan museum digital dari segi media dan materi. Dalam tahap ini diperoleh kelayakan materi mendapatkan skor 3.5 dengan kategori sangat layak dan kelayakan media mendapatkan skor 3.5 dengan kategori sangat layak. (d) tahap implementasi (*implementation*), tahapan ini merupakan tahapan uji praktikalitas media pembelajaran museum digital kepada guru dan siswa. Uji praktikalitas kepada guru mendapatkan nilai 3.93 dengan kategori sangat layak dan uji praktikalitas kepada siswa mendapatkan nilai 3.83 dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran museum digital sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Analisis efektifitas media pembelajaran yang dilakukan kepada siswa dapat disimpulkan berada dalam kategori efektif untuk membantu siswa berpikir kausalitas.

Kata Kunci : museum digital, ADDIE, berpikir kausalitas, pembelajaran sejarah

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 Untuk Membantu Siswa Berpikir Kausalitas Pada Proses Pembelajaran Sejarah”** yang diajukan untuk memenuhi syarat 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 :

1. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang sudah senantiasa menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Rini Afriani, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Aisiah selaku Ketua Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Yelda Syafrina, S.Pd, M.A yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd yang bersedia telah menjadi validator ahli media.
5. Seluruh dosen dan staff Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang untuk segala jasanya selama perkuliahan.

6. Ibu Asra Febrida, S.H, Ibu Ernitati, S.Ag, Ibu Novera Yona, S.Pd, M.Pd dan Bapak Tito Handra, S.Pd selaku guru-guru MAN 2 Tanah Datar yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis selama melaksanakan PLK, terima kasih atas ilmu dan nasehat-nasehatnya.
7. Ayahanda tercinta, Alm. Bapak Maman R Djaelani. Beliau memang tidak sempat melihat penulis menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan, namun semasa hidupnya beliau telah mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis dengan penuh kasih sayang. Kemudian ibunda tercinta, ibu Puji Astuti yang telah menjadi motivasi terbesar penulis untuk menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan ini, terima kasih atas segala usaha, tenaga, dan do'a yang tiada hentinya diberikan untuk penulis.
8. Abang tersayang, Deni Karta Kusumah beserta istri, Dinda Alhumaira, S.Pd yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil selama penulis menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
9. Teman-teman baik, Reza Prananda, Rici Harifani, Afifa Putri Syafira, dan Anggun yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulis menyelesaikan skripsi.
10. Teman-teman PLK UNP dan guru-guru MAN 2 Tanah Datar yang telah memberikan pengalaman berkesan selama penulis berada di bangku perkuliahan.
11. Seluruh teman-teman Pendidikan Sejarah 2020 yang telah kebersamai penulis selama berada di bangku perkuliahan yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

12. Rekan-rekan, sahabat dan semua pihak yang telah membantu penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Padang, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Teori Konstruktivisme	16
2. Pembelajaran Sejarah	19
3. Keterampilan Berpikir Sejarah (<i>Historical Thinking Skill</i>)	21
4. Media Pembelajaran.....	24
5. Museum.....	30
6. <i>Artsteps</i>	33
7. <i>Canva</i>	33
B. Studi Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Penelitian.....	40
D. Validasi dan Uji Coba Produk.....	45
E. Jenis Data	46
F. Instrumen Pengumpulan Data	47

G. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	56
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	62
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	100
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	107
5. Keefektifitasan Media Pembelajaran Museum Digital	111
B. Pembahasan.....	115
1. Analisis Kebutuhan	115
2. Analisis Perancangan	117
3. Analisis Validitas	119
4. Analisis Praktikalitas.....	119
5. Analisis Efektifitas	118
6. Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Untuk Membantu Siswa Berpikir Kausalitas Pada Proses Pembelajaran Sejarah.....	122
7. Keterbatasan Pengembangan	124
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	126
A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Soal Pretest Terkait Berpikir Kausalitas dalam Peristiwa Sejarah	7
Tabel 2. Objek yang ada di dalam Museum Digital.....	14
Tabel 3. Uraian Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE	40
Tabel 4. Daftar Nama Dosen Validator dan Bidang Keahlian.....	44
Tabel 5. Daftar Nama Guru Pengguna Media.....	45
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	47
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media	48
Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Angket untuk Guru	50
Tabel 9. Kisi-Kisi Lembar Angket untuk Siswa	51
Tabel 10. Skor dan Kategori	55
Tabel 11. Hasil Tes Analisis Kemampuan Berpikir Kausalitas Pada Siswa.....	60
Tabel 12. Objek Museum Digital Bagian Bagindo Aziz Chan.....	87
Tabel 13. Objek Museum Digital PDRI.....	90
Tabel 14. Objek Museum Digital PRRI.....	91
Tabel 15. Konsep Pengembangan Museum Digital.....	93
Tabel 16. Penilaian Validator Materi	100
Tabel 17. Saran dan revisi dari ahli materi	102
Tabel 18. Penilaian Validator Media	103
Tabel 19. Saran dan Revisi dari Ahli Media.....	105
Tabel 20. Uji Praktikalitas Museum Digital Kepada Siswa.....	108
Tabel 21. Saran dan Masukan dari Siswa	109
Tabel 22. Hasil penilaian kepraktisan oleh guru	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Tes Siswa Kelas XII	8
Gambar 2. Tampilan <i>Artsteps</i>	32
Gambar 3. Tampilan <i>Canva</i>	34
Gambar 4. Kerangka Berpikir	38
Gambar 5. Tahapan Penelitian R&D Dengan Model ADDIE	40
Gambar 6. Tampilan desain <i>Canva</i>	95
Gambar 7. Tampilan Tahap <i>Define</i>	96
Gambar 8. Design ruangan museum dalam tahapan <i>Define</i>	96
Gambar 9. Tampilan Tekstur Media	97
Gambar 10. Tampilan <i>Add and Place</i>	98
Gambar 11. Tampilan <i>A Guided Tour</i>	99
Gambar 12. Tampilan <i>Submit Public Information</i>	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang bisa memberikan arah untuk pembangunan bangsa. Dalam aspek kognitif yang diterima oleh siswa, proses pembelajaran sejarah mempunyai peranan yang penting untuk membangun karakter. Sardiman (2021 : 210) menjelaskan bahwa sejarah memiliki peranan yang sangat penting untuk membangun karakter bangsa. Pembelajaran sejarah mampu mengembangkan aktifitas siswa untuk menelaah berbagai peristiwa, yang kemudian dipahami dan diinternalisasikan ke berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu dan kemudian melahirkan sikap yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dewasa ini, pemerintah telah menerapkan sistem Kurikulum Merdeka, dimana di dalam kurikulum merdeka, pembelajaran sejarah mendorong peserta didik bukan hanya untuk mengetahui dan menghafal tetapi juga paham dalam penggunaan konsep sebagai pisau analisis untuk mengkaji adanya peristiwa. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran sejarah mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan peristiwa yang dihadapi saat sekarang ini agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan di masa depan yang lebih baik. Unsur pembelajaran sejarah terdiri dari guru, peserta didik,

lingkungan belajar, materi dan perangkat pembelajaran (Rahmawati & Abidin, 2022, p. 82).

Tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka adalah menciptakan dan mengembangkan kesadaran sejarah, pemahaman mengenai diri sendiri dan kolektif sebagai bangsa. Kemudian menumbuhkan perasaan bangsa, nasionalisme, patriotisme dan nilai-nilai moral serta gotong royong. Mengembangkan pengetahuan mengenai dimensi manusia, ruang dan waktu. Melatih kecakapan berpikir diakronis, sinkronis, kausalitas, kreatif, kritis reflektif dan kontekstual. Melatih keterampilan untuk mencari sumber, kritik, seleksi, analisis dan sintesis sumber, serta penulisan sejarah dan yang terakhir yaitu melatih keterampilan mengolah informasi sejarah secara digital dan non digital (Rahmawati & Abidin, 2022, p. 82).

Mata pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang berada dalam rumpun ilmu sosial. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Sejarah dibagi dalam dua fase, yaitu Fase E dan Fase F. Mata pelajaran Sejarah di kelas 10 terdapat dalam Fase E dan termasuk ke dalam mapel IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang bergabung dengan mapel Geografi, Ekonomi dan Sosiologi. Kemudian untuk kelas 11 dan 12 termasuk ke dalam fase F dimana mapel Sejarah itu berdiri sendiri.

Berpikir sejarah merupakan cara berpikir khas dalam ilmu sejarah (*thinking historically*). Sejarah seperti halnya disiplin ilmu yang lain merupakan representasi dari berpikir ilmiah. Berpikir ilmiah merupakan sebuah cara berpikir sistematis, terorganisir dan terintegrasi antara satu

sama lain. Maka dari itu, berpikir ilmiah merupakan berpikir konseptual (Zed, n.d., p. 56). Kemudian daripada itu, berpikir sejarah merupakan berpikir dalam alur disiplin sejarah ilmiah dengan mempertimbangkan serangkaian konsep, salah satunya yaitu berpikir kausalitas atau sebab-akibat yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

Ofianto dalam bukunya yang berjudul “Asesmen Keterampilan Berpikir Historis” mengklasifikasikan berpikir sejarah dalam dua tingkatan. Yang pertama yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking skills*) yang mencakup: mengingat, memahami dan menerapkan. Yang kedua yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang mencakup : menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasikan/menciptakan (Ofianto & Ningsih, n.d., p. 28)

Salah satu kemampuan berpikir historis dalam *lower order thinking skills* adalah Berpikir Kausalitas atau Sebab Akibat. Kausalitas atau hukum sebab-akibat, seperti yang dijelaskan Plato yaitu “segala sesuatu terjadi dan berubah mestilah ada sebabnya, karena tidak ada di dunia yang terjadi tanpa sebab”. Sebab dalam sejarah merujuk kepada tindakan ataupun kejadian yang dapat menyebabkan terjadinya sebuah tindakan peristiwa lain. Hasil dari tindakan atau kejadian itulah yang disebut sebagai akibat. Hubungan sebab-akibat ini melibatkan relevansi yang selalu dipelajari. Konsep sebab dalam sejarah akan selalu mendahului akibat ataupun sebaliknya, akibat selalu merupakan hasil dari tindakan atau peristiwa sebelumnya (Zed, n.d., p. 56).

Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah akan membantu guru, karena materi Sejarah yang bersifat abstrak akan dapat dipikirkan secara nyata oleh siswa, media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan (Alvionita, 2014, p. 32). Contohnya seperti bagaimana kita akan menjelaskan sebuah peristiwa Sejarah, jika tidak menggunakan media, perspektif atau cara pandang siswa terhadap peristiwa Sejarah tersebut akan berbeda-beda, maka dari itu dengan menggunakan media kita akan membuat perspektif diantara siswa menjadi satu.

Secara harfiah media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan pengantar informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Dalam proses belajar mengajar, media dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dalam bentuk verbal atau visual. Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru dan melibatkan semua panca indera, mulai dari penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap pada saat menyampaikan informasi pembelajaran.

Ada lima komponen pengertian media dalam proses pembelajaran, *pertama* yaitu sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran, *kedua* yaitu sebagai sumber belajar, *ketiga* yaitu sebagai alat bantu yang berperan menstimulus motivasi siswa dalam belajar, *keempat* sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang

utuh dan bermakna, *kelima* sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan atau *skill*. Apabila kelima komponen ini berkolaborasi dengan baik maka akan berdampak kepada pencapaian hasil belajar yang berhasil dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Muhammad Hasan, dkk , 2021 : 27). Media pembelajaran cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran yang materinya dominan diisi oleh materi yang abstrak, atau materi yang hanya dapat dipikirkan di dalam kondisi yang tidak nyata, salah satunya dalam mata pelajaran Sejarah.

Media pembelajaran sejarah merupakan bagian integral yang memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran Sejarah guru harus mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau dalam Kurikulum Merdeka disebut sebagai Modul Ajar (MA). Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang penting dalam Modul Ajar yang tercantum di dalam sarana dan prasarana.

Berdasarkan observasi peneliti selama melaksanakan PLK di MAN 2 Tanah Datar dalam mengamati mata pelajaran sejarah di sekolah, guru yang mengajar tidak terlalu sering menggunakan media pembelajaran, padahal beberapa materi dalam pembelajaran sejarah membutuhkan media. Guru juga terlalu fokus untuk menjelaskan materi secara terus menerus dan terkesan membuat siswa harus menghafal materi sejarah tersebut. Padahal sebenarnya bukanlah menghafal namun pemahaman siswa lah yang harusnya ditekankan oleh guru kepada siswa. Salah satu permasalahan tersebut juga disebabkan karena kurang kreatifnya guru

dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mata pelajaran sejarah. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah membuat siswa hanya menerawang dan membayangkan sebuah peristiwa sejarah karena tidak adanya gambaran nyata yang diberikan oleh guru yang mengajar.

Selain itu, pada saat peneliti melakukan pemeriksaan terhadap hasil penilaian formatif siswa kelas XII tentang materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan yang sempat diserahkan oleh pamong pada saat PLK, peneliti melihat banyak diantara siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan oleh sekolah, dimana MAN 2 Tanah Datar menetapkan KKTP dengan skala nilai 81 bagi kelas XII. Diantara 2 kelas yang telah melakukan penilaian formatif, dapat dilihat bahwa hanya 5-7 orang saja yang berhasil mencapai KKTP tersebut.

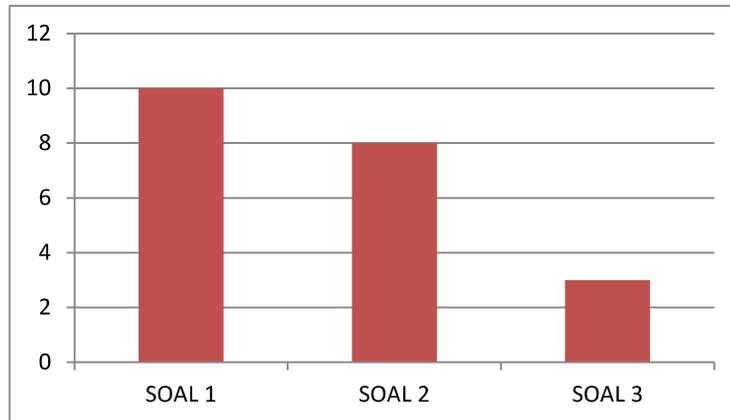
Mengenai kemampuan siswa dalam berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah, peneliti melakukan pretest kepada siswa kelas XII MAN 2 Tanah Datar. Tes dilakukan secara sederhana, dimana siswa diberikan tiga buah soal essay yang menekankan kepada aspek keterampilan berpikir kausalitas kepada 21 orang siswa, soal-soal yang diujikan kepada siswa berkaitan dengan materi sebelumnya mengenai perjuangan mempertahankan kemerdekaan, dimana terdapat beberapa peristiwa yang memiliki sebab akibat. Berikut soal-soal yang diujikan :

Tabel 1. Soal Pretest Terkait Berpikir Kausalitas dalam Peristiwa

Sejarah

No	Soal	No. Butir Soal
1.	<p>Pada tahun 1950-an Indonesia berada dalam pemerintahan yang bersifat sentralisasi. Dimana pembangunan-pembangunan hanya terpusat di Pulau Jawa. Pemerintahan yang sentralisasi tersebut membuat adanya kecemburuan sosial yang terjadi di wilayah-wilayah lain, sehingga terjadilah beberapa pemberontakan, salah satunya yaitu pemberontakan PRRI.</p> <p>Berdasarkan wacana diatas, analisislah mana yang menjadi sebab-akibat dari peristiwa PRRI tersebut!</p>	1
2.	<p>Kemerdekaan Indonesia diraih pada tanggal 17 Agustus 1945, kemerdekaan tersebut tentunya diraih disebabkan karna beberapa peristiwa sebelumnya, salah satunya yaitu kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II. Coba ananda jelaskan sebuah peristiwa yang terjadi di lingkungan ananda, dan tentukanlah sebab akibat dari peristiwa tersebut, jelaskan lebih dari satu!</p>	2
3.	<p>Peristiwa sejarah terjadi karena adanya penyebab. Sebuah peristiwa bahkan ada yang penyebab lebih dari satu, coba ananda jelaskan sebuah peristiwa sejarah yang memiliki penyebab lebih dari satu!</p>	3

Jika diamati dari hasil tes yang telah dilakukan kepada 21 siswa, peneliti menemukan masih kurangnya kemampuan berpikir kausalitas siswa kelas XII di MAN 2 Tanah Datar. Berikut diagram hasil tes yang dilakukan kepada siswa :



Gambar 1. Hasil Tes Siswa Kelas XII

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa dari 21 orang yang mengikuti tes, soal pertama yang menjawab betul hanya 10 orang (48%), soal kedua yang menjawab betul hanya 8 orang (38%) dan soal nomor 3 yang menjawab betul hanya 3 orang (14%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kausalitas siswa masih berada dalam kategori rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti menemukan sebuah solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis *virtual reality*, yaitu lebih tepatnya museum digital. Di dunia yang serba teknologi saat ini, sudah banyak pengembangan media digital yang dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah, yaitu dengan adanya pengembangan media museum digital dengan menggunakan aplikasi atau *software* tertentu. Dalam Peraturan Pemerintah No.66 Tahun 2015 tentang Museum dijelaskan bahwa museum adalah lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Namun, di era teknologi ini,

museum bisa diubah menjadi museum digital yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik, jika siswa dibawa ke museum tertentu dengan tujuan pembelajaran maka rasanya tidak akan kondusif karena memobilisasi siswa oleh guru akan mengalami beberapa kendala salah satunya yaitu mengenai biaya operasional.

Proses pembelajaran sejarah harus menggunakan media yang dinilai tetap interaktif dan mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran museum digital dianggap oleh para ahli memiliki daya tarik tersendiri dalam menunjang pembelajaran sejarah. Peserta didik sering menganggap pembelajaran sejarah yang konvensional sangat membosankan dan kurang efisien. Maka dari itu, dengan adanya inovasi media pembelajaran sejarah sangat perlu untuk dikembangkan agar pembelajaran menjadi interaktif (Rosmah et al., 2023, p. 162).

Maka dari itu, dengan adanya museum digital, siswa akan tetap bisa berinteraksi dengan situs-situs atau bahkan periodisasi sebuah peristiwa sejarah dengan hanya menggunakan ponsel atau laptop yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun dan juga pemanfaatan media museum digital akan melatih siswa agar berpikir kreatif, kritis dan inovatif dalam mengamati sebuah objek sejarah.

Adapun kelebihan dari museum digital ini juga bisa mengajak siswa untuk semakin mengenal banyak situs-situs sejarah yang ada, khususnya situs-situs sejarah yang ada di Sumatera Barat. Karena tidak banyak siswa yang ingin pergi berkunjung ke museum disaat mereka sedang libur sekolah. Maka dari itu, dengan adanya museum digital ini,

siswa bisa mengaksesnya dimana pun dan kapanpun dengan hanya bermodalkan internet.

Namun, salah satu kekurangan yang ada pada saat menggunakan media museum digital ini adalah tidak adanya interaksi timbal balik yang terjadi, dimana siswa yang menjadi pengunjung hanya bisa melihat atau mendengar informasi yang ada tanpa bisa mengajukan pertanyaan terhadap situs atau peristiwa yang dijelaskan di dalam museum digital.

Penggunaan media pembelajaran museum digital ini dipilih adalah karena di dalam museum digital tersebut akan ditampilkan bagaimana peninggalan-peninggalan dari peristiwa bersejarah di Indonesia, khususnya di Sumatera Barat tanpa harus membuat siswa keluar kelas untuk mengunjungi museum tersebut. Kunjungan siswa ke museum yang ada di Sumatera Barat sebenarnya juga bisa dilakukan ketika siswa dalam situasi libur sekolah, tetapi ketika sedang berlibur tidak semua siswa berkeinginan untuk pergi liburan ke situs-situs sejarah seperti museum. Maka dari itu, dengan adanya museum digital ini bisa digunakan oleh siswa yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun selagi memiliki jaringan internet.

Dalam penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran museum digital dengan menggunakan sebuah website yang bernama *Artsteps* dengan tampilan 3D dengan materi pembelajaran yang akan menjadi tema museum peneliti adalah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia pada fase F kelas XII. Adapun museum yang akan

menjadi sumber adalah Museum Perjuangan “Tridaya Eka Dharma” dan Museum Bagindo Aziz Chan yang ada di Kota Padang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan memaparkan bagaimana proses pengembangan media belajar dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Untuk Membantu Siswa Berpikir Kausalitas Pada Proses Pembelajaran Sejarah”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Guru kurang mengkreasikan media pembelajaran sejarah di dalam kelas.
2. Belum adanya media khusus yang mampu melatih siswa dalam berpikir kausalitas
3. Masih rendahnya pemahaman siswa dalam berpikir kausalitas
4. Pemanfaatan teknologi yang belum optimal oleh guru.
5. Belum terpenuhinya media pembelajaran sejarah yang menarik dan informatif bagi siswa
6. Ketidaksanggupan guru dalam membuat dan menciptakan media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas di dalam penelitian ini hanya memfokuskan kepada media pembelajaran museum digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Artsteps* pada objek-objek

peninggalan yang ada di beberapa museum di Sumatera Barat yaitu Museum Perjuangan “Tridaya Eka Dharma” dan Museum Bagindo Aziz Chan di Kota Padang. Media museum digital ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam berpikir kausalitas.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Proses Pengembangan Museum Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah?
2. Bagaimana Hasil Uji Kelayakan dan Praktikalitas Produk Museum Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah?
3. Bagaimana Keefektifitasan Produk Museum Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk menganalisis proses pengembangan museum digital sebagai media pembelajaran sejarah.
2. Untuk menganalisis hasil uji kelayakan dan praktikalitas produk museum digital sebagai media pembelajaran sejarah.
3. Untuk menganalisis keefektifitasan produk museum digital sebagai media pembelajaran sejarah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian pengembangan museum digital ini dapat memberikan kontribusi dalam kemajuan pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran Sejarah.
 - b. Dapat dijadikan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran sejarah di sekolah.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi peneliti, dapat dimanfaatkan untuk memperkaya wawasan dan pengalaman dalam penelitian di bidang pendidikan.
 - b. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai inovasi penggunaan media pembelajaran sejarah yang menarik dan informatif.
 - c. Bagi siswa, dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar yang mampu menambah pengetahuan mengenai materi sejarah.
 - d. Bagi peneliti lain, dapat dimanfaatkan sebagai khasanah keilmuan dan sebagai informasi bagi peneliti selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini nantinya berupa bahan ajar yang berbentuk Museum Digital untuk mata pelajaran sejarah. Adapun bahan ajar yang dimaksud yaitu media pembelajaran berbasis *virtual reality* yang menampilkan kumpulan koleksi museum berupa gambar, video dan tata letak dalam museum yang digitalisasikan atau diakses melalui media elektronik.

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media museum digital dirancang dengan menggunakan materi dalam fase F kelas XII yaitu tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Dimana dalam materi ini diambil beberapa peristiwa nasional yang terjadi di wilayah Sumatera Barat seperti PRRI dan PDRI sebagai bentuk usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
2. Capaian pembelajarannya yaitu Menjelaskan peristiwa pasca kemerdekaan dan usaha yang dilakukan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Sumatera Barat.
3. Alur tujuan pembelajaran dalam penelitian adalah sebagai berikut :
 - a. Siswa mampu menjelaskan usaha dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Sumatera Barat (PDRI)
 - b. Siswa mampu menjelaskan peristiwa pasca kemerdekaan di Sumatera Barat yang mengancam keutuhan NKRI (PRRI)
 - c. Siswa mampu mengetahui beberapa peninggalan yang ada di Sumatera Barat dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 - d. Siswa mampu memahami konsep berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.
4. Media ini dirancang sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah dengan tujuan untuk membantu siswa dalam berpikir kausalitas.
5. Objek yang akan dimuat antara lain sebagai berikut :

Tabel 2. Objek yang ada di dalam Museum Digital

NO	Sub Materi	Peninggalan
1.	Agresi Militer Belanda 1	Koleksi bukti perjuangan Bagindo Aziz Chan dalam

		melawan Belanda pada Agresi Militer Belanda di Padang.
2.	PRRI/Permesta	1. Pesawat Harvard B-419 2. Senapan laras panjang 3. Senapan laras pendek 4. <i>Speed Boat</i>
3.	Agresi Militer Belanda 2 dan PDRI	1. Pemancar radio 2. Alat penerima sinyal 3. Telepon yang digunakan untuk proses komunikasi

6. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Artsteps*, dan *Canva*.
7. Peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *Artsteps* dikarenakan bisa diakses secara gratis dengan fitur-fitur yang cukup lengkap.
8. Media ini memuat tampilan virtual reality dari dua museum yang ada di Sumatera Barat, yaitu museum Bagindo Aziz Chan yang ada di Kota Padang dan Museum Perjuangan “Tridaya Eka Dharma” ada di Bukittinggi dan memiliki penjelasan secara singkat.
9. Media mudah diakses menggunakan perangkat Smartphone, laptop atau komputer yang memiliki jaringan internet.