

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA HISTORY VIRTUAL EXHIBITION PADA
MATERI PERISTIWA SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

DI SMAN 15 PADANG

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Ullyatunnisa

NIM 18046190

JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Analisis Penggunaan Media *History Virtual Exhibition* Pada Materi Peristiwa Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di SMAN 15 Padang

Nama : Ullyatunnisa
BP/NIM : 2018/18046190
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Desember 2025

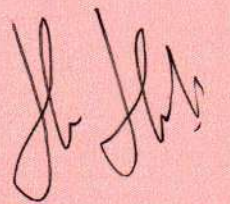
Disetujui oleh :

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah M.Pd.
NIP. 198106152005012002

Pembimbing



Hera Hastuti M.Pd.
NIP. 198509162015042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada hari Senin, 01 Desember 2025

Analisis penggunaan Media *History Virtual Exhibition* Pada Materi
Peristiwa Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

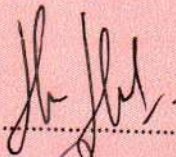
Nama : Ulyatunnisa
BP/NIM : 2018/18046190
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Desember 2025

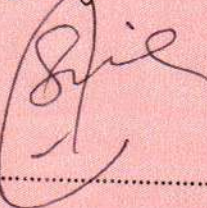
Tim Penguji

Tanda Tangan

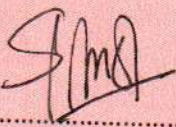
Ketua : Hera Hastuti M.Pd

1. 

Anggota : 1. Dr. Aisiah, M. Pd., M.Pd

2. 

: 2. Rini Afriani, M.Pd

3. 

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ullyatunnisa
Nim : 18046190
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

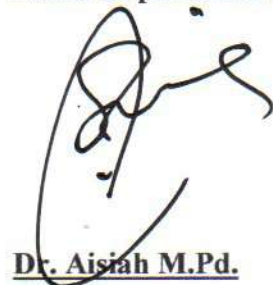
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Penggunaan Media History Virtual Exhibition Pada Materi Peristiwa Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di SMAN 15 Padang**" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses 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 2025

Diketahui oleh,

Ketua Departemen Sejarah



Dr. Aisiah M.Pd.

NIP. 198106152005012002

Saya yang menyatakan



Ullyatunnisa

NIM. 18046190

ABSTRAK

Ulyatunnisa (2018/18046190): “Analisis Penggunaan Media *History Virtual Exhibition* Pada Materi Peristiwa Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SMAN 15 PADANG”. **Skripsi.** Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari penelitian sebelumnya yang sudah tahap keefektifan dan praktisitas sehingga peneliti bermaksud untuk membuktikan apakah media interaktif pameran virtual ini akan efektif juga diuji coba disekolah lain. Selain itu penelitian ini merupakan penelitian lanjutan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif. Sumber pengumpulan data ialah peserta didik kelas XI Fase 8 sebanyak 32 peserta didik di SMAN 15 PADANG. Pengumpulan data untuk ini dilakukan pada bulan Mei 2025. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, dokumentasi dan juga wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan jika kelayakan media *History Virtual Exhibition* menurut peserta didik kelas XI Fase 8 SMAN 15 PADANG mencapai persentase 76% dengan kategori “layak” dengan rentang persentase 76% - 85%. Hasil wawancara terkait uji kelayakan media dilakukan dengan lima peserta didik berujung dengan kesimpulan jika peserta didik setuju jika media *History Virtual Exhibition* sangat efektif meski memiliki beberapa kendala saat hendak mengakses media tetapi sangat kecil dibandingkan dengan pengalaman baru yang diberikan media ini.

Kata Kunci : uji kelayakan, Media *History Virtual Exhibition*, pembelajaran Sejarah

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, peneliti mengucapkan puji syukur kepada kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat serta karunia-nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan judul “Analisis Penggunaan Media *History Virtual Exhibition* Pada Peristiwa Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Sejarah” shalawat serta Salam tak lupa tercurahkan kepada Rasulullah, Muhammad Shalallaahu ‘Alayhi Wasallam yang telah memberikan kabar gembira, peringatan, juga menyampaikan ajaran-ajaran tuhan yang bisa dijadikan sebagai pedoman hidup manusia.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam perjalanan untuk penyelesaian jenjang S1 di Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat peneliti selesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Hera Hastuti, M. pd., selaku pembimbing peneliti yang telah membantu, membimbing penelitian serta memberi motivasi peneliti saat mengerjakan penelitian ini.
2. Ibu Dr. Aisiah, M. Pd., selaku kepala Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
3. Ibu prof. Dr. Siti Fatima, M. Pd., M. Hum. selaku dosen PA.
4. Kepada Papa dan Mama ku yang ku cintai yang selalu memberikan support dan doa.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
6. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada mufti kamila atas karya penelitiannya yang menginspirasi peneliti dalam menyusun penelitian ini.

7. Ibu Martaliza S. Pd,. Selaku guru mata pelajaran sejarah kelas XI Fase 8 SMAN 15 PADANG yang telah membantu dalam lancarnya pelaksanaan penelitian.
8. Peserta didik di kelas XI Fase 8 SMAN 15 PADANG.
9. Teman-teman dekat Mita, Bayu, Mifta, Aliya, Aldi, Meli dan Burhan yang selama ini membantu peneliti.
10. Karakter Fiksi dari serial animasi jepang dan vidio permainan, yaitu ; Nanami Kento, Li Shen serta Jingyuan yang selalu menjadi penyemangat peneliti selama menggarap penelitian.

Semoga bimbingan, motivasi, do'a dan bantuan yang telah Bapak Ibu berikan akan menjadi amal dan dibalas berlipat ganda oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala. *Amiin ya Rabbal'alam*. Peneliti sudah berusaha sebaik dan semampu yang peneliti bisa selama menulis dan menyusun skripsi ini. Namun peneliti masih menyadari jika pannelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna, dikarenakan itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca serta bisa dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Mei 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	7
BAB I PENDAHULUAN.....	8
A. LATAR BELAKANG.....	8
B. IDENTIFIKASI MASALAH	10
C. BATASAN MASALAH.....	12
D. RUMUSAN MASALAH.....	13
E. TUJUAN PENELITIAN	14
F. MANFAAT PENELITIAN.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. KAJIAN TEORI	18
1. Teori Kognitif	19
2. Pembelajaran sejarah	19
3. Media pembelajaran	20
4. Pengertian History Virtual Exhibition	22
B. STUDI RELEVAN.....	24
C. KERANGKA BERFIKIR	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. JENIS PENELITIAN.....	27
B. LOKASI PENELITIAN	28
C. SUBJEK PENELITIAN.....	28
D. PENGUMPULAN DATA	28

a.	Angket atau Kuisisioner	28
b.	Wawancara.....	28
c.	Dokumentasi.....	29
E.	TEKNIK ANALISIS DATA	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
A.	DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN	31
a.	Visi dan Misi.....	31
b.	Tujuan	31
c.	Sejarah Berdirinya	32
d.	Letak geografis.....	33
B.	HASIL	33
C.	PEMBAHASAN	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		46
A.	KESIMPULAN	46
B.	SARAN	47
DAFTAR PUSTAKA		50

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Kerangka berfikir 26**
Gambar 2 Hasil angket pertanyaan pertama 39
Gambar 3 Hasil angket pertanyaan kedua 40
Gambar 4 Hasil pertanyaan angket ketiga 41
Gambar 5 Hasil pertanyaan angket keempat 42
Gambar 6 Hasil pertanyaan angket kelima 43
Gambar 7 Hasil pertanyaan angket keenam 44

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel uji Kelayakan Penggunaan Media Menurut Skala *Likert* 30

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya pendidikan itu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Semakin tinggi perkembangan teknologi maka tuntutan untuk kualitas pendidikan semakin baik. Dasarnya tidak hanya mengajar tetapi guru juga menjadikan pembelajaran yang menjadi menarik bagi peserta didik. Pendidikan juga usaha yang dilakukan oleh pihak keluarga, masyarakat, serta pemerintah dengan melalui kegiatan pengajaran, bimbingan dan juga latihan, baik di sekolah dan juga di luar sekolah bertujuan untuk memberikan peserta didik kecakapan untuk hidup bagi para peserta didik agar mampu memainkan perannya dalam kehidupannya dimasa sekarang juga masa yang akan datang. (Hamalik, 2013)

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik, serta melibatkan berbagai sumber belajar dalam lingkungan pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi kecerdasan setiap individu peserta didik agar dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran menurut (Sugihartono, 2007) dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan tenaga pendidik atau guru dengan sengaja yang bertujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal.

Menurut (Kuntowijoyo, 2013) Sejarah, hakikatnya merupakan kajian ilmiah yang membahas juga merekonstruksi peristiwa-peristiwa dimasa lalu secara sistematis dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang bernilai bagi kehidupan manusia pada masa kini serta sebagai pijakan dalam menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Dalam proses rekonstruksinya, sejarah tidak hanya menyoroti fakta-fakta masa lampau, tetapi juga berupaya mengkaji dinamika

kehidupan masyarakat dalam keterkaitannya dengan dimensi ruang dan waktu, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai perubahan dan kesinambungan peradaban manusia. Oleh karena itu, pemahaman terhadap sejarah tidak cukup hanya dilakukan melalui pendekatan metodologis semata, melainkan juga perlu dimasukkan dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, sejarah dapat dijadikan sebagai media edukatif yang membentuk karakter, identitas, dan kesadaran kritis peserta didik terhadap akar budayanya, nilai-nilai kebangsaan, serta peran mereka dalam perjalanan bangsa di masa depan.

Sejarah merupakan salah satu mata pembelajaran yang penting untuk diajarkan disekolah, tujuan pembelajaran sejarah diajarkan salah satunya adalah agar siswa memiliki kemampuan berfikir historis. pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan penggunaan model pembelajaran yang baik, cocok dengan peserta didik akan memicu motivasi semangat belajar siswa dan juga memunculkan minat belajar sejarah. Minat belajar mendorong peserta didik untuk bersungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

Media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar (Oemar Hamalik, 1980). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Permasalahan dalam pembelajaran sejarah perlu segera ditangani sebab apabila tidak segera dilakukan perbaikan maka pembelajaran sejarah tidak akan pernah mengalami kemajuan. Salah satu dari pemasalahannya adalah menarik minat belajar sejarah peserta didik menggunakan media *history virtual exhibition* dalam proses belajar mengajar sejarah dikelas.

Media History Virtual Exhibition merupakan representasi digital dari suatu peristiwa atau objek nyata yang dirancang menggunakan teknologi multimedia dan Virtual Reality (VR). Media ini menciptakan simulasi lingkungan visual yang dapat diakses melalui perangkat komputer dan jaringan internet, memungkinkan

pengguna merasakan pengalaman yang menyerupai pengamatan atau interaksi secara langsung dengan objek atau peristiwa sejarah tersebut. Dalam penyajiannya, media ini menggabungkan berbagai elemen visual dan auditif seperti gambar, infografis, video, audio, serta musik latar, yang secara simultan memberikan stimulus ganda kepada peserta didik guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dari segi pemanfaatan media *history virtual exhibition*, penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan lebih mendalam. Media *history virtual exhibition* merupakan jenis media yang melibatkan siswa dalam penggunaannya atau dalam bentuk pengalaman virtual tiruannya dengan persentase pemahaman peserta didiknya dalam memahami materi hingga sebesar 76%, Media *history virtual exhibition* memungkinkan peserta didik untuk secara mengeksplorasi konsep atau topik yang diminati, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dilandasi oleh penelitian Mufti Kamila dengan judul **“Pengembangan *History Virtual Exhibition* Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMAN 15 PADANG”** maka peneliti menggunakan produk Mufti Kamila dalam pembelajaran sejarah. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Penggunaan *History Virtual Exhibition* Pada Materi Peristiwa Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di SMAN 15 padang”**

B. IDENTIFIKASI MASALAH

1. Media pembelajaran yang monoton

- Penjelasan masalah: Saat ini, alat yang dipakai oleh para pengajar dalam pengajaran sejarah cenderung biasa saja, yakni hanya mengandalkan slide presentasi (PowerPoint) dan gambar-gambar tidak bergerak.
- Efek terhadap proses pembelajaran: Para siswa cepat merasa jenuh dan kehilangan ketertarikan untuk belajar, sebab tidak ada ragam atau

interaksi dalam penyampaian materi. Materi sejarah yang bersifat kronologis dan rumit sulit untuk dimengerti dengan baik hanya melalui teks dan gambar tidak bergerak. Kurangnya alat belajar interaktif dapat mengurangi partisipasi siswa serta menurunkan efektivitas proses belajar.

- Studi akademis: Berdasarkan penelitian mengenai alat pembelajaran (Mayer, 2009), visualisasi yang interaktif dan multimodal (kombinasi teks, gambar, audio, video) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa. Pengajaran sejarah yang hanya menggunakan slide atau gambar tidak bergerak cenderung bersifat pasif, sehingga para siswa tidak dapat menjelajahi konteks sejarah secara aktif.

2. Pemanfaatan teknologi yang belum optimal

- Penjelasan masalah: Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat, namun di dunia pendidikan, khususnya dalam pengajaran sejarah, teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal.
- Efek terhadap proses pembelajaran: Alat pembelajaran digital interaktif seperti pameran virtual, animasi sejarah, simulasi, dan video interaktif jarang dimanfaatkan. Minimnya penggunaan teknologi menyebabkan adanya kesenjangan antara metode pengajaran modern dan kebutuhan siswa yang telah terbiasa dengan alat digital. Siswa kehilangan peluang untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- Studi akademis: Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan alat digital interaktif dalam pengajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa untuk belajar. Mempermudah pemahaman terhadap konsep sejarah yang abstrak atau rumit. Memberikan pengalaman belajar yang mendalam, seperti seolah-olah berada di lokasi peristiwa sejarah. Alat digital juga mendukung pembelajaran mandiri dan pembelajaran berpusat pada siswa, yang menjadi fokus dalam pendidikan masa kini.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, penelitian ini memiliki batasan-batasan.

Sumber Materi Studi ini hanya memanfaatkan alat bantu belajar yang dibuat oleh Mufti Kamila. Alat tersebut berfokus pada topik sejarah mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, sehingga riset ini tidak membahas materi sejarah Indonesia secara keseluruhan atau kejadian sejarah lainnya selain proklamasi. Materi ajar yang digunakan meliputi teks, gambar, atau alat interaktif yang tersedia dalam media tersebut, sehingga penelitian ini tidak mengeksplorasi media lain seperti buku teks yang berbeda, artikel ilmiah, atau sumber digital dari pihak lain selain Mufti Kamila. Subjek dan Lokasi Penelitian Penelitian ini dilakukan di SMAN 15 Padang, yang berarti hasil penelitian hanya mencerminkan situasi dan tanggapan siswa di sekolah tersebut. Subjek penelitian dibatasi pada siswa yang mempelajari materi proklamasi, sehingga tidak melibatkan siswa dari tingkat pendidikan yang berbeda atau masyarakat umum. Fokus studi ini terpusat pada pemahaman, perspektif, atau partisipasi siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media tersebut.

Aspek yang Dikaji Penelitian ini hanya menganalisis aspek tertentu dari pembelajaran tentang proklamasi, seperti : Tingkat penguasaan siswa mengenai peristiwa proklamasi. Keefektifan media pembelajaran dalam menyampaikan informasi sejarah. Pandangan siswa mengenai media yang diterapkan. Studi ini tidak mencakup faktor eksternal lain seperti pengaruh guru, kondisi belajar di rumah, atau metode pembelajaran lainnya di luar alat yang dikembangkan oleh Mufti Kamila. Waktu dan Lingkup Penelitian Penelitian ini berlangsung dalam periode tertentu selama proses pembelajaran di SMAN 15 Padang, sehingga tidak mengevaluasi dampak jangka panjang dari media itu terhadap pemahaman sejarah siswa. Lingkup kajian ini terbatas pada materi peristiwa proklamasi, sehingga aspek-aspek sejarah Indonesia lainnya, latar belakang global, atau perbandingan dengan alat bantu belajar lain tidak termasuk dalam penelitian ini.

D. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini dikembangkan dengan memperhatikan beberapa aspek, sebagai berikut:

Fokus Media yang Digunakan Studi ini secara khusus mengeksplorasi media Pameran Virtual Sejarah, yang merupakan sarana pembelajaran digital yang menyajikan materi sejarah dengan cara yang interaktif dan virtual.

Analisis hanya difokuskan pada fitur-fitur media tersebut, konten yang tersedia, dan bagaimana media ini mendukung siswa dalam memahami materi sejarah, terutama terkait peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media yang lain di luar Pameran Virtual Sejarah tidak termasuk dalam penelitian ini, sehingga tidak ada perbandingan antara media ini dengan metode tradisional atau media digital lainnya. Subjek dan Lokasi Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Padang, sehingga temuan penelitian hanya mencerminkan pengalaman dan pandangan siswa di sekolah tersebut. Subjek penelitian terbatas pada siswa yang menggunakan media Pameran Virtual Sejarah dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, pengaruh dari guru, orang tua, atau pihak lain yang tidak menggunakan media secara langsung tidak dirinci dalam analisis.

Aspek Penggunaan Media yang Dikaji Studi ini berfokus pada beberapa aspek dalam penggunaan media, antara lain: Efektivitas Media: Sejauh mana media dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi sejarah. Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa: Bagaimana siswa berinteraksi dengan media serta tingkat partisipasi mereka dalam proses belajar. Persepsi Siswa: Bagaimana penilaian siswa terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini tidak mengevaluasi dampak jangka panjang dari media pada prestasi akademik umum, motivasi belajar secara keseluruhan, atau kompetensi lain di luar materi sejarah yang diajarkan.

Batasan Waktu dan Metode Analisis Analisis penggunaan media dilakukan selama pembelajaran di kelas atau di laboratorium komputer sekolah, sehingga penggunaan media di luar lingkungan sekolah tidak menjadi subjek utama.

Metode penelitian meliputi observasi, kuesioner, dan wawancara dengan siswa, sehingga studi ini bersifat deskriptif dan analitis mengenai pengalaman langsung siswa dalam memanfaatkan media. Kajian Penunjang dan Relevansi Penelitian ini juga menyoroti relevansi penerapan media berbasis virtual sejalan dengan tren pembelajaran digital masa kini, sehingga hasilnya dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran sejarah di sekolah lainnya.

Selain itu, kajian ini menyoroti masalah teknis yang mungkin muncul, seperti isu koneksi internet atau perangkat yang digunakan oleh siswa, sebagai faktor penting yang mempengaruhi efektivitas media.

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang, batasan masalah, dan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan media History Virtual Exhibition pada materi peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia di SMAN 15 Padang. Untuk memperjelas, tujuan ini dapat dijabarkan dalam beberapa aspek: Studi ini secara spesifik mengeksplorasi media Pameran Virtual Sejarah, yang merupakan platform pembelajaran digital yang menyampaikan konten sejarah dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis virtual. Analisis terfokus pada komponen-komponen media tersebut, isi yang ditawarkan, serta cara media mendukung siswa dalam memahami materi sejarah, dengan penekanan khusus pada kejadian proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Media lain di luar Pameran Virtual Sejarah tidak menjadi bagian dari kajian ini, maka penelitian ini tidak melakukan perbandingan antara media ini dengan metode pembelajaran tradisional atau media digital lainnya. Subjek dan Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Padang, sehingga temuan yang ada hanya mencerminkan pengalaman serta pandangan siswa di institusi tersebut.

Subjek yang diteliti terbatas pada siswa yang berinteraksi dengan media Pameran Virtual Sejarah dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, pengaruh dari guru, orang tua, atau pihak lain yang tidak terlibat langsung dengan penggunaan media

tidak menjadi fokus analisis. Berdasarkan konteks, pembatasan masalah, dan rumusan yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media Pameran Virtual Sejarah pada materi peristiwa bersejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia di SMAN 15 Padang. Untuk memperjelas, tujuan ini dapat dijabarkan dalam beberapa aspek:

Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Penelitian ini bertujuan mengevaluasi sejauh mana media Pameran Virtual Sejarah mampu membantu siswa dalam memahami materi sejarah, terutama mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Efektivitas diukur dari kemampuan siswa dalam menyerap informasi, memahami alur sejarah, serta mengingat data penting yang disajikan melalui media ini. Studi ini menekankan signifikansi media interaktif dalam mengangkat motivasi belajar, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Analisis Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa Salah satu tujuan penelitian adalah untuk memahami cara siswa berinteraksi dengan fitur-fitur media, termasuk navigasi, animasi, visualisasi peristiwa sejarah, serta konten interaktif lainnya. Penelitian ini mengevaluasi tingkat partisipasi aktif siswa, apakah mereka mengikuti alur media dengan perhatian penuh, melakukan eksplorasi mandiri, atau hanya pasif mengikuti jalannya media. Kajian ini relevan untuk menilai apakah media tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa dibandingkan metode pengajaran tradisional. **Analisis Persepsi dan Respons Siswa terhadap Media** Satu tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pandangan siswa terhadap media Pameran Virtual Sejarah, baik dari aspek kemudahan penggunaan, daya tarik visual, kejelasan informasi, serta tingkat kepuasan mereka. Studi ini penting karena pandangan siswa dapat memengaruhi motivasi belajar dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Aspek ini memperkuat penilaian media sebagai alat bantu pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini. **Identifikasi Kendala dan Faktor Pendukung** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi

masalah teknis yang muncul saat penggunaan media, seperti isu koneksi internet, perangkat yang digunakan siswa, atau gangguan teknis lainnya yang berdampak pada pengalaman belajar. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti faktor-faktor yang mendukung maksimalnya penggunaan media, seperti kesiapan guru, kondisi lingkungan belajar yang baik, dan dukungan fasilitas sekolah. Studi ini memberikan masukan praktis untuk pengembangan media pembelajaran di masa depan agar lebih efektif dan efisien. Kontribusi Penelitian diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi untuk guru dan pengembang media pembelajaran terkait pemanfaatan media digital dalam materi sejarah. Penelitian ini juga memperluas kajian berkaitan dengan penerapan media virtual dalam pendidikan sejarah, terutama dalam konteks sekolah menengah atas di Indonesia, sehingga dapat berfungsi sebagai referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin menerapkan metode serupa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan fokus penelitian mengenai pemanfaatan media Pameran Virtual Sejarah dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 15 Padang, hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis Deskripsi manfaat: Studi ini memberikan sumbangsih bagi kemajuan ilmu pengetahuan, terutama dalam ranah pendidikan sejarah dan media pembelajaran yang inovatif.

Rincian dan kajian:

Menyediakan wawasan baru terkait efektivitas media virtual yang interaktif dalam meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik. Menjadi literatur akademik bagi penelitian berikutnya mengenai strategi pembelajaran digital, baik di tingkat sekolah menengah maupun jenjang pendidikan lainnya. Mendukung pengembangan teori pembelajaran yang terfokus pada siswa dan pembelajaran multimedia (Mayer, 2009), di mana media interaktif dapat mendukung siswa dalam belajar dengan cara yang aktif dan mandiri. Implikasi:

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pondasi bagi pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih modern, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

2. Manfaat Praktis Manfaat praktis dari penelitian ini dapat terbagi untuk beberapa kalangan, yaitu:

a. Bagi Peserta Didik Deskripsi manfaat: Studi ini memberikan tambahan alternatif belajar sejarah, sehingga peserta didik memiliki pilihan untuk memahami materi dengan cara yang interaktif dan menarik. Rincian dan kajian:

Peserta didik dapat memperluas pemahaman tentang peristiwa sejarah serta meningkatkan kemampuan berpikir secara kronologis.

Media ini membantu peserta didik memandang sejarah sebagai subjek yang menyenangkan, bukan sekadar rangkaian hafalan atau teks dalam buku. Sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis, pengalaman belajar yang interaktif memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

b. Bagi Tenaga Pendidik Deskripsi manfaat: Guru dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai masukan dan acuan dalam meningkatkan mutu proses pengajaran sejarah. Rincian dan kajian: Memberikan contoh nyata penggunaan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Membantu guru menyesuaikan metode pengajaran dengan kemajuan teknologi dan karakteristik peserta didik yang lebih paham teknologi. Dapat dijadikan sebagai alat evaluasi untuk merancang media pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

c. Bagi Peneliti Deskripsi manfaat: Studi ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam mengamati dan mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap ketertarikan belajar peserta didik. Rincian dan kajian: Memberikan wawasan praktis mengenai cara menerapkan media digital dalam proses pembelajaran yang nyata. Menjadi pengalaman akademik yang dapat dipakai untuk penelitian selanjutnya atau

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis mengenai penerapan media Pameran Virtual Sejarah sebagai alat pembelajaran sejarah di SMAN 15 Padang, terdapat sejumlah kesimpulan utama, yaitu:

Kelayakan Media dalam Pembelajaran Sejarah Temuan penelitian menunjukkan bahwa Pameran Virtual Sejarah pantas dipakai sebagai alat dalam pembelajaran sejarah. Media ini memperoleh nilai 76%, yang berada dalam kategori “layak” dengan rentang nilai 76%–85%. Nilai ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa berpendapat media tersebut cukup efektif dalam menyampaikan materi, menarik minat, dan membantu pemahaman mengenai sejarah peristiwa proklamasi kemerdekaan. Ulasan akademis mengindikasikan bahawa penggunaan media digital yang interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, ketertarikan siswa terhadap materi sejarah, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan kontekstual dibandingkan dengan metode tradisional. Dengan kata lain, media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa dan menyeluruh.

Efektivitas Media dan Kendala Teknis Melalui wawancara dengan lima siswa dari kelas XI Fase 8, dapat diartikan bahwa media Pameran Virtual Sejarah sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, selama tidak ada kendala teknis yang mengganggu. Namun, sejumlah siswa menemui masalah saat mengakses media, contohnya gerakan media yang terputus-putus disebabkan oleh masalah jaringan internet atau keterbatasan pada perangkat yang dipakai.

Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media sangat dipengaruhi oleh faktor teknis

yang mendukung, seperti kualitas jaringan, spesifikasi perangkat, dan kesiapan infrastruktur sekolah. Kajian literatur memperkuat temuan ini, yang menyebutkan bahwa suksesnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran bergantung pada kesiapan teknologi, infrastruktur, serta pelatihan bagi penggunanya (guru dan siswa). Jika tidak ada dukungan teknis yang sesuai, potensi media untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa bisa terhambat.

Implikasi dan Rekomendasi Hasil studi ini mengungkapkan bahwa Media Pameran Virtual Sejarah memiliki peluang besar untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran sejarah yang menarik dan efektif. Agar manfaat media ini dapat dimaksimalkan, sekolah perlu memperhatikan pengembangan infrastruktur, seperti memperkuat koneksi internet dan menyediakan perangkat yang cukup untuk siswa. Guru juga disarankan untuk memberikan bimbingan saat penggunaan media agar siswa bisa menggunakan media dengan optimal. Dari perspektif yang lebih luas, aplikasi media ini dapat menjadi contoh pembelajaran digital interaktif bagi sekolah-sekolah lain, khususnya untuk materi sejarah yang membutuhkan visualisasi serta interaktivitas tinggi.

B. SARAN

Berdasarkan temuan dari riset, analisis, dan kesimpulan yang telah disampaikan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media History Virtual Exhibition dalam pembelajaran sejarah di SMAN 15 Padang, yaitu:

1. Rekomendasi untuk Siswa

Dengan kehadiran media History Virtual Exhibition dalam materi kejadian sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia, siswa diharapkan dapat:

- a. Belajar secara mandiri, karena media ini menyajikan materi dengan cara yang ringkas, terstruktur, dan cukup interaktif, memungkinkan siswa untuk menjelajahi informasi sesuai dengan kemampuan dan kecepatan yang dimiliki masing-masing.

- b. Meningkatkan pemahaman yang mendalam dan kritis tentang peristiwa sejarah, mengingat media virtual menawarkan visual yang membantu siswa dalam mengingat dan memahami konteks sejarah.
- c. Mengasah keterampilan digital dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga siswa menjadi lebih adaptif terhadap cara belajar modern yang berbasis digital.
- d. Literatur mendukung isu ini; media pembelajaran interaktif yang menawarkan eksplorasi mandiri dapat secara signifikan meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa.

2. Rekomendasi untuk Pengajar

Para guru sejarah diharapkan untuk:

- a. Menyadari perkembangan teknologi serta media pembelajaran kontemporer, sehingga dapat memanfaatkan media interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa.
- b. Memberikan bimbingan dan pendampingan yang sesuai saat penggunaan media, sehingga siswa dapat mengoptimalkan potensi media dan tetap terfokus pada tujuan pembelajaran.
- c. Menghubungkan media digital dengan metode pembelajaran yang efektif, seperti diskusi, sesi tanya jawab, atau kuis interaktif, sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan tujuan pembelajaran dalam sejarah dapat tercapai dengan sukses.
- d. Studi pendukung menunjukkan bahwa guru yang responsif terhadap teknologi dapat meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dan secara efektif mendorong pencapaian kompetensi dalam pembelajaran.

3. Rekomendasi untuk Pengembang Media History Virtual Exhibition

Media ini kini menggunakan video dari YouTube sebagai sumber materi, sehingga:

- a. Membutuhkan kuota internet yang cukup besar, yang bisa menjadi kendala bagi siswa yang memiliki akses jaringan atau paket data yang terbatas.
- b. Suara pengantar dalam video cukup mengagetkan siswa dan tidak selalu relevan dengan materinya, sehingga perlu dipertimbangkan penggunaan instrumen audio yang lebih "easy listening" untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyaman.

Rekomendasi tambahan untuk para pengembang media:

- a. Menyediakan pilihan offline atau opsi unduhan video, sehingga siswa dapat mengakses materi tanpa ketergantungan pada jaringan internet.
- b. Mempertimbangkan desain interaktif dan elemen audio visual yang ramah pengguna, supaya media lebih menarik, mudah dipahami, dan mendukung proses belajar yang menyenangkan.
- c. Studi akademik menekankan bahwa kualitas media, meliputi kemudahan akses, desain audio-visual, dan interaktivitas, berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran digital serta motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Susanto. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Ali,Moh.R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*.Yogyakarta. LkiS.
- A.M., Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- A.S. Hornby, A.P Cowie. (1990). *Oxford Advanced Learner's Dictionar*. New York : Oxford University Press.
- C.A Lin. (2011). *Virtual Museum Exhibitions and Their Effects on Learning and Experience. Journal Of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1)
- H.Hera.(2024). *Penggunaan Multimedia History Virtual Exhibition Untuk Melatih Historical Thingking Siswa SMAN I Batang Anai*. Padang:Kronologi.
- Hu. W & Rau. (2012). *Effects Of Learning Style and Interactivity on The Effectiveness of An Educational Video Game. Computers & Education*, 59(2).
- Ismaun. (2005). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Bandung: Historia Utama Press.
- K.J Kim & S.A Jin. (2017). *Virtual Exhibitions: How Museums Are Increasingly*
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Using Immersive Digital Technology to Enhance Visitor Experiences. Business Horizons*, 60(1).
- Khairunnisa Adinda Dhiya Hasna, I., Bherti Kharoline, H., & Ariani Noor, A. (2021). *Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan*. Altasia : Jurnal Pariwisata Indonesia, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.37253/altasia.v3i1.4369>
- Kochhar, S.K. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta:

Gramedia

Nusa, Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Mufti, Kamila (2023). *Pengembangan History Virtual Exhibition Sebagai Media Pembelajaran Di SMA Dengan Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*. UNP.

Sanjaya, wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

Sejarah berdirinya SMAN 15 PADANG.

https://id.wikipedia.org/wiki/SMA_Negeri_15_Padang

Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabet.

S. Suzuki. dkk.(2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis web*” Semnastek.

Undang-Undang Mo.20 Tahun 2003. *Sistem pendidikan nasional*.

Widja, I. G. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Persfektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.

Zed, M. (2012). *Metodologi Sejarah: Teori dan Aplikasi*. Padang : Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.