

Implementasi Media Pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia (Zaman Pra-Aksara) Di Kelas X SMK Garuda Bangsa

Kiranda Syifa¹, Khairul Tri Anjani², Darmawan Rahmadi³

Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3}

Email: kirandasyifo09@gmail.com, khairultrio07@gmail.com,
darmawanrahmadi@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the implementation of the National Museum Virtual Tour learning media in Indonesian History learning on the Pre-Literate Era material for tenth-grade students at Garuda Bangsa Vocational High School. The background of this study is based on the importance of using innovative and interactive learning media to improve the quality of history learning. History learning is often considered boring by students because the learning process is still dominated by lecture methods and the use of textbooks. Therefore, technology-based learning media are needed to increase students' attention, motivation, and involvement in the learning process. The National Museum Virtual Tour media was chosen because it can provide a more interesting learning experience through virtual visual displays of historical collections. This study used a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Observations were conducted to examine student activities during the learning process, while interviews were conducted with teachers and students to determine their responses toward the use of the National Museum Virtual Tour media. Documentation was used to obtain supporting data such as activity photos and learning tools. The collected data were then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the implementation of the National Museum Virtual Tour learning media in Indonesian History learning on the Pre-Literate Era material had a positive impact on the learning process. Students became more active, enthusiastic, and interested in understanding historical materials. In addition, the use of virtual tour media helped students recognize historical artifacts more realistically and interactively. Therefore, the National Museum Virtual Tour learning media can serve as an effective and innovative alternative learning medium in history education at school.

Keywords: *Virtual tour, National Museum, history learning, pre-literate era, learning media.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara di kelas X SMK Garuda Bangsa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan oleh peserta didik karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media Virtual Tour Museum Nasional dipilih karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui tampilan visual koleksi sejarah secara virtual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respons terhadap penggunaan media Virtual Tour Museum Nasional. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan dan perangkat pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional pada pembelajaran sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam memahami materi sejarah. Selain itu, penggunaan media virtual tour membantu siswa mengenal peninggalan sejarah secara lebih nyata dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

Kata kunci: Virtual tour, Museum Nasional, pembelajaran sejarah, zaman pra-aksara, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman. Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran dituntut untuk terus berkembang mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan inovatif agar peserta didik lebih aktif dalam proses belajar (Slameto, 2015). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Arsyad, 2016). Dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran sangat diperlukan karena materi sejarah berkaitan dengan peristiwa masa lalu yang sulit diamati secara langsung oleh peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan gambaran nyata mengenai peninggalan sejarah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Susanto, 2014).

Pembelajaran sejarah Indonesia pada materi zaman pra-aksara sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Hal tersebut disebabkan karena materi pembelajaran lebih banyak berisi penjelasan mengenai kehidupan manusia purba, benda peninggalan sejarah, dan perkembangan kebudayaan masa lampau yang hanya dijelaskan melalui buku teks atau ceramah guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Padahal, pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran sejarah, rasa nasionalisme, dan pemahaman terhadap perkembangan kehidupan manusia dari masa ke masa (Kuntowijoyo, 2013).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah Virtual Tour Museum Nasional. Virtual tour merupakan media digital yang memungkinkan pengguna melihat dan menjelajahi suatu tempat secara virtual melalui tampilan gambar, video, dan objek tiga dimensi. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan virtual tour dapat membantu siswa mengenal koleksi benda bersejarah secara lebih nyata tanpa harus mengunjungi museum secara langsung (Munir, 2017).

Museum Nasional Indonesia merupakan salah satu museum terbesar di Indonesia yang menyimpan berbagai koleksi peninggalan sejarah dan budaya, termasuk peninggalan zaman pra-aksara. Melalui media Virtual Tour Museum

Nasional, siswa dapat melihat koleksi sejarah seperti alat batu, fosil manusia purba, dan benda peninggalan lainnya secara interaktif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Selain itu, media virtual tour juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Prensky, 2007).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Garuda Bangsa, pembelajaran sejarah Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi zaman pra-aksara karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung visualisasi materi sejarah. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran inovatif yang mampu membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih konkret dan interaktif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional pada pembelajaran sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara di kelas X SMK Garuda Bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional pada pembelajaran sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara di kelas X SMK Garuda Bangsa menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi media pembelajaran serta respons siswa dan guru terhadap penggunaan media Virtual Tour Museum Nasional dalam pembelajaran sejarah (Moleong, 2018). Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi pembelajaran secara sistematis dan faktual berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai suatu fenomena atau keadaan tertentu dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, metode ini dianggap sesuai untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas X SMK Garuda Bangsa. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Guru sejarah dipilih karena berperan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Virtual Tour Museum Nasional, sedangkan siswa dipilih karena menjadi peserta utama dalam proses pembelajaran tersebut. Penelitian dilakukan pada saat pembelajaran sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara berlangsung di dalam kelas. Dengan melibatkan guru dan siswa, peneliti dapat memperoleh data yang lebih lengkap mengenai implementasi media pembelajaran virtual tour.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Virtual Tour Museum Nasional berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk mengetahui pendapat, pengalaman, serta respons mereka terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta data lain yang berkaitan dengan penelitian (Arikunto, 2013). Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data bertujuan agar data penelitian lebih lengkap dan akurat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar mudah dipahami dan dianalisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung (Miles & Huberman, 1992). Dengan teknik analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional dalam pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X SMK Garuda Bangsa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X SMK Garuda Bangsa, implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional pada materi zaman pra-aksara memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran sejarah Indonesia. Sebelum penggunaan media virtual tour, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa terlihat kurang aktif dan mudah merasa bosan. Setelah media Virtual Tour Museum Nasional diterapkan, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran sejarah. Siswa terlihat lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru dan aktif mengamati koleksi benda sejarah yang ditampilkan secara virtual. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2016).

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media Virtual Tour Museum Nasional membantu siswa memahami materi zaman pra-aksara secara lebih konkret dan visual. Siswa dapat melihat berbagai koleksi peninggalan sejarah seperti alat batu, fosil manusia purba, dan benda-benda kebudayaan masa lampau melalui tampilan virtual yang interaktif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya membaca penjelasan dalam buku teks. Selain itu, siswa juga terlihat lebih

aktif bertanya dan berdiskusi mengenai benda-benda sejarah yang mereka amati selama virtual tour berlangsung. Pembelajaran sejarah yang menghadirkan visualisasi objek sejarah secara nyata dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Susanto, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, penggunaan media Virtual Tour Museum Nasional dinilai efektif dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sejarah Indonesia. Guru merasa bahwa media virtual tour mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, media ini juga membantu guru menjelaskan materi sejarah yang sulit dipahami siswa karena adanya tampilan visual yang mendukung proses pembelajaran. Guru menilai bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat pembelajaran lebih inovatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan modern bagi peserta didik (Munir, 2017).

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media Virtual Tour Museum Nasional. Siswa mengaku lebih mudah memahami materi zaman pra-aksara karena dapat melihat langsung bentuk benda peninggalan sejarah secara virtual. Selain itu, siswa juga merasa lebih termotivasi untuk mempelajari sejarah Indonesia karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan media virtual tour membuat siswa seolah-olah melakukan kunjungan langsung ke museum meskipun pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran (Prensky, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional memberikan dampak positif terhadap pembelajaran sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara di kelas X SMK Garuda Bangsa. Media pembelajaran ini mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Selain itu, penggunaan virtual tour juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, proses pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan di era digital. Oleh karena itu, media Virtual Tour Museum Nasional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sejarah di sekolah (Slameto, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional pada pembelajaran sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara di kelas X SMK Garuda Bangsa memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media virtual tour mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan bersifat interaktif dan menampilkan visualisasi benda-benda sejarah secara nyata.

Selain itu, penggunaan media Virtual Tour Museum Nasional membantu siswa memahami materi zaman pra-aksara dengan lebih mudah. Siswa dapat mengenal berbagai peninggalan sejarah seperti alat batu, fosil manusia purba, dan benda budaya lainnya melalui tampilan virtual yang menarik. Media pembelajaran ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah secara lebih efektif dan tidak monoton sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dengan demikian, media pembelajaran Virtual Tour Museum Nasional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sejarah yang inovatif dan efektif di sekolah. Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa lebih memahami materi sejarah secara konkret dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kuntowijoyo. 2013. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prensky, M. 2007. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kuntowijoyo. 2013. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prensky, M. 2007. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.