

**PENGARUH PEMANFAATAN MUSEUM VIRTUAL TROWULAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR
SISWA KELAS X IPS-1 SMA NEGERI LOCERET**

Febi Wulandari

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: febi.18018@mhs.unesa.ac.id

Riyadi

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: riyadiriyadi@unesa.ac.id

Abstrak

SMA Negeri 1 Loceret mengeluarkan edaran berupa pembelajaran secara online untuk menindaklanjuti surat edaran pemerintah mengenai penyebaran virus COVID-19. Pemanfaatan museum virtual sebagai salah satu media pembelajaran selama online dinilai mempunyai manfaat yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel X (Museum Virtual) terhadap variabel Y (Pemahaman Belajar Siswa) pada kelas X IPS-1 SMA Negeri 1 Loceret. Museum Virtual berbasis Power Point (PPT) Interaktif merupakan replika dari gambar-gambar yang sebenarnya. Jenis Penelitian yakni penelitian kuantitatif ekperimental dengan tipe One-Shot Study Case, instrument yang digunakan yaitu angket respon siswa dan test pemahaman siswa. Teknik analisis data memanfaatkan uji regresi linear sederhana adalah $Y = 12,179 + 0,869X$. hasil penelitian uji Thitung yang $5,117 > T_{tabel} 2,039$ adanya hubungan antara kedua variable Sehingga H_a diterima. Koefiesin kolerasi product moment $0,677$ artinya korelasinya sedang. Maka penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran museum virtual terhadap pemahaman belajar siswa sebesar 45%, Sedangkan 55% sisanya merupakan pengaruh yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata Kunci : Museum Virtual, Pemahaman Belajar Siswa

Abstract

SMA Negeri 1 Loceret issued a circular in the form of online learning to follow up on the government's circular regarding the spread of the COVID-19 virus. The use of virtual museums as one of the online learning media is considered to have good benefits. This study aims to measure the effect of variable X (Virtual Museum) on variable Y (Student Learning Understanding) in class X IPS-1 SMA Negeri 1 Loceret. Interaktif Power Point-based Virtual Museum (PPT) is a replica of the actual images. The type of research is experimental quantitative research with the type of One-Shot Study Case, the instruments used are student response questionnaires and student understanding tests. The data analysis technique using a simple linear regression test is $Y = 12.179 + 0.869X$. The results of the research test Tcount which is $5.117 > T_{table} 2.039$ there is a relationship between the two variables so that H_a is accepted. The product moment correlation coefficient of 0.677 means that the correlation is moderate. So this study shows the influence of virtual museum learning media on students' understanding of learning by 45%, while the remaining 55% is an influence that was not examined in this study.

Keywords: Virtual Museum, Student Learning Understanding

PENDAHULUAN

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alenia keempat menyebutkan tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut dilakukan dengan pendidikan formal atau non formal. Pendidikan menjadi peran penting yang membekali ilmu untuk menghadapi masa depan yang penuh persaingan. Proses sekolah dan pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan (Nasution 2017). Sesuai peratutarn nomer 20 tahun 2003 berisikan sistem pendidikan nasional untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) (Irawati and Susetyo 2017).

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran penting yang harus dan tidak boleh hilang dari proses pembelajaran suatu bangsa. Hal ini karena sejarah memuat suatu unsur pembentukan jati diri suatu bangsa dan karakter tersebut haram hukumnya apabila tidak tercerminkan pada generasi muda saat ini. Soekarno pernah mengungkapkan sebuah istilah "Jasmerah" yang artinya jangan sesekali melupakan sejarah, dalam ungkapan tersebut memiliki pesan yang mendalam tentang jangan sampai sejarah tentang suatu bangsa dilupakan karena apabila dilupakan akan berakibat fatal. Artinya seharusnya mau bagaimanapun kedepannya, mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang harus diterima oleh peserta didik.

Mata pelajaran sejarah dalam kurikulum nasional mempunyai amanat dalam membentuk karakter peserta didik. Dengan amanat tersebut mata pelajaran sejarah harus mengedepankan pembelajaran yang menyatukan atau mengintegrasikan 4C, yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*. Maka dari itu suatu proses pembelajaran sejarah harusnya interaktif untuk mendorong peserta didik memahami pengetahuan sejarah. Pengetahuan sejarah mengandung pengetahuan tentang karakter-karakter dan jati diri bangsa tersebut harus terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran sejarah baik di sekolah formal maupun non-formal

Pada tahun 2020 Indonesia dihadapkan pada ujian Pandemi Virus Corona, dimana otoritas publik meminta masyarakat Indonesia untuk tetap berada di rumah. Kemendikbud membuat edaran berisikan kebijakan kegiatan pendidikan masa covid (Amini and Ginting 2020). Menindaklanjuti surat edaran pemerintah kepala sekolah SMA Negeri 1 Loceret mengeluarkan edaran yang berisikan pembelajaran dilakukan secara online. Pandemi virus corona berdampak dibidang moneter, sosial dan bidang pendidikan (Siregar et al. 2021). Dalam bidang pendidikan pembelajaran dilakukan secara daring yang mengharuskan pengajar menguasai teknologi. Pengajar juga harus mulai memikirkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami untuk siswanya. Tetapi faktanya masih banyak pengajar yang tidak menguasai teknologi sehingga pembelajaran daring dirasa kurang optimal.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang salah satunya mendapatkan amanat untuk pendidikan karakter suatu bangsa dalam pembelajaran kali ini mendapat dampak dari adanya pandemic virus Corona. Pembelajaran sejarah yang sangat penting untuk diterima bagi peserta didik mengalami dampak karena keterbatasan tatap muka dalam prosesnya, sehingga perlu sebuah cara baru dalam pembelajaran sejarah.

Mengingat unsur-unsur penting dalam mata pelajaran yang harus diterima oleh peserta didik, serta pembelajaran yang harus tetap bermakna agar mencapai apa yang diharapkan. Maka proses pembelajaran harus menggunakan media yang dinilai tetap interaktif dalam pembelajarannya dan mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran museum virtual dianggap oleh para ahli memiliki daya tarik tersendiri dalam menunjang pembelajaran sejarah.

Masalah dalam proses pembelajaran sejarah pada masa pandemic covid ini dinilai cukup kompleks dan sangat mengkhawatirkan. Fakta tersebut dibuktikan masih banyak pengajar yang hanya memberikan tugas tanpa ada tindak lanjut, sehingga banyak siswa yang merasa kesulitan memahami pembelajaran tersebut. Observasi menjadi alternatif untuk mengetahui kondisi siswa. Hasil observasi yang dilakukan melalui kunjungan langsung ke sekolah, pada tanggal 10 Agustus 2021 pukul 09.00 mendapatkan hasil bahwa siswa cenderung tidak aktif, merasa bosan karena tidak adanya media pembelajaran. Sehingga diperlukan inovasi media agar meningkatkan pemahaman siswa. Wawancara dilangsungkan pada siswa X IPS 1 SMA Negeri 1 Loceret mendapatkan informasi bahwa penggunaan media yang menarik masih jarang,

"Cuma menggunakan PPT kadang sih, ga ada animasinya"

Peserta didik menganggap pembelajaran konvensional sangat membosankan dan kurang. Maka dari itu inovasi media dalam media pembelajaran sangat perlu untuk dikembangkan agar pembelajaran tetap interaktif dan berlandaskan *student active learning*.

Penggunaan inovasi merupakan strategi untuk mengatasi tantangan selama pandemi. Ruang terbatas mengharuskan kita untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi sebagai jawaban atas tantangan yang ada (Wibowo et al. 2020). Salah satu kesulitan yang dilihat oleh pendidik yang berpusat pada pembelajaran sejarah yaitu tantangan agar pembelajaran tetap dapat memberikan informasi tentang realitas sejarah, sumber sejarah dan dapat digunakan sebagai motivasi bagi siswa dalam menjalani kehidupan di masa sekarang dan kemudian yang akan datang. Pembelajaran sejarah konstruktivis di masa pandemi mengharuskan menggunakan teknik pembelajaran virtual seperti museum virtual (MV) (Alfirdaus 2020). Mengunjungi museum melalui media virtual adalah salah satu metode untuk membuat ruang pameran dan ragamnya lebih tersedia atau mudah diakses. Di masa pandemi, minat masyarakat

terhadap museum virtual mengalami lonjakan yang cukup tinggi.

Pemanfaatan museum virtual untuk pembelajaran daring sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar sejarah karena museum virtual mengajak siswa untuk mengunjungi museum secara virtual (Fatimah 2021). Pengajar dapat memanfaatkan museum virtual sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi yang diajarkan, terbukti dengan adanya penggunaan media pembelajaran minat dan motivasi siswa dalam sistem pembelajaran menjadi meningkat yang menghasilkan pemahaman siswa bertambah. Uraian tersebut juga didukung dengan hasil penelitian (Tasbihah and Suprijono 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan museum virtual mempunyai pengaruh signifikan atas motivasi belajar siswa. Hasil penelitian selaras dengan (Hambali and Sa'idah 2021) menyatakan ada pengaruh yang positif, dan signifikan antara penggunaan museum virtual mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Mencermati permasalahan diatas, peneliti menggunakan model pembelajaran museum virtual dalam upaya untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dimasa pandemi. Museum virtual dianggap sangat mendukung untuk siswa dan guru yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut. Hal ini terbukti dengan bertambahnya pengetahuan siswa saat proses pembelajaran museum virtual sejarah dan nilai siswa yang melonjak naik. Dengan metode belajar museum virtual ini siswa menjadi lebih aktif karena mereka sangat terpenuhi akses media seperti handphone dan internet.

Dari permasalahan di atas dan dengan penelitian terdahulu sebagai sumber perspektif dalam mengamati jawaban atas permasalahan yang ada, maka peneliti mengambil teori pembelajaran konstruktivisme sebagai panduan untuk menjawab masalah-masalah tersebut. Masalah di atas juga didapat dari keadaan ekologi saat ini yang menyebabkan belajar menjadi kurang interaktif, sehingga menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang.

Teori konstruktivisme juga merupakan pembelajaran student center dimana siswa menjadi pusat dalam proses pembelajaran, sehingga sangat cocok digunakan dalam keadaan saat ini karena memperluas informasi siswa. Teori konstruktivisme merupakan landasan teori yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Museum Virtual, yang menyebabkan pembelajaran mendorong pemahaman peserta melalui kegiatan pembelajaran.

Uraian tersebut menjadikan peneliti tertarik melakukan penelitian pengaruh penggunaan museum virtual Trowulan menjadi media pembelajaran sejarah terhadap pemahaman siswa kelas X IPS-1 SMA Negeri 1 Loceret lainnya. Sehingga memiliki keterbatasan permasalahan antara lain: (a) Penelitian dibatasi satu kompetensi KD 3.6 dengan pokok-pokok utama peningkatan taraf hidup individu masa Hindu-Budha di Indonesia serta menampilkan bukti yang masih ada di kehidupan sekarang. (b) penelitian ini hanya dibatasi 33 siswa (c) focus penelitian untuk menguji pengaruh

media pembelajaran museum virtual atas pemahaman belajar siswa.

Rumusan masalah penelitian berupa : (a) Adakah pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Museum Virtual Trowulan materi sejarah terhadap pemahaman siswa kelas X IPS-1 SMA Negeri 1 Loceret? (b) Seberapa besar pengaruh pemanfaatan museum virtual trowulan sebagai media pembelajaran sejarah terhadap pemahaman siswa kelas X SMA Negeri 1 Loceret?

METODE PENELITIAN

Penelitian memakai pendekatan kuantitatif eksperimental. Menerapkan tipe One-Shot Case Study bertujuan mengetahui pengaruh Museum Virtual.

Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer. Populasinya berasal dari SMA Negeri 1 Loceret tepatnya di kelas X IPS-1. Jenis data adalah kuantitatif menggunakan data interval. Data interval sebagai persyaratan untuk rumus regresi.

Uji hipotesis menerapkan regresi linear sederhana untuk menetapkan pengaruh penggunaan media pembelajaran museum virtual terhadap pemahaman siswa. Rumusnya regresi sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y : Variabel dependen

a : Nilai Y ketika X=0

b : Angka koefisien regresi

X : Variabel independent

Uji signifikansi menerapkan uji Pearson Product Moment bertujuan menentukan tingkat keterikatan hubungan antara variabel X dengan Y. Pengujian data menggunakan aplikasi spss versi 25. Koefisien kolerasi bertujuan menentukan variabel X dan Y.berikut merupakan pedoman interpretasi koefisien kolerasi :

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Tabel 2
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.67972759
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.093
	Negative	-.108
Test Statistic		.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Pada tabel 2 diperoleh nilai Asyp. Sig > 0,05. Sebesar 0,200 sehingga data penelitian memiliki nilai lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil signifikansi uga menyatakan bahwa data yang digunakan untuk uji regresi linear sederhana telah terdistribusi normal.

b) Uji Linearitas Deviation From Liarity

Tabel 3
Uji Linearitas

		ANOVA Table				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pemahaman Belajar Sejarah * Museum Virtual	Between Groups	1486.242	14	106.160	4.571	.002
	Linearity	871.945	1	871.945	37.548	.000
	Deviation from Linearity	614.298	13	47.254	2.035	.081
	Within Groups	418.000	18	23.222		
	Total	1904.242	32			

Berdasarkan tabel 3 nilai Deviation Fro Linearity Sig. 0,081 > dari taraf signifikansi 0,05. Jadi data tersebut menunjukkan sifat yang linear antara variabel Museum Virtual (x) dengan peahaman belajar searah (y).

2) Analisis Kuisioner Respon Peserta Didik

Tabel 4 Hasil Pengisian kuisioner	
Skor Tertinggi	70
Skor Terendah	45
Skor Maksimal	80
Skor Rata-rata	63
Persentase Rata-rata	79 %

Hasil kuisioner memperoleh 79% untuk untuk variabel depenten dengan kategori baik.

3) Analisis Nilai Pemahaman Belajar Sejarah Peserta Didik

Table 5 Penilaian Test				
No Soal	Indicator Test	Soal	Rata-rata (Max.20)	Persentas e %
1	Menjawab pertanyaan		14,2	71%

	seederhana		
2	Mampu berargumen sesama teman	15,27	76,33%
3	Mampu membuat simpulan	15,39	77,5%
4	Bisa menjelaskan lebih rinci	15,45	77,25%
5	Mampu mengerjakan soal	16,24	81,2%
Hasil rata-rata persentase %		77%	

Berdasarkan tabel 3 tersebut rata-rata persentase untuk mengetahui pemahaman siswa mendapatkan 77% untuk hasil persentase pemahaman siswa mendapatkan nilai tertinggi terletak pada soal nomer 5 yaitu mendapatkan nilai 81,2%.

4) Analisis Uji Linear Sederhana

Tabel 6
Hasil uji regresi

Model	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	
1	(Constant)	12.179	13.386		.910	.370
	Museum Virtual	.869	.170	.677	5.117	.000

a. Dependent Variable: Pemahaman Belajar Sejarah

nilai Constant (a) senilai 12,179 untuk nilai Trust (b) senilai 0,869. Jadi

$$Y = 12,179 + 0,869X$$

• Constant senilai 12,179 menyatakan bahwa dengan asumsi tidak ada nilai untuk variabel media pembelajaran museum virtual sehingga nilai pemahaman belajar sejarah peserta didik yang diperoleh sebesar 12,179

• Coefficients Regresi X senilai 0,869 artinya untuk penambahan 1 variabel senilai 0,869.

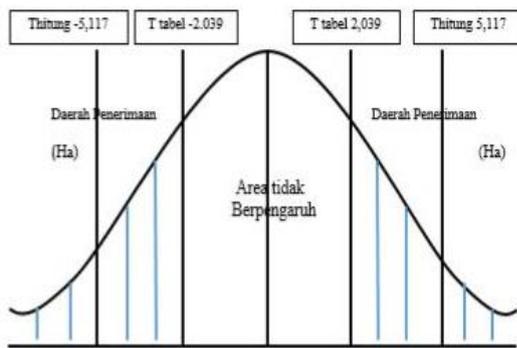
Tabel 7
Besar pengaruh
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.677 ^a	.458	.440	5.771

a. Predictors: (Constant), Museum Virtual

Hasil R Square senilai 0,458 artinya media pembelajaran museum virtual trowulan mempengaruhi pemahaman siswa sebesar 45%.

Gambar 1
Kurva Hipotesis



Uji hipotesis dapat dinyatakan sebagai berikut :
 Keterangan : Variabel X (Media pembelajaran Museum Virtual) sedangkan Variabel Y (Pemahaman Belajar Siswa)
 H0 : P = 0 (artinya Tidak ada hubungan)
 Ha : p ≠ 0 (artinya Terdapat hubungan)
 H0 : Tidak ada hubungan atau pengaruh antara variable X dengan variabel Y
 Berdasarkan gambar 1 tersebut menjelaskan H0 ditolak sedangkan Ha diterima

5) Analisis Kolerasi (Product Moment)

Tabel 8
Hasil uji kolerasi

		Museum Virtual	Pemahaman Belajar Sejarah
Museum Virtual	Pearson Correlation	1	.677**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
Pemahaman Belajar Sejarah	Pearson Correlation	.677**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Koefisien kolerasi senilai 0,677, artinya terdapat hubungan dengan katategori SEDANG untuk media musuem virtual terhadap pemahaman belajar sejarah peserta didik

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil Uji Hipotesis dua arah dinyatakan bahwa H0 = tidak ada hubungan antar museum virtual dan pemahaman belajar siswa ditolak. Maka Ha diterima yaitu adanya hubungan antar useu virtual dan pemahaman belajar siswa.

Hasil regresi linier sederhana $Y = 12,179 + 0,869X$ dengan uji R square adalah 0,458 yang menyiratkan bahwa media pembelajaran museum virtual memiliki pengaruh senilai 45%.

Korelasi Product Moment memperoleh hasil 0,677 cenderung sedang antara museum virtual dan pemahaman siswa. Butir soal dirancang dengan persentase 80% sedang dan 20% mudah.

Hasil uji regresi linier sederhana juga memperoleh nilai 45%. Media pembelajaran museum virtual dapat meningkatkan pemahaman siswa sebesar 45%. Hal ini dikarenakan media pembelajaran museum virtual didesain untuk mengatasi kejenuhan siswa akibat pembelajaran yang monoton. Selain itu media museum virtual merekontruksi keadaan museum yang sebenarnya. Dari kelebihan media musuem virtual meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa. Hasil ini selaras dengan penelitian dari (Hikmawan and Sofiani, 2021). Media virtual dapat meningkatkan semangat siswa. Hasil yang diperoleh masih positif sehingga media pembelajaran musuem virtual layak digunakan dalam pembelajaran dan layak untuk dimaksimalkan kedepannya. Sisanya 55% yakni variabel lain yang tidak diteliti.

Pemahaman belajar menurut hasil penelitian (Sugihartono, 2008) terdapat dua faktor internal dan ksternal. Adapun untuk faktor internal seperti pengelihatan, intelektual, pendengaran, kecakapan, minat, motivasi, emosi, penyesuaian diri. Untuk faktor eksternal antara lain: adat istiadat, teman sebaya, teknologi, lingkungan belajar, ilmu pengetahuan, media pembelajaran. media pembelajaran tergabung dalam faktor eksternal maka dari itu faktor-faktor yang tergabung dalam faktor internal dan beberapa faktor eksternal lain tidak diteliti pada penelitian ini. Inilah sebabnya media pembelajaran hanya memberikan pengaruh sebesar 45% saja. Berdasarkan uraian diatas masih terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa. Oleh karena itu perlunya dilakukan penelitian lanjutan untuk meneliti faktor-faktor diatas agar menjadi penguat yang signifikan terhadap pemahaman siswa.

Respon peserta didik terhadap penggunaan Museum Virtual sebagai media mendapatkan rata-rata sebanyak 79 % dari respon 33 peserta didik. Hal ini menunjukkan persentase yang baik dan dapat menjadi referensi media pembelajaran pada setiap proses balajar mengajar.

Hasil uji korelasi diperoleh koefisien sebesar 0,677 dengan signifikasi $0,00 < 0,05$, artinya koefisien tersebut signifikan dan berlaku pada populasi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Loceret dimana jumlah sampel sebanyak 33 dijadikan sebagai kelas uji atau eksperimen. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berupa museum virtual mampu membantu peserta didik dalam merekontruksi pemahaman sejarah dan dapat dibuktikan dengan hasil pengerjaan test mencapai rata-rata 77%.

Proses pembelajaran pada penelitian kali ini menggunakan teori konstruktivisme Vygotsky, hal ini karena penelitian berupaya untuk menekankan pada proses pembelajaran bermakna supaya siswa bisa merekontruksi pemahamannya sendiri. Pada pembelajaran yang berdasarkan teori konstruktivisme, guru berupaya mengiring siswa untuk menceritakan dari sudut pandang siswa. Dari sini penggunaan media museum virtual membantu siswa merekontruksi pemahaman siswa. Untuk merealisasikan

pembelajaran yang bermakna tersebut, pembelajaran dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

Pertama, Pemaparan materi menggunakan media Power point museum virtual. selanjutnya diberikan materi dasar yang dibimbing guru yang mengarahkan siswa fokus pada materi. siswa memiliki kesempatan dan waktu untuk mendalami materi yang telah diberikan. **Kedua**, Membuat Catatan. Melalui pemaparan PPT yang telah dilakukan, peserta didik memuat catatan kecil berupa pemahaman-pemahaman yang mereka peroleh setelah paparan PPT. Tahap ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik, dengan cara menemukan data pada power point museum virtual.

Tahap **Ketiga**, diskusi Materi. Diskusi merupakan kegiatan untuk mencari informasi guna memecahkan masalah pada tahap-tahap sebelumnya. Untuk semua materi yang dianggap tidak terjangkau, atau hal-hal yang akan dibahas dalam diskusi. Dan kesimpulan akhir juga dipandu oleh guru agar hasil akhir yang didapat tidak menyimpang dari kenyataan yang sebenarnya. Tahap **Keempat**, mengerjakan Test. Test dibuat dengan menggunakan petunjuk berpikir dengan materi sejarah tentang masa perkembangan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Pada tahap ini siswa mencari referensi yang sesuai materi. Soal tes diberikan dan disusun dengan petunjuk penalaran sehingga siswa dapat menginterpretasikan materi yang telah dipelajari. Media pembelajaran Museum Virtual memiliki hubungan positif terhadap pemahaman siswa. Diiringi dengan berdiskusi antar teman yang membantu siswa untuk lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Terbukti dari hasil tes dengan nilai rata-rata 77%.

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran museum virtual sebagai proses pembelajaran telah dilakukan sebelumnya oleh Fatimah. hasil penelitian terdahulu tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran museum virtual mempunyai pengaruh positif yang mencapai kognitif siswa. Dibuktikan dengan hasil capaian kognitif predikat baik 65,71% (Fatimah 2021). Penelitian sangat relevan terhadap penelitian ini dan didukung penelitian sebelumnya dengan tingkat pemahaman 45% melalui media pembelajaran museum virtual.

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya sifat yang positif mengenai pemanfaatan media museum virtual berbasis PPT dengan pemahaman peserta didik akan materi sejarah dikarenakan dalam membuat media PPT berpedoman pada acuan dimensi museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah. Menurut Dietz ada tiga dimensi yang menjadi acuan diantaranya *content*, *context*, dan *richly open*. Materi sejarah yang disampaikan dikemas dengan baik dan interaktif dalam bentuk PPT berpedoman terhadap tiga acuan tersebut.

Content merupakan isi berupa materi sejarah dengan penyajian cukup *representative* terhadap real museum. *Context* adalah garis besar yang diceritakan media museum virtual berbasis PPT untuk mengupayakan penyajian pengalaman seperti berkunjung ke museum sesungguhnya, maka dari itu

pembuatan PPT harus nyata sesuai dengan penampakan saat berkunjung ke museum langsung. *Richly Open* dalam membuat media ini berupaya seinteraktif mungkin agar informasi yang didapatkan beragam dan tidak membatasi keberagaman intelektual museum tersebut. Dengan mengkombinasikan tiga acuan tersebut maka menghasilkan sebuah pembelajaran yang interaktif, relevan dengan pembelajaran konstruktivisme Vygotsky yaitu pembelajaran bermakna sehingga berdampak positif pada cara peserta didik merekonstruksi pemahaman sejarah.

Uji regresi linear sederhana dan uji koefisien korelasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah. Selain itu juga dilengkapi tahapan pembelajaran meliputi: menginformasikan materi langsung, membuat catatan, diskusi yang aktif, dan pengerjaan test.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Museum virtual berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS-1 SMA Negeri 1 Loceret. Berdasarkan uji persamaan hasil regresi linear Y sebesar $12,179 + 0,869X$. pada koefisien regresi juga terdapat nilai positif yang dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran museum virtual berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa. Sedangkan hasil korelasi *product moment* yang menggunakan analisis data spss versi 25 senilai 0,677.
2. Berdasarkan hasil *R Square* media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap pemahaman sebesar 45% Sedangkan sisanya 55% dipengaruhi oleh seluruh faktor internal dan sebagian faktor eksternal.

SARAN

1. Media pembelajaran museum virtual sebagai media alternatif dalam pembelajaran karena proses pembelajaran menerapkan konstruktivisme mampu mendorong siswa untuk aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.
2. Museum virtual dapat diakses kapan saja sehingga memudahkan siswa mengulang materi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfirdaus, Moh. Mujib. 2020. "Desain Pembelajaran Laboratorium Seni Teater Era New." *Geter* 3(2): 1–11.
- Amini, And Nurman Ginting. 2020. "Amini, 'Otonomi Pendidikan Di Masa Krisis Pandemi Covid-19 (Analisis Peran Kepala Sekolah).'" *Al-Muaddib; Jurnal Ilmu-ilmu Sosial Dan Keislaman* 5(2): 305–14.
- Fatimah, Alkurnia Rohmatul. 2021. "Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti – Gresik." *Avatara, E-Journal Pendidikan Sejarah Volume* 10(3): 1–26.
- Hambali, Imam, And Sa'idah. "Pengaruh Penggunaan Musium Virtual Di Geogle Arts And Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Pelajaran Ski Di Mts Darussalam." *Jurnal Tekonologi Pendidikan Islam*: 139–49.
- Hikmawan, Reza, And Yulia Sofiani. 2021. "Implementasi Media Virtual Tour Berbantuan E-Handout Pada Pembelajaran Seajarah Di Kelas Xi Mipa 6 Sman 2 Tasikmalaya." *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah* 4(1): 22–30.
- Irawati, Eni, And Weppy Susetyo. 2017. "Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Di Blitar." *Jurnal Supremasi* 7(1): 3.
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11(1): 9–16.
- Siregar, Winda Suciani Et Al. 2021. "Dampak Pandemi Covid-19 Pada Masyarakat Desa." 5(2): 227–33.
- Sugihartono. et al. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tasbihah, Nor Laili, And Agus Suprijono. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour To Museum Terhadap Motivasi Siswa Belajar Ips Di Kelas Viii Smpn 1 Gresik." *Dialektika Pendidikan Ips* 1(1): 16–25.
- Wibowo, Tubgus Umar Syarif Hadi, Yuni Maryuni, Ana Nurhasanah, And Dheka Willdianti. 2020. "Pemanfaatan Virtual Tour Museum (Vtm) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip* 3(1): 402–8.

