

Mengatasi Sejarah yang Monoton: Pengembangan dan Evaluasi Media "Virsa" (Virtual Reality Sejarah Interaktif) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Achmad Fuadi

Jurusan Pendidikan Sejarah

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Negeri Surabaya

Email: achmadfuadi.21039@mhs.unesa.ac.id

Sri Mastuti

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Negeri Surabaya

Email: srimastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan kesulitan siswa dalam memvisualisasikan peristiwa sejarah yang abstrak dan monoton. Penelitian pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran "Virsa" (Virtual Reality Sejarah Interaktif) pada materi Kerajaan Mataram Islam. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari tiga validator ahli (dosen dan guru sejarah) serta 36 siswa kelas X di SMAN 1 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media "Virsa" dinyatakan Sangat Layak oleh ahli (materi 90,88%; media 85,83%). (2) Media ini terbukti Sangat Praktis menurut siswa (100% setuju kemudahan penggunaan). (3) Media ini terbukti Efektif dalam meningkatkan minat belajar (97,3% siswa lebih tertarik). Disimpulkan bahwa media "Virsa" layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mengatasi masalah visualisasi abstrak dan meningkatkan minat siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Virtual Reality*, Sejarah, Model ADDIE, Kerajaan Mataram Islam

Abstract

This research is backgrounded by students' low learning interest and difficulties in visualizing abstract and monotonous historical events. This research and development (R&D) aims to produce and test the feasibility, practicality, and effectiveness of the "Virsa" (Virtual Reality Interactive History) learning media on the topic of the Islamic Mataram Kingdom. This research employed the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of three expert validators (a history lecturer and two history teachers) and 36 tenth-grade students at SMAN 1 Sidoarjo. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative percentage analysis. The results indicated that: (1) The "Virsa" media was declared Very Feasible by experts (content feasibility 90.88%; media feasibility 85.83%). (2) The media proved to be Very Practical according to students (100% agreement on ease of use). (3) The media was effective in increasing learning interest (97.3% of students were more interested). It was concluded that the "Virsa" learning media is feasible, practical, and effective for use.

Keywords: Learning Media, *Virtual Reality*, History, ADDIE Model, Islamic Mataram Kingdom

PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah seringkali dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan monoton oleh siswa. Situasi kelas yang kurang menyenangkan dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang bermakna seringkali membuat pelajaran sejarah tidak terlalu diminati (Alfian, 2011). Masalah fundamentalnya adalah kesulitan siswa dalam memvisualisasikan peristiwa sejarah yang bersifat abstrak. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya minat dan motivasi belajar mereka.

Meskipun perkembangan teknologi pendidikan sudah pesat, banyak guru sejarah di sekolah belum secara maksimal menggunakan media ajar yang inovatif dan masih mengandalkan metode ceramah. Penelitian (Fitri, 2023) juga menyebutkan bahwa kurangnya variasi dan kreativitas pendidik dalam pengembangan media ajar membuat siswa menjadi tidak tertarik dan bosan. Padahal, Kurikulum Merdeka secara eksplisit menuntut pembelajaran sejarah yang inovatif dan berbasis teknologi untuk memotivasi peserta didik.

Evolusi media pendidikan telah bertransformasi dari media tradisional ke media digital interaktif, dan kini menuju teknologi imersif seperti Virtual Reality (VR). VR adalah teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan tiga dimensi yang disimulasikan komputer, memberikan pengalaman imersif seolah-olah berada di dunia nyata (LaValle, 2019). Dalam pembelajaran sejarah, VR memungkinkan siswa "mengalami" sejarah secara langsung, bukan hanya membacanya.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran "Virsa" (Virtual Reality Sejarah Interaktif). Media ini dirancang menggunakan platform MilleaLab dan dapat diakses melalui perangkat mobile (HP) siswa. Penelitian pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengevaluasi produk media "Virsa" pada materi Kerajaan Mataram Islam. Evaluasi difokuskan pada tiga aspek utama: (1) Kelayakan media menurut para ahli; (2) Kepraktisan media menurut pengguna (siswa); dan (3) Keefektifan media dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Tahapan Analysis difokuskan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru serta menganalisis kurikulum. Ini dilakukan melalui studi literatur dan wawancara dengan guru sejarah untuk menemukan permasalahan di lapangan, yakni rendahnya minat belajar dan kesulitan siswa dalam memvisualisasikan materi abstrak.

Tahap Design mencakup perancangan konsep media, penyusunan storyboard kronologis materi Kerajaan Mataram Islam, dan desain alur kerja serta antarmuka pengguna (UI).

Pada tahap Development, media "Virsa" diproduksi dan dibangun menggunakan platform MilleaLab. Produk awal ini kemudian divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan media sebelum diuji coba.

Tahap Implementation merupakan uji coba produk yang dilaksanakan di SMAN 1 Sidoarjo. Media "Virsa" diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan dari sudut pandang pengguna.

Tahap Evaluation adalah proses analisis data yang dikumpulkan dari seluruh tahapan. Data dari validator ahli dianalisis untuk menentukan kelayakan, sementara data dari angket siswa dianalisis untuk menentukan kepraktisan dan keefektifan media.

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelompok: (1) Validator Ahli, yang mencakup satu dosen ahli sejarah dan dua guru sejarah, dan (2) Pengguna (Siswa), yang merupakan 36 siswa kelas X di SMAN 1 Sidoarjo yang berpartisipasi dalam uji coba produk.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara (pada tahap analisis) dan angket (pada tahap evaluasi). Instrumen angket menggunakan Skala Likert 4

poit untuk mengukur validasi ahli dan respons siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif (untuk masukan dari wawancara) dan deskriptif kuantitatif menggunakan persentase (untuk data angket).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media "Virsa" menunjukkan pencapaian yang sangat positif pada tiga kriteria utama yang diuji: kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

A. Kelayakan Media (Feasibility)

Kelayakan media "Virsa" ditentukan oleh validator ahli. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas yang sangat baik dari segi materi dan tampilan teknis.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media "Virsa"

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Kelayakan Materi	90.88%	Sangat Layak
Kelayakan Media	85.83%	Sangat Layak
Rata-rata Total	88,36%	Sangat Layak

Skor kelayakan materi yang sangat tinggi (90,88%) menunjukkan bahwa konten telah memenuhi prinsip kelayakan isi, di mana materi disajikan secara logis, relevan dengan kurikulum, dan akurat. Ini sejalan dengan pandangan Prastowo (2015) yang menekankan pentingnya materi yang tersusun baik dan logis.

Skor kelayakan media (85,83%) mengonfirmasi pemenuhan prinsip kelayakan penyajian, yang mencakup tampilan menarik dan tata letak yang nyaman, sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Heinich (1996). Aspek kelayakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa juga terpenuhi, sejalan dengan Tarigan & Tarigan (2021).

Dengan skor rata-rata total 88,36%, para ahli menyatakan bahwa media "Virsa" Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran. Konten sejarahnya dinilai akurat dan penyajian media (visual, audio, dan interaksi) dinilai fungsional dan berkualitas tinggi.

B. Kepraktisan Media (Practicality)

Kepraktisan media diukur dari kemudahan penggunaan oleh 36 siswa. Hasilnya menunjukkan media "Virsa" sangat praktis dan ramah pengguna.

Tabel 2. Hasil Respons Siswa Terkait Kepraktisan Media

Indikator Kepraktisan	Persentase Setuju (SS + S)
Desain antarmuka (UI) mudah digunakan	100%
Alur pembelajaran mudah diikuti	88,9%
Dapat belajar secara mandiri	91,6%*
Dapat diakses kapan saja dan di mana saja	97,3%
Dapat diakses tanpa koneksi internet (offline)	91,7%

*Perhitungan (8,3% SS + 83,3% S)

Temuan utamanya adalah 100% siswa (83,3% Sangat Setuju dan 16,7% Setuju) menyatakan bahwa desain antarmuka (UI) pada media "Virsa" mudah untuk digunakan. Ini membuktikan bahwa siswa tidak

mengalami kesulitan teknis dalam mengoperasikan media melalui smartphone mereka.

Temuan ini sangat penting karena selaras dengan teori kepraktisan dari Majid (2013) serta prinsip desain multimedia dari Clark & Mayer (2023), yang menekankan bahwa media tidak boleh rumit atau membebani kognitif siswa. Kepraktisan ini diperkuat oleh aspek teknis, di mana 97,3% siswa setuju media dapat diakses kapan saja, yang sejalan dengan prinsip kepraktisan teknologi (Smaldino et al., 2019) dan kepraktisan waktu (Sanjaya, 2006).

C. Keefektifan Media (Effectiveness)

Keefektifan media dalam penelitian ini difokuskan pada dampaknya terhadap minat belajar siswa (ranah afektif). Hasilnya menunjukkan "Virsa" terbukti sangat efektif dalam menjawab masalah utama penelitian.

Tabel 3. Hasil Respons Siswa Terkait Keefektifan Media

Indikator Keefektifan	Percentase Setuju (SS + S)
Menjadi lebih tertarik belajar sejarah	97,3%
Materi jelas dan mudah dipahami	100%
Membantu memahami materi lebih baik	88,9%
Membantu partisipasi aktif	91,7%
Membantu memahami perspektif sejarah	88,9%

Temuan paling signifikan pada Tabel 3 adalah 97,3% siswa (80,6% Sangat Setuju dan 16,7% Setuju) menyatakan bahwa mereka menjadi lebih tertarik belajar sejarah setelah menggunakan media ini.

Temuan ini secara langsung menjawab kriteria keefektifan media menurut Wineburg (2010), yang menekankan pentingnya meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah. Pengalaman imersif *Virtual Reality* yang disajikan "Virsa" berhasil membuat siswa lebih terlibat.

Selain itu, keefektifan media juga didukung oleh data partisipasi aktif (91,7% siswa setuju), yang sejalan dengan prinsip pembelajaran sosial Vygotsky (1978), serta data pemahaman materi (88,9% setuju), yang sesuai dengan kriteria keefektifan umum dari Arends & Castle (1991).

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran "Virsa" (Virtual Reality Sejarah Interaktif) adalah produk yang layak, praktis, dan efektif.

Makna penting dari penelitian ini adalah: pengalaman belajar yang imersif dan interaktif melalui Virtual Reality (VR) terbukti berhasil mengatasi masalah fundamental dalam pembelajaran sejarah, yaitu kesulitan siswa memvisualisasikan materi dan rendahnya minat belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Sejarah: Media "Virsa" sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai alat bantu

pembelajaran untuk memvisualisasikan materi sejarah yang kompleks dan meningkatkan motivasi siswa di kelas.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengukur dampak kognitif (hasil belajar) secara kuantitatif, misalnya menggunakan metode pre-test dan post-test, untuk melihat peningkatan pemahaman siswa secara akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. (2011). Pendidikan sejarah dan permasalahan yang dihadapi. *Khazanah Pendidikan*, 3(2).
- Arends, R. I., & Castle, S. (1991). *Learning to teach*. McGraw-Hill.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Fitri, A. (2023). Inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–448.
- Heinich, R. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Merrill.
- LaValle, S. M. (2019). *Virtual Reality*. Cambridge University Press.
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Tarigan, D., & Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran analisis kesalahan berbahasa*. Angkasa.
- Tosh, J. (2006). *Pursuit of history* (4th ed.). Pearson Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wineburg, S. (2010). Historical thinking and other unnatural acts. *Phi Delta Kappan*, 92(4), 81–94.