



Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Virtual Reality Candi Muara Takus untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 2 Singingi Kabupaten Kuantan Singingi

Anisa Rahmawati¹, Isjoni², Yuliantoro³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: anisa.rahmawati1073@student.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-01	This research aims to develop virtual reality video history learning media for Muara Takus Temple as an effort to increase student learning motivation at SMAN 2 Singingi, Kuantan Singingi Regency. The type of research used is development research (Research and Development) with the PLOMP development model which consists of 3 stages, namely the preliminary research stage, the prototype development stage (prototyping phase), and the assessment stage (assessment stage). The research results showed that the results of the feasibility test for virtual reality video learning media at Muara Takus Temple obtained a percentage of material experts of 98%, media experts of 90%, small group student assessments of 92.8% and small group student assessments of 81.4%. large group student assessment of the total assessment. showed "very decent" results. And to increase students' learning motivation, the percentage results obtained were 84.2% in the "good" category compared to previously only 52.5% in the "fairly good" category. So it can be concluded that the virtual reality video history learning media of Muara Takus Temple is able to increase students' learning motivation, especially at SMAN 2 Singingi.
Keywords: <i>Virtual Reality Video Learning Media;</i> <i>History Learning;</i> <i>Learning Motivation.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-01	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah video <i>virtual reality</i> candi muara takus sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 2 Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model pengembangan PLOMP yang terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap penelitian pendahuluan (<i>preliminary research</i>), tahap pengembangan prototipe (<i>prototyping phase</i>), dan tahap penilaian (<i>assessment phase</i>). Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji kelayakan media pembelajaran video <i>virtual reality</i> candi muara takus mendapatkan persentase dari ahli materi 98%, dari ahli media 90%, penilaian siswa kelompok kecil 92,8% dan penilaian siswa kelompok besar 81,4% dari keseluruhan penilaian tersebut menunjukkan hasil "sangat layak". Dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di dapatkan hasil persentase yaitu sebesar 84,2% dengan kategori "baik" dibandingkan sebelumnya yaitu hanya 52,5% dengan kategori "cukup baik". Sehingga dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran sejarah video <i>virtual reality</i> candi muara takus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya di SMAN 2 Singingi.
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran Video Virtual Reality;</i> <i>Pembelajaran Sejarah;</i> <i>Motivasi Belajar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berperan untuk menentukan ketercapaian atau keberhasilan belajar dari peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Nurhasanah *et al* (2019:238-239) pada bukunya yang berjudul strategi pembelajaran, ia menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi timbal balik yang dilakukan oleh siswa dan guru pada suatu lingkungan belajar untuk tujuan yang lebih baik lagi. Proses pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian bahan pelajaran oleh guru kepada peserta didik untuk diterima, dipahami, dihayati, dikuasai dan dikembangkan. Dalam proses mencapai tujuan pembelajaran seorang guru dituntut untuk melakukan proses

pembelajaran yang mudah untuk dipahami dan juga menarik, sehingga siswa tertarik dalam belajar. Guru juga harus bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru memiliki tanggung jawab yang sangatlah besar, sehingga guru harus menguasai seluruh keterampilan dasar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Definisi pembelajaran menurut Bafadal dalam Fahmi (2022:54) dapat diartikan sebagai segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Oleh karena itu untuk melaksanakan proses belajar yang efektif dan juga efisien kita memerlukan media pembelajaran untuk

mendukung kegiatan pembelajaran yang kita lakukan sebagai guru. Pada abad ke 21 ini yang merupakan abad pengetahuan, dimana pengetahuan menyebar melalui teknologi yang berkembang. Seiring dengan berkembangnya teknologi hal tersebut juga mempengaruhi dunia pendidikan. Khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mengurangi rasa jenuh siswa. Proses pembelajaran sering kali dikatakan tidak menyenangkan terutama pada mata pelajaran yang sering di anggap membosankan oleh peserta didik. Salah satunya adalah mata pelajaran sejarah, padahal ada pepatah yang mengatakan bahwa pembelajaran sejarah membuat seseorang menjadi lebih arif dan bijaksana (Darmansyah *et al.*, 2023:240). Oleh karena itu pemanfaatan teknologi dapat membantu mengurangi kejenuhan yang ada pada siswa saat proses pembelajaran. Selain itu pemanfaatan teknologi tersebut juga mengatasi berbagai permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan.

Meminimalisir segala kendala tersebut media pembelajaran berbasis teknologi adalah jalan keluar yang terbaik. Teknologi informasi merupakan sesuatu yang bisa di andalkan di era teknologi saat ini khususnya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Salah satu teknologi informasi yang mampu menjangkau masyarakat luas dan juga paling populer saat ini adalah media video. Media pembelajaran *virtual reality* ini merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran *virtual reality* ini mampu menungjung kegiatan pembelajaran dan juga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah karena mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena salah satu kunci keberhasilan pembelajaran yang efektif yaitu pendidik mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulumnya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research dan Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Plomp dan Nieveen (2013:30). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 fase, diantaranya:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Pada fase ini terjadi kegiatan analisis diantaranya adalah analisis kebutuhan

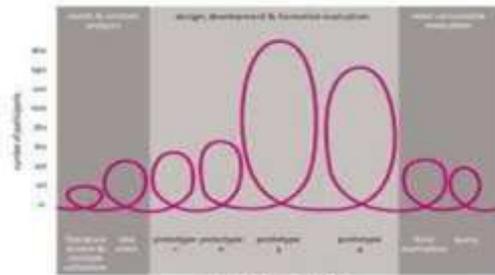
peserta didik terhadap media pembelajaran, analisis kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan permasalahan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka belajar.

2. Tahap pengembangan atau pembuatan prototipe (*Prototyping phase*)

Pada fase ini yaitu kegiatan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran dan juga sesuai dengan perkembangan zaman, yang selanjutnya akan dicoba dan direvisi berdasarkan evaluasi formatif (uji validitas). Prototipe awal dapat hanya berupa kertas yang akan di validasi melalui para ahli, dengan harapan memiliki nilai keberhasilan pada tahap praktis (diuji pada tahap penilaian).

3. Tahap penilaian (*Assessment phase*)

Pada fase ini yang dilakukan adalah mengukur kevalidan dari media pembelajaran kepada para ahli atau validator. Apakah media pembelajaran yang dihasilkan sesuai target dan mampu digunakan secara efektif dalam pembelajaran serta mempunyai nilai kepraktisan dan keefektifan. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran video *virtual reality*.



Gambar 1. Tahap pengembangan PLOMP

Penelitian menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan juga data kuantitatif. Data kualitatif di dapat dari hasil observasi dan juga wawancara kepada guru, serta masukan dari ahli media dan ahli desain serta observasi kepada para siswa untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan mereka. Sedangkan data kuantitatif didapat dari angket yang akan di berikan kepada untuk mendapatkan validasi media, validasi materi dan juga angket untuk mengukur pengetahuan dan keefektifan dari media yang sedang dikembangkan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis

data tingkat kevalidan produk. Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk maka data kuantitatif dianalisis dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality*

a) Tahap Penelitian Pendahuluan (Preliminary Research)

Tahapan ini merupakan tahap pertama dalam model pengembangan PLOMP. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mendapatkan permasalahan yang dapat diteliti. Pada tahapan ini peneliti mendapatkan data melalui observasi dan juga wawancara kepada pendidik di SMAN 2 Singingi. Wawancara dilakukan pada hari Selasa, 16 Januari 2024 yang berlokasi di SMAN 2 Singingi wawancara dilakukan dengan narasumber bapak Nurhuda, S.Pd selaku guru sejarah di SMAN 2 Singingi. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan diketahui bahwa : (1) sekolah menggunakan kurikulum k13 untuk kelas 11 dan 12 sedangkan kelas 10 memakai kurikulum Merdeka belajar, (2) kurang maksimalnya media pembelajaran yang digunakan, (3) kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Saat observasi berlangsung peneliti menemukan permasalahan yang sering terjadi yaitu pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasaan, siswa cenderung lebih sering mencatat materi yang ada pada buku sehingga siswa merasa sangat bosan dan hal ini membuat motivasi belajar siswa menurun, hal ini bisa dilihat dari sikap beberapa siswa yang bermalas-malasan di kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan tidak berminat untuk bertanya seputar pembelajaran, bahkan tidak sedikit yang tidak suka belajar sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mendapatkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya untuk membantu proses

pembelajaran namun juga dapat menarik motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang akan dikembangkan tidak semata-mata hanya untuk alat bantu pembelajaran namun juga memberikan motivasi belajar pada siswa sehingga siswa mulai tertarik untuk belajar sejarah di kelas. Media pembelajaran tersebut ialah Video Virtual Reality.

b) Tahap Pengembangan Atau Pembuatan Prototipe (Prototyping Phase)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe yang valid. Tahap dibedakan menjadi tiga Langkah yaitu mendesain prototipe, pengembangan prototipe, dan evaluasi prototipe. Ketiga Langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut ini:

1) Mendesain Prototipe

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan materi yang akan di bawa dalam video, seperti buku sejarah kurikulum Merdeka terbitan erlangga, RPP, dan sumber-sumber mengenai materi yang akan dibawa. Selanjutnya peneliti merancang konsep video yang akan dibuat, dan juga menyiapkan materi serta skrip video. Setelah semua bahan terkumpul peneliti melakukan pengambilan video di objek kompleks candi muara takus yang ada di kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar, Riau. Pengambilan video dilakukan menggunakan kamera insta 360 X3.

2) Pengembangan Prototipe

Setelah semua data dan bahan terkumpul Langkah selanjutnya adalah mengembangkan prototipe Dimana pada tahap ini merupakan tahap lanjutan untuk proses pengeditan video yang sudah di ambil, pengeditan video dilakukan pada aplikasi insta 360, video di edit sesuai dengan skrip yang telah di siapkan sebelumnya, video diisi dengan materi mengenai Kerajaan Sriwijaya dan juga penjelasan mengenai candi muara takus, dalam video juga dibubuhi background untuk mendukung suara pada video lebih menarik. Setelah video selesai pada tahap pengeditan video kemudian di unggah pada youtube peneliti untuk memudahkan video di

akses. Selanjutnya peneliti menyiapkan website yang nantinya dibuat untuk meletakkan video dan juga beberapa gambar dan penjelasan mengenai candi muara takus.

3) Evaluasi prototipe

Setelah tahap pengembangan di lakukan maka Langkah selanjutnya adalah mengevaluasi prototipe. Media yang telah selesai akan dievaluasi oleh validator materi dan media. Pada penelitian ini media direvisi oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn, media mengalami satu kali revisi sesuai saran dari beliau.

c) Tahap Penilaian (Assessment Phase)

1) Ahli Materi

Validasi yang dilakukan pertama adalah validasi media yang dilakukan oleh ahli materi bapak Dr. Bunari, M.Si yang dilakukan pada hari Rabu, 6 Maret 2024 di ruangan Laboratorium Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Tabel 1. Skor Angker Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Kualitas Materi	29
2.	Aspek Kemanfaatan	20
Total Skor		49
Persentase		98%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan penjabaran pada tabel 1 di atas maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan ahli materi adalah 49, sedangkan persentase yang di dapat adalah 98% maka dari itu media dikategorikan "Sangat Valid/ Sangat Layak" yang berpedoman pada konversi pada tabel sebelumnya. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran sejaran video virtual reality berbasis candi muara takus dinilai dari aspek materi "Sangat layak untuk digunakan tanpa merevisi".

2) Ahli Media

Pada proses validasi pada ahli media dengan bapak Dr. Zairul Antosa, M.Sn dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Materi	13
2.	Aspek Media	10
3.	Kepraktisan	18
4.	Tepat Sasaran	4
Total Skor		45
Persentase		90%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan penjabaran pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan ahli media adalah 45, sedangkan persentase yang di dapat adalah 90% maka dari itu media dikategorikan "Sangat Valid/ Sangat Layak".

3) Respon Siswa

Peneliti melakukan evaluasi melalui angket respon siswa mengenai penggunaan media. Evaluasi ini dilakukan melalui dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, Adapun hasil yang di dapat dijabarkan sebagai berikut:

(a) Uji Kelompok kecil

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba penggunaan media pada kelas X dengan jumlah 10 orang siswa yang di ambil secara acak di kelas. Metode yang dilakukan yaitu dengan sistem diskusi. Setelah proses uji coba selesai barulah peneliti memberikan angket kepada 10 orang siswa pada saat sesudah menggunakan media, angket tersebut berfungsi untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran sejarah *virtual reality* berbasis candi muara takus tersebut. Adapun hasil yang di dapatkan dari angket yang di isi oleh siswa pada uji kelompok kecil dijabarkan dengan tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Pembelajaran	183
2.	Aspek Materi	235
Total Skor		418
Persentase		92,8%
Kategori		Sangat Valid

Dilihat dari tabel di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya respon siswa kelompok kecil

sangat baik terhadap media pembelajaran sejarah video *virtual reality* berbasis candi muara takus ini. Hal tersebut dilihat dari total skor jawaban dari angket respon siswa sebesar 418 dengan persentase sebesar 92,8% oleh karena itu media pembelajaran sejarah video *virtual reality* berbasis candi muara takus ini dikategorikan “**Sangat Valid**” atau mendapat respon yang sangat baik dari siswa.

(b) Uji Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan pada siswa kelas X3 di SMAN 2 Singingi dengan jumlah 31 orang siswa, proses uji kelompok besar tidak jauh berbeda dengan uji kelompok kecil dimana dilakukan metode diskusi, pada pertemuan ini menggunakan media pembelajaran video *virtual reality*, peneliti mengarahkan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran yang akan di capai pada pertemuan tersebut yaitu siswa mampu menganalisis dan mengetahui bukti-bukti dari Kerajaan Sriwijaya. Dari kegiatan tersebut peneliti melakukan penilaian mengenai respon siswa mengenai media pembelajaran video *virtual reality* ini. Adapun hasil yang di dapat adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Angket Respon Siswa Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Media Pembelajaran	497
2.	Aspek Materi	639
	Total Skor	1136
	Persentase	81,4%
	Kategori	Valid

Dari table di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video *virtual reality* ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik, dilihat dari hasil angket yang diisi oleh para siswa pada uji kelompok besar yang di isi oleh 31 responden dan mendapatkan hasil skor dengan jumlah 1.136 dengan total skor tertinggi 1.395 dan mendapatkan persentase sebesar 81,4% dan dapat digolongkan “**Valid/Layak**”.

2. Kelayakan dari media pembelajaran *virtual reality* berbasis candi muara takus terhadap proses pembelajaran sejarah di SMAN 2 Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video *virtual reality* candi muara takus terhadap proses pembelajaran sejarah di SMAN 2 Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi dilakukan dengan cara melakukan penilaian dengan menggunakan angket yang di isi oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. Bunari, M.Si dan juga ahli media yang dilakukan oleh bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn. Selain penilaian dari kedua ahli materi dan media tersebut kelayakan media juga di dapatkan dari hasil angket respon siswa yang dinilai pada saat uji coba media yang dilakukan di SMAN 2 Singingi pada tanggal 16-17 Mei 2024. Penilaian respon siswa dilakukan dengan melalui 2 tahapan yaitu ujicoba kelompok kecil dan juga uji coba kelompok besar.

Hasil dari penilaian kelayakan tersebut dikualifikasikan berdasarkan tabel kualifikasi tingkat pencapaian berikut ini :

Tabel 5. Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi
68% - 84%	Valid	Tidak perlu direvisi
52% - 67%	Cukup Valid	Perlu revisi
35% - 51%	Kurang Valid	Direvisi
20% - 34%	Tidak Valid	Direvisi

Sumber: (Wibowo et al, 2023:112)

Berdasarkan table 5 tersebut maka hasil penilaian kelayakan media yang di dapat dari angket ahli materi, angket ahli media dan angket respon siswa kelompok kecil dan besar di dapat hasil persentase dengan tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Skor Kelayakan Media

No	Tahap Penilaian	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Penilaian Ahli Materi	49	98%	Sangat Valid
2.	Penilaian Ahli Media	45	90%	Sangat Valid
3.	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	418	92,8%	Sangat Valid
4.	Penilaian Siswa Kelompok Besar	1136	81,4%	Valid
	Rata-Rata			Sangat Valid

Hasil dari tabel 6 diatas didapatkan berdasarkan tahap penilaian ahli materi yang di dapatkan yaitu skor angket sebesar 49 dengan persentase 98% dengan kategori "Sangat Valid/Sangat Layak" dan hasil dari ahli media di dapatkan skor angket 45 dengan persentase 90% dengan kategori "Sangat Valid/Sangat Layak". Sedangkan untuk penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil didapatkan skor angket 418 yang diisi oleh 10 orang siswa dengan persentase 92,8% dengan kategori "Sangat Valid/Sangat Layak" dan pada kelompok besar didapatkan skor angket yang di isi oleh 32 siswa yaitu 1136 dengan persentase 81,4% dengan kategori "Valid/Layak". Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Virtual Reality* Berbasis Candi Muara Takus "Sangat Layak" digunakan.

3. Keefektifan media pembelajaran *virtual reality* berbasis candi muara takus dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 2 Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi.

Untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran video *virtual reality* berbasis candi muara takus dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 2 Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi. Peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan angket yang dilakukan pada saat pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran dan pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Pada pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran proses mengajar dilakukan dengan metode ceramah. Pada pertemuan selanjutnya barulah dilakukan dengan metode tutor sebaya Dimana salah seorang siswa menjelaskan mengenai letak candi muara takus dengan bantuan media video *virtual reality*. Proses uji coba ini dilakukan dua tahap yaitu pada kelompok kecil dengan responden 10 orang siswa dan uji kelompok besar dengan jumlah responden 31 orang siswa. Pada uji coba kelompok kecil sebelum menggunakan media pembelajaran di dapatkan hasil persentase motivasi belajar sebesar 50,5% sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran di dapatkan hasil 85,4% dalam hal ini terdapat peningkatan motivasi belajar yang ada pada siswa.

Pada saat uji coba kelompok besar dilakukan pada 31 orang siswa dengan hasil yang di dapat sebelum menggunakan media yaitu 52,5% dengan kondisi kelas yang

cenderung kurang kondusif, banyak siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran, ada yang bermalasan malasan dan juga mengobrol sendiri. Sedangkan pada pertemuan selanjutnya dengan menggunakan media pembelajaran di dapatkan hasil 84,2% dengan kondisi kelas siswa lebih mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperhatikan media yang sedang di tampilkan, siswa cenderung ingin tahu mengenai media yang sedang di tampilkan.

Dengan hasil yang di dapatkan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dilihat dari meningkatnya persentase penilaian angket motivasi dan juga dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan media video *virtual reality* ini. Siswa lebih tertarik memperhatikan pembelajaran di kelas dan juga mereka termotivasi untuk mengetahui apa saja yang merupakan peninggalan dari Kerajaan sriwijaya khususnya yang ada di Riau. Media pembelajaran ini berhasil memecahkan masalah rendahnya motivasi belajar siswa di karenakan mereka bosan jika hanya mencatat materi atau sekedar mengerjakan soal. Media pembelajaran ini juga menjadi Solusi untuk menambah media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas yang menarik perhatian siswa .

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan ini merupakan penelitian jenis *Reaserch and development* (R&D) yaitu pengembangan media pembelajaran sejarah video *virtual reality* berbasis candi muara takus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 2 Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian ini dijabarkan berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirincikan pada bab sebelumnya dengan tahapan-tahapan sesuai dengan tahapan model pengembangan PLOMP yang terdiri dari 3 tahapan yaitu penelitian pendahuluan (*preliminary reaserch*), tahap pengembangan atau pembuatan prototipe (*Prototyping phase*), dan tahap penilaian (*assessment phase*). Hasil uji kelayakan dari media pembelajaran *virtual reality* berbasis candi muara takus terhadap proses pembelajaran sejarah di SMAN 2 Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. Dinilai berdasarkan para ahli materi dan media serta

pengguna yang dalam hal ini adalah siswa. Berdasarkan ahli materi media pembelajaran video *virtual reality* mendapat hasil persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat valid/sangat layak”. Sedangkan pada ahli materi di dapatkan hasil sebesar 98% “sangat valid/sangat layak. Pada hasil respon siswa di dapatkan hasil kelompok kecil sebesar 92,8% dengan kategori “sangat valid/sangat layak”, dan pada kelompok besar sebesar 81,4% dengan kategori “valid”. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *virtual reality* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa digunakan angket untuk melakukan penilaian. Angket diberikan saat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran dan saat menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil yang di dapat yaitu pemebelajaran tanpa media mendapatkan hasil motivasi belajar siswa sebesar 52,5% dan setelah menggunakan media pembelajaran video *virtual realitu* di dapatkan hasil 84,2%. Hal tersebut menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *virtual reality*. Keefektifan media pembelajaran video *virtual reality* dalam meningkatkan motivasi belajar juga dapat dilihat dari antusias siswa dalam menggunakannya dan kecenderungan siswa yang ingin tahu bagaimana cara menggunakan media pembelajaran ini.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Virtual Reality Candi Muara Takus untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afwan, Bahtiar. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Museum Klinik Santa Maria Kota Metro Pada Materi Sejarah SMA. *TARIKHUNA: Journal Of History And History Education*. 5(1): 13-24.
- Akker, J V D., Bannan, B., Kelly, A E., Nieveen, N., dan Plomp, T. 2013. *Education Design Research. Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO. Enschede.*
- Melinda, V A., Degeng I N S., dan Kuswandi D. 2017. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Fiel Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 3(2): 158-166.
- Vatycya, D K. 2021. Pengembangan Media Virtual Fiel Trip (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.*
- Wibowo, N K., dan Setiawati, Esti. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality Fiel Trip* Wilayah Pesisir Teluk Pacitan Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Tahun Pelajaran 2022/2023. *Proceedings Series on Social Science & Humanities*. 10(1): 109-116.
- Zahara, Rahmania., dan Hamdu, Ghullam. 2022. Perangkat Pembelajaran Virtual Field Trip Berbasis *Education For Sustainable Development* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran (JINTEP)*. 9(1): 1-13.