

---

## IMPLEMENTASI HISTORY VIRTUAL EXHIBITION SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI MAN 2 TANAH DATAR

Dimas Dranses Lara<sup>1</sup>, Elfa Michellia Karima<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

[dimasdranses428@gmail.com](mailto:dimasdranses428@gmail.com)<sup>1</sup>, [elfamichellia.k@fis.unp.ac.id](mailto:elfamichellia.k@fis.unp.ac.id)<sup>2</sup>

---

**ABSTRACT;** *This research is motivated by the lack of interest among students in participating in history lessons, which are perceived as always monotonous and lacking in varied learning media, thereby causing low student learning outcomes. To address this issue, one alternative medium that can be used is the History Virtual Exhibition. The aim of this research is to determine whether there is an influence in the use of history virtual exhibition media on the learning outcomes of students at MAN 2 Tanah Datar. This type of research is quantitative with an experimental method, namely quasi-experimental type. Sample selection was done using cluster random sampling technique. Class XI A was chosen as the control group and class XI B as the experimental group. Data collection was done through pre-tests and post-tests using 10 multiple-choice questions. Data analysis was conducted using tests for normality, homogeneity, and hypothesis testing. The average pre-test score for class XI A was 54, while for class XI B it was 59.63. The average post-test score in class XI A was 80.77 and in class XI B it was 84.07. Subsequently, the data were quantitatively analyzed using t-tests with the assistance of SPSS version 29, and a Sig. value (2-tailed) of  $0.001 < 0.05$  was obtained. Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. It can be concluded that there is a significant influence in the use of history virtual exhibition media as a learning medium on the history learning outcomes of students at MAN 2 Tanah Datar.*

**Keywords:** *History Virtual Exhibition, Learning Media, Learning Outcomes.*

**ABSTRAK;** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah yang dianggap selalu monoton dan kurang bervariasi media pembelajaran, menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu media alternatif yang dapat digunakan yaitu *History Virtual Exhibition*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media *history virtual exhibition* terhadap hasil belajar peserta didik di MAN 2 Tanah Datar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu tipe *quasi* eksperimen. Pemilihan sampel dilakukan teknik random kelompok (*cluster random sampling*). Kelas XI A sebagai kelas kontrol dan kelas XI B sebagai kelas eksperimen. Pengambilan data dilakukan dengan cara *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Analisis

data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Nilai rata-rata hasil *pretest* kelas XI A adalah 54 sedangkan kelas XI B adalah 59.63. Nilai rata-rata *posttest* di kelas XI A 80,77 dan nilai rata-rata *posttest* di kelas XI B adalah 84,07 . Setelah itu data dianalisis kuantitatif dengan melakukan uji t berbantuan program *SPSS versi 29* dan didapatkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,001 < (\text{lebih kecil dari}) 0,05$ . maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di MAN 2 Tanah Datar.

**Kata Kunci:** *History Virtual Exhibition*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tindakan yang disengaja untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses pendidikan terwujud melalui lingkungan belajar dan pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk aspek-aspek spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Secara sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia dalam membina dan mengembangkan berbagai bakat dan potensi fisik maupun batin sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan dan budaya saling berkaitan dan saling mendorong perkembangannya (Bp dsb, 2022: 1). Kurikulum merupakan alat yang sangat penting dalam menjamin keberhasilan proses pendidikan, artinya tanpa kurikulum yang baik dan tepat akan sulit mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang dicita-citakan. Pada Pendidikan sendiri, kurikulum berarti suatu kumpulan mata pelajaran yang harus dituntaskan supaya peserta didik bisa memperoleh nilai yang sesuai dengan Standar sekolah (Fujiawati, 2016).

Salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat pada kurikulum di Indonesia adalah mata pelajaran sejarah. Sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan pengembangan karakter bangsa serta pembinaan sikap kebangsaan, semangat nasionalisme, cinta tanah air, berjiwa demokratis, dan *patriotism* serta peserta didik dapat memahami berbagai peristiwa di tingkat lokal, regional, nasional maupun internasional (Jumardi, 2017: 63). Mata pelajaran Sejarah termasuk dalam kategori ilmu sosial. Dalam struktur Kurikulum Merdeka, Sejarah disusun dalam dua tahap, yakni fase E dan fase F. Pada Tahap E, Sejarah diajarkan di kelas 10 dan termasuk dalam kategori IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), yang juga

mencakup Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi. Sementara itu, untuk kelas 11 dan 12, Sejarah ditempatkan pada Tahap F di mana mata pelajaran ini diajarkan secara mandiri.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah dapat mendukung guru karena dapat mengkonkretkan materi Sejarah yang cenderung abstrak menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran ini memiliki kemampuan untuk menggambarkan kembali situasi masa lalu yang mungkin ambigu atau kurang jelas (Alvionita, 2014, p. 32). Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Oemar Hamalik, 1980). Dalam pendapat lain media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu atau sarana yang dijadikan perantara untuk menyampaikan informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan yaitu peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (M Ramli, 2015). Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat serta semangat belajar siswa. Seperti yang dikatakan Gagne dikutip Arief Sadirman (2020) Media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam lingkungan belajar siswa yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Ada beragam jenis dan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Kenyataannya setelah peneliti melakukan observasi pada tanggal 16 Oktober 2023 di MAN 2 Tanah Datar pada peserta didik kelas XI-A dan XI-B, banyak nilai hasil belajar peserta didik dari kedua kelas tersebut dibawah ketetapan nilai yang berlaku. Hasil Observasi dan wawancara terhadap guru sejarah dan siswa di MAN 2 Tanah Datar mengungkapkan adanya beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara rangsangan (stimulus) dan respons (Slavin R.E, 2000). nilai hasil belajar mereka rendah. peserta didik kurang memahami materi sejarah, karena guru kurang variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah. Guru hanya menjelaskan materi ajar dengan menggunakan metode yang konvensional dan kurang menggunakan media dalam pelaksanaan proses pembelajaran sejarah. Kemudian dari pemaparan yang dijelaskan peserta didik itulah yang menyebabkan nilai hasil belajar mereka rendah. Peneliti juga sempat melakukan wawancara kepada guru sejarah dan didapati bahwa guru jarang menggunakan metode dan media yang bervariasi.

Untuk hal itu diperlukan suatu media untuk bisa menjelaskan materi-materi sejarah lebih konkret dan menyenangkan. (Kusumawati, 2022). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, membangkitkan semangat belajar, dan memfasilitasi proses pembelajaran lebih efektif (Lestari et al., 2021; Chrismawati et al., 2021; Zahara & Hendriana, 2021). Salah satu inovasi untuk mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu media yang relevan untuk menangani permasalahan tersebut dengan memanfaatkan teknologi adalah *history virtual exhibition*. Media ini dikembangkan dengan menggabungkan beberapa perangkat lunak seperti *Artsteps*, *Canva*, *Website Free3D*, dan *Sketchfab*.

Media *history virtual exhibition* adalah representasi digital dari peristiwa atau objek asli yang dibuat menggunakan multimedia dan teknologi realitas virtual. Media ini menciptakan simulasi lingkungan pada komputer dan dapat diakses melalui internet, memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman serupa saat melihat atau berinteraksi langsung dengan objek atau peristiwa tersebut (Khairunnisa Adinda Dhiya Hasna dkk., 2021).

Urgensi dari penelitian ini yaitu pembelajaran sejarah tidak terlepas dari pembahasan tentang fakta sejarah, yang mana terdapat konsep-konsep yang perlu dijelaskan menggunakan gambar atau visualisasi yang mengkonkritkan pemahaman siswa. Dari hal tersebut penulis tertarik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan media *history virtual exhibition* pada pembelajaran sejarah dan akan melihat pengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa di MAN 2 Tanah Datar. Sebelum dilaksanakan penelitian ini, telah ada penelitian yang relevan dengan penelitian media *virtual exhibition* sebagai media pembelajaran sejarah. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah skripsi karya Rika Agus Suryani (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Menggunakan Power Point Pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Pariaman”. penelitian ini memanfaatkan aplikasi *powerpoint* dan *adobe ilustrator* yang dijadikan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaannya dengan penelitian peneliti adalah peneliti sebelumnya menggunakan media aplikasi *powerpoint* dan *adobe ilustrator* sedangkan penelitian peneliti dilakukan menggunakan *artsteps*. Ada juga penelitian karya Mufti Kamila (2023) dengan judul “Pengembangan Media *History Virtual Exhibition* untuk Pembelajaran Sejarah di SMA ” penelitian ini dengan peneliti sama-sama menggunakan aplikasi *Arststeps* sebagai media dalam membuat *virtual exhibition* dan yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah metode yang digunakan dimana

peneliti sebelumnya menggunakan metode pengembangan dengan metode ADDIE sedangkan peneliti menggunakan metode Eksperimen.

Agar Pembahasan pada penelitian ini tidak meluas dan menyimpang dari tujuan awal, Fokus penelitian ini yaitu mengimplementasikan media pembelajaran *history virtual exhibition* dalam proses pembelajaran sejarah dan objek yang akan diteliti yaitu hasil belajar dengan materi tes tentang Penjajahan Jepang di Indonesia.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Pada penelitian ini digunakan desain penelitian *one group pre-test-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Tanah Datar sebanyak lima kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI-A sebagai kelas kontrol dan XI-B sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan teknik random kelompok (*cluster random sampling*). Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sampel, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang dipilih menggunakan teknik random sampling. Sampel diambil secara acak, sehingga pemilihan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan cara yang acak dan tidak memihak, sehingga tidak ada subjek yang diberikan perlakuan khusus (Sugiyono, 2012: 120).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk melihat apakah terdapat pengaruh implementasi media *history virtual exhibition* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Tes yang digunakan adalah tes uraian terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda dan soal diberikan pada setiap kelas untuk *pretest* dan *posttest* adalah sama.

Dalam penelitian eksperimen ini, menggunakan teknik analisis dalam statistik berupa uji t guna membuktikan hipotesis. Dalam penelitian eksperimen ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

(H<sub>0</sub>): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *history virtual exhibition* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di MAN

(H1): Terdapat pengaruh penggunaan media *history virtual exhibition* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di MAN

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji pra syarat yaitu dengan uji normalitas untuk mendapatkan data yang berdistribusi normal. Menurut Priyatno (2010) data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , namun jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka data tidak berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah suatu varian data dari kedua kelompok bersifat homogen atau tidak. Perhitungan uji prasyarat normalitas dan homogenitas pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 29*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Data Hasil *Pre-test*

*Pre-test* dilaksanakan di kelas kontrol XI A dan kelas Eksperimen yaitu XI B. Setelah dilakukan analisis didapatkan hasil statistik deskriptif sebagai berikut :

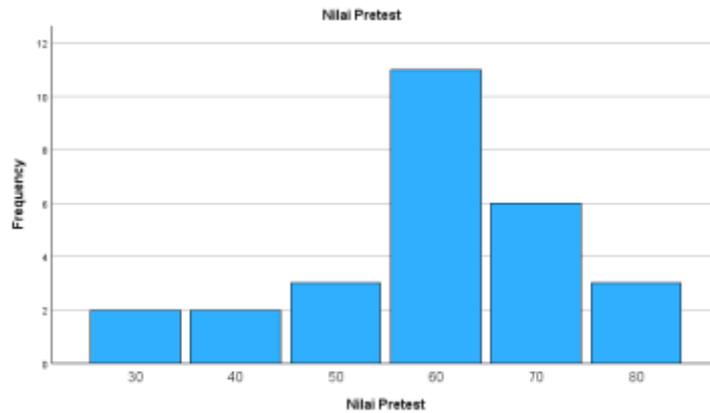
##### a. Kelas eksperimen

Data dari skor *pretest* kelas eksperimen pada tabel 1 menunjukkan bahwa skor tertinggi dari hasil *pretest* yaitu 80, sedangkan skor terendah yaitu 30. Jadi, rentang nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu 50.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* kelas Eksperimen**

|       |       | Nilai <i>Pretest</i> |         |               |                    |
|-------|-------|----------------------|---------|---------------|--------------------|
|       |       | Frequency            | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 30    | 2                    | 7.4     | 7.4           | 7.4                |
|       | 40    | 2                    | 7.4     | 7.4           | 14.8               |
|       | 50    | 3                    | 11.1    | 11.1          | 25.9               |
|       | 60    | 11                   | 40.7    | 40.7          | 66.7               |
|       | 70    | 6                    | 22.2    | 22.2          | 88.9               |
|       | 80    | 3                    | 11.1    | 11.1          | 100.0              |
|       | Total | 27                   | 100.0   | 100.0         |                    |

Selain tabel diatas, gambaran distribusi frekuensi nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen juga dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



**Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* kelas Eksperimen**

Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa sebaran frekuensi data *pretest* kelas eksperimen tergolong bagus.

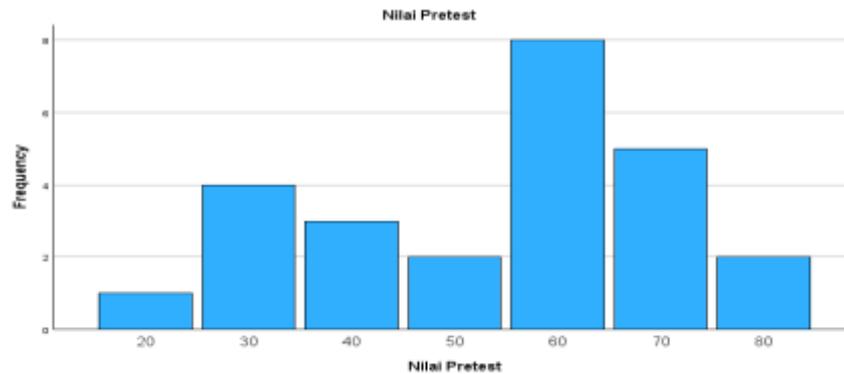
**b. Kelas kontrol**

Selanjutnya yaitu data dari skor *pretest* kelas kontrol pada table 2 menunjukkan bahwa skor tertinggi dari hasil *pretest* yaitu 80 Sedangkan nilai terendahnya yaitu 20. Jadi, Rentang nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 60.

**Tabel 2. Distribusi frekuensi data *pretest* kelas kontrol**

| Nilai <i>Pretest</i> |       |           |         |               |                    |
|----------------------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
|                      |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid                | 20    | 1         | 4.0     | 4.0           | 4.0                |
|                      | 30    | 4         | 16.0    | 16.0          | 20.0               |
|                      | 40    | 3         | 12.0    | 12.0          | 32.0               |
|                      | 50    | 2         | 8.0     | 8.0           | 40.0               |
|                      | 60    | 8         | 32.0    | 32.0          | 72.0               |
|                      | 70    | 5         | 20.0    | 20.0          | 92.0               |
|                      | 80    | 2         | 8.0     | 8.0           | 100.0              |
|                      | Total | 25        | 100.0   | 100.0         |                    |

Selain tabel diatas, gambaran distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



**Gambar 2. Diagram distribusi frekuensi *pretest* kelas kontrol**

Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa sebaran frekuensi data *pretest* kelas eksperimen tergolong kurang bagus.

## 2. Data Hasil *Post-test*

*Post-test* dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan analisis maka didapatkan hasil statistik deskriptif sebagai berikut :

### a. Kelas eksperimen

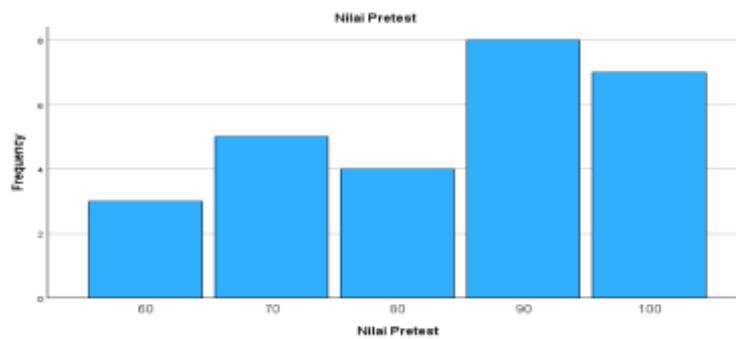
Data dari nilai *protest* kelas eksperimen pada table 3 menunjukkan bahwa skor tertinggi dari hasil *protest* yaitu 100, sedangkan nilai terendah yaitu 60. Jadi, rentang nilai *protest* kelas eksperimen adalah 40.

**Tabel 3. distribusi frekuensi nilai *protest* kelas eksperimen**

| Nilai Posttest |     |           |         |               |                    |
|----------------|-----|-----------|---------|---------------|--------------------|
|                |     | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid          | 60  | 3         | 11.1    | 11.1          | 11.1               |
|                | 70  | 5         | 18.5    | 18.5          | 29.6               |
|                | 80  | 4         | 14.8    | 14.8          | 44.4               |
|                | 90  | 8         | 29.6    | 29.6          | 74.1               |
|                | 100 | 7         | 25.9    | 25.9          | 100.0              |

|  |       |    |       |       |  |
|--|-------|----|-------|-------|--|
|  | Total | 27 | 100.0 | 100.0 |  |
|--|-------|----|-------|-------|--|

Selain tabel diatas dapat dilihat juga gambaran diagram distribusi frekuensi nilai posttest kelas eksperimen pada diagram batang dibawah ini:



**Gambar 3.** diagram distribusi frekuensi nilai *protest* kelas eksperimen

Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa hasil frekuensi data *protest* kelas eksperimen tergolong bagus.

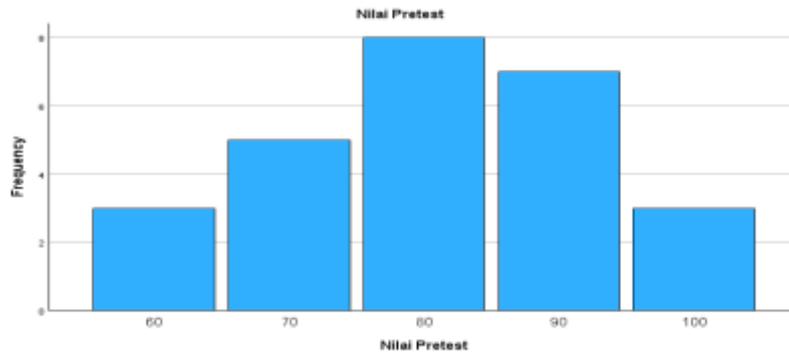
**b. Kelas Kontrol**

Selanjutnya data dari nilai *protest* yang diperoleh kelas kontrol pada tabel menunjukkan bahwa nilai tertinggi 100 dan terendahnya 60. jadi, rentang nilai *protest* kelas eksperimen yaitu 40. Jadi distribusi frekuensi data *post-test* kelas kontrol dapat dilihat pada penjelasan tabel berikut:

**Tabel 4.** Distribusi frekuensi nilai *protest* kelas kontrol

| Nilai Pretest |       |           |         |               |                    |
|---------------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
|               |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid         | 60    | 3         | 11.5    | 11.5          | 11.5               |
|               | 70    | 5         | 19.2    | 19.2          | 30.8               |
|               | 80    | 8         | 30.8    | 30.8          | 61.5               |
|               | 90    | 7         | 26.9    | 26.9          | 88.5               |
|               | 100   | 3         | 11.5    | 11.5          | 100.0              |
|               | Total | 26        | 100.0   | 100.0         |                    |

Selain tabel diatas dapat dilihat juga gambaran diagram distribusi frekuensi nilai *protest* kelas kontrol pada diagram batang dibawah ini:



**Gambar 4. Diagram distribusi frekuensi nilai *protest* kelas kontrol**

Berdasarkan Tabel dan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa sebaran frekuensi data *protest* tergolong bagus.

### 3. Uji Normalitas

#### a. *Pre-test*

Hasil uji normalitas data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen di MAN 2 Tanah Datar berdistribusi normal, rinciannya dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 5. Uji Normalitas *Pre-test***

| Tests of Normality Control Class    |                                 |    |       |              |    |      |
|-------------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                                     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                     | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Unstandardized Residual             | .124                            | 26 | .200* | .960         | 26 | .387 |
| Tests of Normality Eksperimen Class |                                 |    |       |              |    |      |
|                                     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                     | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Unstandardized Residual             | .137                            | 26 | .200* | .952         | 26 | .253 |

#### b. *Post-test*

Hasil uji normalitas data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen di MAN 2 Tanah Datar juga berdistribusi normal, rinciannya dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 6. Uji Normalitas *Post-test***

| <b>Tests of Normality Control Class</b>    |                                 |    |       |              |    |      |
|--|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|  | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|  | Statisti                        |    |       | Statisti     |    |      |
|  | c                               | Df | Sig.  | c            | df | Sig. |
| Unstandardized Residual                    | .098                            | 26 | .200* | .978         | 26 | .820 |
| <b>Tests of Normality Eksperimen Class</b> |                                 |    |       |              |    |      |
|  | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|  | Statisti                        |    |       | Statisti     |    |      |
|  | c                               | Df | Sig.  | c            | df | Sig. |
| Unstandardized Residual                    | .092                            | 26 | .200* | .968         | 26 | .575 |

**4. Uji Homogenitas**

Setelah dilakukan uji homogenitas dari kedua kelas pada hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, Maka dapat dilihat bahwa masing-masing kelompok data memiliki varians yang homogen dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 7. Homogenitas Pretes Kelas Kontrol dan Eksperimen**

**Tests of Homogeneity of Variances**

|                |                      | Levene    |     |        |      |
|----------------|----------------------|-----------|-----|--------|------|
|                |                      | Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| <i>pretest</i> | Based on Mean        | 3.827     | 1   | 51     | .056 |
|                | Based on Median      | 1.658     | 1   | 51     | .204 |
|                | Based on Median      | 1.658     | 1   | 48.718 | .204 |
|                | and with adjusted df |           |     |        |      |

|                       |       |   |    |      |
|-----------------------|-------|---|----|------|
| Based on trimmed mean | 3.765 | 1 | 51 | .058 |
|-----------------------|-------|---|----|------|

| ANOVA          |                |    |             |       |      |
|----------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| <i>pretest</i> |                |    |             |       |      |
|                | Sum of Squares | Df | Mean Square | F     | Sig. |
| Between Groups | 333.022        | 1  | 333.022     | 1.422 | .239 |
| Within Groups  | 11942.450      | 51 | 234.166     |       |      |
| Total          | 12275.472      | 52 |             |       |      |

**Tabel 8. Homogenitas *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

| Tests of Homogeneity of Variances |                                      |                  |     |        |      |
|-----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                   |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Posttest                          | Based on Mean                        | 1.573            | 1   | 51     | .216 |
|                                   | Based on Median                      | .620             | 1   | 51     | .435 |
|                                   | Based on Median and with adjusted df | .620             | 1   | 47.738 | .435 |
|                                   | Based on trimmed mean                | 1.464            | 1   | 51     | .232 |

| ANOVA           |                |    |             |   |      |
|-----------------|----------------|----|-------------|---|------|
| <i>Posttest</i> |                |    |             |   |      |
|                 | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |

|                |          |    |         |      |      |
|----------------|----------|----|---------|------|------|
| Between Groups | 144.665  | 1  | 144.665 | .875 | .354 |
| Within Groups  | 8436.467 | 51 | 165.421 |      |      |
| Total          | 8581.132 | 52 |         |      |      |

### 5. Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis nilai yang diperoleh dari *protttest*, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, karena syarat uji hipotesis adalah data sampel harus berdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Berdasarkan hasil data sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa data dari sampel berdistribusi normal dan homogen. Maka dilakukan pula uji-t pada kelas eksperimen. Berikut hasil uji hipotesis data *protttest* kelas eksperimen dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan df dikelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis uji-t sepihak data *protttest* kelas eksperimen**

| Paired Samples Test |                                   |                    |                |                 |   |         |        |    |              |             |
|---------------------|-----------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|--------------|-------------|
|                     |                                   | Paired Differences |                |                 |   |         | t      | df | Significance |             |
|                     |                                   | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |        |    | One-Sided p  | Two-Sided p |
|                     |                                   |                    |                |                 | Lower                                     | Upper   |        |    |              |             |
| Pair 1              | nilai dari soal pendudukan jepang | -24.444            | 13.681         | 2.633           | -29.857                                   | -19.032 | -9.284 | 26 | <,001        | <,001       |

Berdasarkan tabel diatas terdapat pengaruh yang signifikan terhadap implementasi *history virtual exhibition* sebagai media belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa di MAN. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. hal ini dapat dilihat dari hasil signifikan yang diperoleh sebesar  $0,001 < 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori belajar behavioristik. Teori ini berpendapat hubungan tingkah laku manusia dengan perlakuan dan respon. Perlakuan ini yang nantinya akan mempengaruhi respon. Peneliti menggunakan media *history virtual exhibition* berupa museum digital sebagai media belajar peserta didik sebagai perlakuan, sedangkan respon dari peserta didik, adalah hasil belajar. Adapun data yang dikumpulkan berupa instrument soal *pretest* dan *protest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol data yang dikumpulkan dengan cara memberikan test berupa soal objektif tanpa diberi perlakuan. Sedangkan pada kelas eksperimen data yang akan dikumpulkan dengan menerima tes berupa soal objektif dengan memberikan perlakuan dengan menerapkan media *history virtual exhibition* sebagai media belajar. Hasil dari kedua kelas ini akan di perbandingkan untuk mengetahui pengaruh *history virtual exhibition* sebagai media belajar yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Pada saat melakukan uji coba soal, peserta didik diberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal.

Hasil distribusi frekuensi data *pretest* dan *protest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data *pretest* dan *protest* kelas eksperimen memiliki jumlah frekuensi yang cukup bagus dimana diagram distribusinya membentuk kurva normal. Berbanding terbalik dengan frekuensi data *pretest* dan *protest* dikelas kontrol yang tidak membentuk kurva normal.

Berdasarkan hasil analisis pemusatan data didapati nilai *pretest* dan *protest* kelas eksperimen dengan rata-rata seperti yang ditunjuk pada tabel dbawah ini:

**Tabel 10. Hasil Analisis Pemusatan Data Pre dan Post Test**

| Kelas Eksperimen           |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| Jumlah skor <i>pretest</i> | Jumlah Skor <i>Protest</i> |
| 59.63                      | 84.07                      |

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik XI-B. dimana didapati perbandingan jumlah skor rata-rata *protest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* kelas tersebut. Skor yang didapati yaitu  $84.07 > 59.63$ , dimana salah satu penyebab meningkatnya hasil belajar peserta didik adalah penggunaan *virtual exhibition* (museum virtual) sebagai media pembelajaran peserta didik.

Penggunaan media *virtual exhibition* ini memberikan kemudahan kepada peserta didik dan menciptakan antusiasime peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Oleh karena itu meningkatnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran sejarah dapat disimpulkan bahwa *history virtual exhibition* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan ini, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *history virtual exhibition* ini memberikan pengaruh positif sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI Fase F di MAN 2 Tanah Datar terutama dalam mengingat dan memahami materi pelajaran sejarah. Pernyataan ini juga ditunjukkan dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis data kelas eksperimen melalui uji-t pada taraf signigikan 0,05 dimana didapati hasil signifikan sebesar  $0,001 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., & Weriana, W. (2023). Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7579001>
- Akmal, M. I., & Yefterson, R. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Animation Video Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Peserta Didik Kelas 11 Fase F di SMA N 10 Padang. *Kronologi*, 5(3).
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *MADRASAH*, 5(2), 163–188. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Astuti, H.A., & Yefterson, R. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Untuk Membantu Siswa Berpikir Kausalitas Pada Proses Pembelajaran Sejarah. *Kronologi*.
- Bp, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

- Dhomiri, A. (2023). Konsep Dasar dan Peranan serta Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(1), 118–128.
- Fikri, Husnul dan Ade Sri Madona, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1), 16–28.
- Emzir. (2012). *Metodologi Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Gazali, I., & Ofianto, O. (2020). Pengaruh Penggunaan Kamus Mnemonik Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(1), 46–54. <https://doi.org/10.24036/jk.v2i1.28>
- Ismaun, H. (2020). *Modul 1: Pengertian dan Konsep Sejarah* (1st ed.). UT.
- Jumardi, J. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 70–80. <https://doi.org/10.21009/JPS.062.08>
- Kamila, M. & Hastuti, H., (2023). Pengembangan History Virtual Exhibition Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA dengan Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam proses Pembelajaran. *nusantara*, 1, 64–74.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmawati, F. D., & Abidin, N. F. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Kelas X Di SMA Penggerak Surakarta. *Jurnal Candi*, 22(1), 80-94.
- Suputra, P. I. M. (2013). Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. 2(2)