

## Implementasi Media Virtual Tour Museum Sangiran dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 11 Semarang

Nurul Nabila Putri, Soeharso

Universitas Negeri Semarang  
nuruuulnabila@gmail.com

---

### Article History

accepted 4/6/2025

approved 1/7/2025

published 31/8/2025

---

### Abstract

*This study discusses the use of virtual museums as a digital technology-based history learning media as an innovation to answer the challenges of learning that is considered boring, by presenting materials in a more interesting, visual, and interactive way. The purpose of this study was to determine the use of the Sangiran virtual museum as a history learning media to increase students' interest in learning at SMA Negeri 11 Semarang. This study used a qualitative method with a case study approach in class X IPS 2 of SMA Negeri 11 Semarang taught by Mr. Abu Hasan Ali, S.Pd.Gr. The results of the study showed that the use of the Sangiran Virtual Museum as a learning media had a positive influence on students. This media is able to increase interest in learning and encourage student activity in the learning process. With a visual and interactive presentation, students become more enthusiastic and easily understand the historical concepts presented.*

Keywords: *Learning Media, Virtual Museum, History Learning, Interest in Learning*

### Abstrak

Penelitian ini membahas pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah berbasis teknologi digital sebagai inovasi untuk menjawab tantangan pembelajaran yang dianggap membosankan, dengan menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan museum virtual sangiran sebagai media pembelajaran sejarah terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 11 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus di kelas X IPS 2 SMA Negeri 11 Semarang yang diampu oleh pak Abu Hasan Ali, S.Pd.Gr. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Museum Virtual Sangiran sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peserta didik. Media ini mampu meningkatkan minat belajar dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penyajian yang visual dan interaktif, peserta didik menjadi lebih antusias dan mudah memahami konsep-konsep sejarah yang disampaikan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Museum Virtual, Pembelajaran Sejarah, Minat Belajar*

---



## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan proses mencari dan memberi makna dari peristiwa masa lampau yang sedang dipelajari. Sejarah menjadi salah satu mata pelajaran penting diajarkan di sekolah karena membahas perjalanan kehidupan manusia, perkembangan peradaban, serta dinamika sosial, politik, dan budaya yang membentuk identitas suatu bangsa. Pemahaman terhadap peristiwa masa lalu berperan penting dalam menelusuri serta menjelaskan dinamika perubahan dan perkembangan dalam keanekaragaman budaya dan kehidupan sosial masyarakat (Firmansyah, 2024). Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diajak untuk memahami akar peristiwa yang membentuk kondisi masa kini, serta memberikan pelajaran berharga untuk membangun masa depan yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran sejarah, media pembelajaran memiliki peran yang penting karena berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien. Menurut Suryadi, media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang mengandung muatan instruksional di lingkungan peserta didik, yang dirancang untuk mendorong motivasi dan minat belajar peserta didik (Ahmad Suryadi, 2020). Artinya, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada bentuk fisik, tetapi juga mencakup berbagai pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media memiliki peranan yang sangat penting, karena dapat membantu mengilustrasikan peristiwa-peristiwa masa lalu, sehingga materi lebih mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik (Mujibur, 2018).

*Virtual tour* museum merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Inovasi ini memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi berbagai koleksi dan informasi sejarah di dalam museum secara virtual, seolah-olah mereka berada langsung di lokasi tersebut. Sebagai sumber belajar sejarah, museum memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik. Selain dapat membaca informasi yang tersedia, peserta didik juga memiliki kesempatan untuk melihat langsung peninggalan sejarah (Umar Syarif Hadi Wibowo et al., 2020). Di era globalisasi sekarang, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat dan memberikan dampak signifikan di hampir semua bidang, termasuk bidang pendidikan. Guru bisa memanfaatkan teknologi agar peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam mempelajari sejarah sehingga pembelajaran menjadi efektif. Penggunaan teknologi tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi kebutuhan dalam proses pendidikan modern.

Sangiran dikenal sebagai salah satu situs manusia purba yang paling lengkap dan signifikan, tidak hanya di Indonesia tetapi juga di kawasan Asia. Di lokasi ini telah ditemukan kurang lebih 100 fosil *Homo erectus*, yang mewakili lebih dari 50% dari total penemuan fosil *Homo erectus* di seluruh dunia. Karena nilai arkeologis dan ilmiahnya yang tinggi, UNESCO menetapkan Sangiran sebagai Warisan Budaya Dunia pada tahun 1996 (BSMP Sangiran, 2017). Maka dari itu, Situs Sangiran menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik karena mereka dapat mempelajari langsung jejak kehidupan manusia purba, memahami proses evolusi manusia, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya dan sejarah. Namun, pada kenyataannya bagi beberapa sekolah kunjungan langsung ke museum seringkali menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu, biaya transportasi, dan akses lokasi yang jauh. Oleh karena itu, alternatif seperti layanan *virtual tour* museum mulai dikembangkan untuk mengatasi hambatan tersebut.

*Virtual tour* museum telah diterapkan sebagai media pembelajaran oleh Pak Abu, guru sejarah di SMA Negeri 11 Semarang pada materi sejarah masa praaksara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X IPS 2, ditemukan bahwa peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini tentunya tidak lepas dari peran Pak

Abu yang secara aktif melontarkan pertanyaan-pertanyaan pemantik, sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat mereka dengan percaya diri. Pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Melalui media ini, peserta didik cenderung lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan tulisan (Robin & Jumardi, 2023) yang mengatakan bahwa penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah dapat terlihat setelah proses pembelajaran berlangsung, di mana peserta didik menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang lebih tinggi. Hal ini mencerminkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan penuh ketertarikan. Selain itu, (Rosmah et al., 2023) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa hadirnya teknologi inovatif Virtual Museum memiliki dampak positif yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik.

Meninjau dari penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki keterbaruan berupa pemanfaatan virtual museum Sangiran dalam pembelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana guru sejarah memanfaatkan teknologi virtual untuk membantu peserta didik mengakses informasi sejarah dengan lebih mudah dan menarik, serta mengukur dampaknya terhadap minat dan pemahaman mereka tentang sejarah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang bermanfaat dalam mengembangkan metode pembelajaran sejarah yang lebih efektif, menarik, dan bersifat inklusif, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif berfokus pada pola dan perilaku manusia serta makna atau motivasi yang mendasari perilaku tersebut yang sulit diukur dengan angka-angka. Hal ini sejalan dengan pendapat Erickson dalam (Albi Anggito, 2018) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan serta menggambarkan secara naratif aktivitas yang dilakukan oleh individu dan dampaknya terhadap kehidupan mereka. Penelitian kualitatif ini dipilih karena mengkaji bagaimana implementasi media *virtual tour* museum dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di kelas X IPS 2 SMA Negeri 11 Semarang.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara mendalam dengan guru sejarah SMA Negeri 11 Semarang, dan studi dokumen untuk menggali informasi lebih dalam dari dokumen yang tersedia sebagai bahan analisis dalam penelitian. Peneliti menggunakan triangulasi data untuk analisis data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi dokumen. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Hasil penelitian ini diharapkan dapat pemahaman mendalam mengenai pemanfaatan museum virtual sangiran sebagai media pembelajaran sejarah, dan respon peserta didik terhadap penggunaan museum virtual sangiran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Museum Virtual Sangiran sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Media dalam pembelajaran sejarah sangat penting karena memungkinkan peserta didik membayangkan dan memahami kejadian-kejadian masa lampau yang tidak mereka alami secara langsung. Sebagai sarana penyampai informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media harus mampu memberikan stimulus yang efektif kepada peserta didik, sehingga mereka termotivasi dan terlibat

secara aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang utuh, bermakna, dan menyenangkan. Guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai dan kreatif agar peserta didik tidak mengalami kebosanan dalam proses belajar. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka semakin tinggi juga tingkat motivasi belajar peserta didik (Tafonao, 2018). Berdasarkan wawancara dengan Pak Abu, guru sejarah di SMAN 11 Semarang, beliau menyampaikan bahwa dalam setiap proses pembelajaran, ia selalu menggunakan media untuk menarik perhatian peserta didik. Pak Abu biasanya memanfaatkan media berupa video, foto, maupun benda konkret yang dapat disentuh oleh peserta didik. Mengingat karakter peserta didik yang beragam, beliau senantiasa menyesuaikan dan memvariasikan jenis media yang digunakan di setiap pertemuan. Selain itu, pemilihan media juga selalu disesuaikan dengan topik pelajaran yang sedang diajarkan. Contohnya, materi yang diajarkan adalah sejarah masa praaksara. Untuk mendukung pembelajaran tersebut, digunakan media berupa *virtual tour* museum Sangiran.



**Gambar 1. Wawancara dengan Pak Abu Hasan Ali, S.Pd.Gr**

Museum Manusia Purba Sangiran adalah sebuah museum arkeologi yang terletak di Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Museum ini berada di dekat kawasan situs fosil Sangiran, yang dikenal sebagai salah satu Situs Warisan Dunia yang telah diakui oleh UNESCO karena nilai sejarah dan arkeologinya yang tinggi (Wonderful Indonesia, 2024). Museum Sangiran berisi tentang fosil manusia purba, serta artefak-artefak yang memberikan wawasan mengenai kehidupan dan budaya manusia pada masa prasejarah. Selain itu, museum ini juga menyimpan berbagai koleksi fosil hewan dan tumbuhan yang pernah hidup di daerah tersebut, sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang ekosistem purba. Selain menyajikan informasi mengenai evolusi manusia, Museum Sangiran juga memamerkan evolusi fauna purba. Di tempat ini, pengunjung dapat menemukan berbagai fosil hewan dari masa prasejarah yang berasal dari beragam habitat, seperti laut, rawa, hingga daratan (Rohman, 2018). Dengan adanya informasi mengenai evolusi manusia dan fauna, situs ini menarik perhatian dan akademisi dari berbagai belahan dunia karena menjadi bukti penting dalam memahami perkembangan budaya dan lingkungan pada zaman dahulu.

Museum merupakan salah satu media yang menyediakan akses langsung kepada pengunjung untuk melihat dan memahami artefak serta peninggalan sejarah yang nyata. Melalui koleksi yang dipamerkan, museum dapat memberikan konteks yang lebih mendalam tentang peristiwa, budaya, dan kehidupan masyarakat di masa lalu. Namun, tidak semua sekolah mampu untuk mengunjungi museum yang berada di luar jangkauan sekolah. Untuk mengatasi kendala ini, beberapa museum, termasuk Situs

Sangiran, telah mengembangkan fitur *virtual tour* yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi koleksi secara online. Melalui tur virtual ini, pengguna tetap dapat menyaksikan dan mengeksplorasi koleksi-koleksi yang ada di dalam museum secara daring. Selain itu, sebagian besar layanan *virtual tour* museum dapat diakses secara gratis tanpa memerlukan biaya tiket, sehingga menjadi alternatif yang inklusif dan terjangkau dalam mengenalkan warisan budaya dan sejarah kepada peserta didik (Umar Syarif Hadi Wibowo et al., 2020)

*Virtual tour* merupakan simulasi digital dari suatu lokasi nyata, yang umumnya disajikan melalui rangkaian gambar diam atau video yang disusun secara berurutan (Choiron, 2017). Museum *tour virtual* dapat diartikan sebagai simulasi digital dari museum fisik yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi koleksi, artefak, dan sumber sejarah dari jarak jauh. *Virtual tour* museum muncul sebagai solusi inovatif untuk memperluas akses dan pengalaman museum. Dengan memanfaatkan teknologi seperti video 360 derajat, realitas virtual (VR), dan elemen multimedia interaktif, *virtual tour* menawarkan pengalaman imersif yang mendekati kunjungan langsung. *Virtual tour* museum seringkali dimanfaatkan sebagai media pembelajaran khususnya sejarah karena guru dapat memperlihatkan koleksi museum secara digital tanpa harus mendatangi secara langsung. *Virtual tour* museum merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan pengguna untuk mengunjungi museum dan melihat koleksi, sumber sejarah, dan artefak secara virtual menggunakan laptop atau telepon genggam.

Penggunaan museum virtual memiliki banyak manfaat bagi peserta didik maupun masyarakat umum karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Penggunaan virtual museum dalam pembelajaran sejarah dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Melalui museum virtual, peserta didik tidak hanya melihat gambar atau membaca teks dalam buku pelajaran, tetapi juga dapat “berjalan-jalan” secara virtual di dalam museum, mengamati artefak secara detail, membaca deskripsi yang mendalam, bahkan menyimak penjelasan audio atau video yang disediakan. Dengan menggunakan media audio visual terhadap materi yang dibahas, dapat meyakinkan peserta didik karena dapat dilihat dan didengar, sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dalam belajar (AR, 2022). Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mendekati realitas, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi sejarah.

Virtual tour museum telah digunakan sebagai media pembelajaran sejarah oleh Pak Abu selaku guru mata pelajaran sejarah di SMAN 11 Semarang pada mata pelajaran masa praaksara sebagai inovasi baru agar pembelajaran sejarah tidak membosankan dan lebih menyenangkan sehingga peserta didik memiliki minat belajar sejarah yang tinggi. Dalam pelaksanaannya, Pak Abu pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi. Setiap kelompok diberi tugas untuk menjelajahi ruang virtual reality (VR) dari museum yang telah ditentukan. Kemudian mereka diminta mendiskusikan apa saja yang mereka temukan di ruang tersebut, menyusun kesimpulan dari hasil penjelajahan, dan menjelaskan apa yang mereka dapatkan dari ruangan tersebut. Pertemuan kedua masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas untuk memaparkan hasil diskusi mereka. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menyusun laporan tertulis sebagai bentuk pertanggungjawaban pembelajaran dan untuk menguatkan pemahaman mereka terhadap materi praaksara.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas X IPS 2, sebelum kegiatan *virtual tour* dimulai, Pak Abu terlebih dahulu memberikan pengantar mengenai latar belakang dan pentingnya memahami masa praaksara. Setelah itu, Pak Abu memberikan pertanyaan pemantik untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik, seperti “Apa yang kalian ketahui tentang masa praaksara?” atau “Apa perbedaan kehidupan manusia

zaman sekarang dengan zaman praaksara?”. Pertanyaan seperti itu dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif berdiskusi sebelum memasuki sesi inti. Dengan memberikan pertanyaan pemantik diawal pembelajaran, peserta didik dapat mengingat dan bernalar untuk menjawab sebuah pertanyaan yang dilontarkan guru (Pandu et al., 2023).

Setelah itu, peserta didik diberikan arahan teknis mengenai cara mengikuti *virtual tour*, termasuk cara mengakses situs atau platform yang digunakan. Seluruh proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan partisipatif. Pak Abu memantau secara aktif keterlibatan peserta didik, baik dalam aktivitas eksplorasi maupun dalam diskusi kelompok. Ia berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain, memberikan bimbingan, menjawab pertanyaan, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dibahas. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar langsung. Pembelajaran menggunakan *virtual tour* ini juga memberikan pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan, serta memperkuat minat belajar sejarah melalui pendekatan berbasis teknologi dan interaktivitas.

### **Respon peserta didik terhadap penggunaan museum virtual Sangiran dalam pembelajaran sejarah**

Pembelajaran sejarah memiliki tiga kegunaan utama, yaitu edukasi, inspirasi, dan rekreasi (Umar Syarif Hadi Wibowo et al., 2020). Sebagai edukasi, sejarah membantu peserta didik memahami peristiwa masa lalu, mengenali perkembangan masyarakat, serta mempelajari sebab dan akibat dari berbagai kejadian. Dari sisi inspirasi, pelajaran sejarah menghadirkan tokoh-tokoh dan peristiwa yang dapat memotivasi siswa untuk meneladani nilai-nilai keberanian, kejujuran, dan semangat juang. Sementara itu, aspek rekreasi dalam pembelajaran sejarah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui metode yang kreatif, seperti kunjungan ke situs bersejarah, pemutaran film dokumenter, atau penggunaan media audio visual, sehingga siswa tidak hanya belajar secara teori tetapi juga merasakan langsung suasana masa lalu.

Dalam pembelajaran sejarah, minat peserta didik memegang peran penting dalam menentukan tingkat pemahaman dan ketekunan mereka dalam mempelajari materi. Sejarah sebagai mata pelajaran yang bersifat naratif dan konseptual sering kali dianggap membosankan jika tidak disampaikan dengan cara yang menarik. Dalam pelaksanaannya tidak semua minat belajar peserta didik dalam materi pelajaran didorong dengan minatnya sendiri (Jamaluddin, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Hendriana, Rohaeti, dan Sumarmo dalam (Trygu, 2020) yang menyatakan bahwa minat bukanlah sesuatu yang bersifat alami atau bawaan sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari proses yang dibentuk oleh pengaruh lingkungan di sekitar individu. Minat belajar bisa tumbuh karena adanya pengaruh dari pihak luar, seperti guru, teman, dan keluarga.

Minat dapat diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan (Riyanti, 2016). Ketika seseorang merasakan kepuasan dan kesenangan dalam melakukan suatu kegiatan, maka ia cenderung untuk mengulanginya secara rutin tanpa merasa terbebani. Dalam konteks pembelajaran, peserta didik akan lebih bersungguh-sungguh dalam belajar apabila memiliki minat belajar yang tinggi (Syamsul Huda dalam Atika et al., 2023). Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap keterlibatan seseorang dalam suatu aktivitas. Dengan adanya minat, seseorang akan melaksanakan kegiatan tersebut dengan semangat dan kesadaran diri, tanpa harus didorong oleh pihak lain. Sebaliknya,

tanpa minat, kecil kemungkinan seseorang akan melakukannya dengan sungguh-sungguh dan konsisten. Hal ini disebabkan oleh sifat minat yang bersifat relatif menetap dalam diri individu dan berperan sebagai faktor internal yang mendorong perilaku belajar (Jamaluddin, 2020).

Salah satu faktor yang berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan efektif. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Pak Abu, guru mata pelajaran Sejarah di SMAN 11 Semarang, beliau menyampaikan bahwa media audiovisual merupakan jenis media yang paling diminati oleh peserta didik. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan indra penglihatan dan pendengaran sehingga dinilai mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Media audiovisual dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mereka dapat melihat gambar sekaligus menyimak penjelasan secara bersamaan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. (Riyana & RI, n.d.). Dalam hal ini, *virtual tour* museum merupakan salah satu media audio visual yang menggabungkan gambar, suara, teks dokumen, dan video.

Dalam pelaksanaannya, peserta didik di kelas X IPS 2 SMAN 11 Semarang aktif menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh Pak Abu selaku guru yang mengampu mata pelajaran sejarah di kelas tersebut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, mendorong diskusi, serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Peserta didik juga fokus menyimak penyajian museum virtual Sangiran yang ditampilkan dalam proses pembelajaran. Mereka mengikuti kegiatan dengan penuh perhatian, terutama saat memasuki sesi eksplorasi ruang virtual yang menampilkan berbagai peninggalan manusia purba dan artefak masa praaksara. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *virtual tour* tidak hanya menarik perhatian mereka, tetapi juga mampu menciptakan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, yang menjadi indikator penting dalam efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.



**Gambar 2. Observasi Kelas X IPS 2**

Suasana belajar yang baru dan menyenangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Pemahaman yang baik terhadap materi tersebut kemudian dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan yang disebutkan (Harismawan, 2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan media yang menarik dalam

pembelajaran dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan siswa secara keseluruhan. Namun, efektivitas berbagai media pembelajaran digital ini juga bergantung pada cara penggunaannya dalam konteks pengajaran. Guru perlu memastikan bahwa media digital tersebut diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum dan digunakan sebagai alat pendukung yang memperkaya pembelajaran, bukan sekadar sebagai hiburan.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Robin & Jumardi, 2023) tentang penggunaan Museum Virtual Sumpah Pemuda sebagai media pembelajaran sejarah telah terbukti memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena menyajikan materi sejarah secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi saat mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan museum virtual. Selain itu, penelitian lain yang ditulis oleh (Rosmah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *virtual tour* museum memberikan dampak positif berupa meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, melainkan juga terlibat dalam proses eksplorasi materi sejarah yang disajikan secara visual dan interaktif. Media ini mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan minat belajar sejarah secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan museum virtual dinilai efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian kompetensi peserta didik.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Hal ini tercermin dari antusiasme dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka tampak lebih fokus, bersemangat mengikuti kegiatan, aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta mampu berdiskusi secara kritis mengenai materi yang mereka eksplorasi melalui tur virtual. Pembelajaran sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan dan sulit dipahami karena terlalu bersifat naratif, menjadi lebih menarik karena siswa dapat melihat langsung representasi artefak, peninggalan sejarah, dan konteks zamannya melalui tampilan visual yang nyata. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan realitas, serta membantu peserta didik memahami materi sejarah secara lebih mendalam dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan museum virtual juga menjadi solusi bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan kontekstual. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan lebih dekat dengan pengalaman nyata, sehingga dapat mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, museum virtual tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah secara lebih efektif dan bermakna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Suryadi, S. P. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=wf30DwAAQBAJ>
- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ>
- AR, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Atika, A., Andriati, N., & Efitra, E. (2023). *MINAT BELAJAR ANAK SLOW LEARNER*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=y8jfEAAAQBAJ>
- Choiron, A. (2017). Aplikasi Virtual Tour Dinamis Pada Universitas Dr. Soetomo Surabaya Berbasis Web. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v2i1.406>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.634>
- Indonesia, W. (2024). *Museum Manusia Purba Sangiran: Wisata Edukasi Sejarah Purbakala yang Mendunia*. Wonderfulimages.Kemendikbud.go.id.
- Jamaluddin, J. (2020). Minat Belajar. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 27–39. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>
- Mujibur, M. R. (2018). Pemanfaatan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai Media Pembelajaran IPS dan Sejarah Bagi Pelajar. *Jurnal Sangiran*, 07(February), 133–144.
- Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pena Edukasia*, 1(2), 127–134.
- Riyana, C., & RI, K. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*. KEMENAG RI. [https://books.google.co.id/books?id=ku0\\_DwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ)
- Riyanti, A. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dengan Aplikasi Microsoft Learning Content Development System (LCDS) terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun A. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 6.
- Robin, A. A., & Jumardi, J. (2023). Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(3), 629. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1437>
- Rosmah, R., Suparman, S., & Setiawan, V. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 161–166. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374>
- Sangiran, B. (2017). *Sangiran sebagai Warisan Budaya Dunia*. Kebudayaan.Kemdikbud.Go.Id.
- Sugiyono, P. D. (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. In *ALFABETA*
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan The Role of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Trygu. (2020). *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=eKBKEAAAQBAJ>
- Umar Syarif Hadi Wibowo, T., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (Vtm) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol. 3, No.1, 2020, Hal. 402-408 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071*, 3(1), 402–408.