UJI KELAYAKAN MEDIA HISTORI *VIRTUAL EXHIBITION BERBASIS* PETA DIGITAL UNTUK PENGUATAN PEMAHAMAN ASPEK MANUSIA, RUANG, DAN WAKTU DI SMA

M Arifin Ilham[1], Aisiah[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : m.arifinilham150904@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by students' low level of understanding of the historical dimensions of human, space, and time, as reflected in the average score of 42.5 achieved by students of Class XI F9 at SMA Pertiwi 1 Padang on the topic of the arrival of Western nations in the Indonesian Archipelago. The purpose of this study was to examine the feasibility of the History Virtual Exhibition (HVE) based on a digital map with global and local historical themes as a learning medium to strengthen senior high school students' understanding of the aspects of human, space, and time. This study employed a quantitative approach. The research participants consisted of four expert validators, including Indonesian history content experts and history learning media experts. Data were collected using validation sheets based on a Likert scale, and the data were analyzed quantitatively using the mean ($\bar{x}$) formula. The findings indicate that, first, the History Virtual Exhibition (HVE) was categorized as highly feasible, with an average score of 3.73 from the content/material validators. Second, the feasibility of the History Virtual Exhibition (HVE), as evaluated by the media validators, was also categorized as highly feasible, with an average score of 3.42. Therefore, it can be concluded that the History Virtual Exhibition (HVE) is highly feasible for implementation in history learning.

Keywords : *Histori Virtual Exhibition, Peta Digital, & Manusia, Ruang, Dan Waktu*

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap aspek manusia ruang dan waktu pada skor 42,5 siswa kelas XI F9 SMA Pertiwi 1 Padang, pada sejarah kedatangan bangsa barat ke Nusantara. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan *Histori Virtual Exhibition* berbasis peta digital bertema sejarah global dan lokal sebagai media pembelajaran untuk penguatan aspek manusia, ruang, dan waktu siswa SMA. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari validator materi sejarah Indonesia dan validator media pembelajaran sejarah, semuanya berjumlah 4 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi dalam bentuk skala Likert, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan rumus rerata ($\bar{x}$). Temuan penelitian menunjukkan bahwa; pertama, media *Histori Virtual Exhibition* tergolong sangat layak (rerata skor validator konten/materi 3,73). Kedua, kualitas kelayakan *Histori Virtual Exhibition* menurut penilaian validator media tergolong sangat layak (rerata skor 3,42). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Histori Virtual Exhibition* tergolong sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : *Histori Virtual Exhibition, Peta Digital, Manusia, Ruang, Dan Waktu*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah harus terencana pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa untuk mengkaji kehidupan masyarakat di masa lampau. pembelajaran ini sangat berperan penting dalam mengembangkan rasa ingin tahu siswa terutama pada pemahaman aspek manusia, ruang, dan waktu di setiap peristiwa sejarah (Hanafy, 2014). Pemahaman tersebut secara spesifik menekankan pada peningkatan kemampuan siswa untuk memahami manusia sebagai pelaku sekaligus objek sejarah, mengidentifikasi dimensi spasial terjadinya peristiwa, serta menempatkan peristiwa sejarah dalam dimensi temporal secara tepat. (Purni, 2023).

Pemahaman tersebut, dapat di bangun untuk mengasah setiap aspek pemahaman siswa di dalamnya. terutama terhadap peristiwa sejarah, misalnya melalui materi tentang kedatangan bangsa barat ke Nusantara (Suryadi, 2016). Periode ini merupakan babak krusial dalam sejarah global dan nasional yang sangat cocok dijadikan sarana untuk melatih pemahaman siswa pada aspek manusia, ruang, dan waktu (Ramdani, 2025). Materi ini menjelaskan beberapa hal penting, seperti tokoh penjelajahan samudera (Manusia), rute-rute persinggahan pelayaran (Ruang), urutan kronologis penjelajahan hingga pada era kolonialisme dan imprialisme bangsa barat secara mendalam dan lebih sistematis (Waktu) (Manalu, 2025).

Pemahaman aspek manusia, ruang, dan waktu yang tepat di dalamnya dapat meningkatkan pemahaman siswa Secara holistik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sejarah yang tepat menjadi kunci utama untuk meningkatkan pemahaman siswa pada ketiga aspek tersebut dalam peristiwa sejarah (Latif, 2026). Aspek manusia, ruang, dan waktu memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran sejarah Ariani, 2022). Pemahaman pada aspek manusia, ruang, dan waktu mencakup dorongan internal siswa untuk berusaha dan membangun pengetahuan baru dalam proses belajar (Maharani, 2024). Siswa yang memenuhi kriteria pemahaman manusia, ruang, dan waktu pada peristiwa sejarah cenderung menunjukkan tingkat pengetahuan yang lebih baik dibandingkan siswa dengan tingkat pemahaman yang rendah. Dalam konteks pembelajaran sejarah, Aspek manusia, ruang, dan waktu ini sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Heryati, 2017).

Media pembelajaran kini dapat dikembangkan dalam bentuk digital agar relevan dengan era saat ini (Huda, 2025). Salah satu jenis media pembelajaran yang efektif untuk melatih pemahaman aspek manusia, ruang, dan waktu siswa adalah HVE-PD, sebuah desain pameran virtual berisi aspek aspek manusia, ruang, dan waktu yang menarik mengenai suatu peristiwa sejarah. Dalam konteks pembelajaran, HVE-PD berfungsi sebagai alat bantu penting bagi guru dan siswa untuk mengajari materi (Firmansyah, 2024). Salah satunya bertema penjajahan samudera sampai proses kedatangan bangsa barat ke Nusantara dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman manusia, ruang, dan waktu peserta didik. Sesuai dengan tujuan Kurikulum Nasional, media ini membantu siswa dalam mengkritisi dan menyajikan informasi sejarah seperti peran penting tokoh penjelajahan samudera, rute-rute persinggahan pelayaran, urutan kronologis peristiwa hingga pada era kolonialisme dan imprialisme bangsa barat secara mendalam dan lebih sistematis (Ramdani, 2025).

Peneliti telah mengembangkan HVE-PD sebagai media pembelajaran sejarah yang dirancang untuk melatih pemahaman peserta didik terhadap aspek manusia, ruang, dan waktu melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Namun, produk yang dikembangkan tersebut masih berada pada tahap *prototipe* awal sehingga belum dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan uji kelayakan dari para pakar ahli, baik ahli pakar materi maupun ahli pakar media, untuk menilai kesesuaian isi, ketepatan penyajian

materi, kualitas desain media, aspek teknis, serta keselarasan produk dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tanpa melalui uji kelayakan oleh para pakar ahli, produk HVE-PD berpotensi mengandung kelemahan, baik dari segi substansi materi, tampilan media, navigasi, maupun aspek teknis lainnya yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, uji kelayakan oleh para pakar ahli merupakan tahapan yang tidak dapat diabaikan karena menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar HVE-PD benar-benar layak, efektif, serta siap digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA (Widiastuti, 2023).

Prototipe HVE-PD dirancang dengan penyajian materi yang lebih interaktif, visual yang menarik, serta integrasi informasi spasial dan kronologis dalam peristiwa sejarah, sehingga memudahkan siswa memahami materi secara lebih kontekstual (Hane, 2024). Dalam penelitian ini, media HVE-PD dapat diahami sebagai sarana pembelajaran yang membantu siswa memahami keterkaitan antara manusia, ruang, dan waktu melalui penyajian peta digital, gambar, video, serta informasi sejarah yang disusun secara logis, sistematis. (Fatah, 2008). Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan menguji kelayakan media tersebut. Dengan adanya media ini, pembelajaran sejarah diharapkan bertransformasi menjadi kegiatan belajar yang lebih aktif, mendorong keterlibatan kognitif siswa, memperkuat kemampuan aspek manusia, ruang, dan waktu siswa terhadap peristiwa sejarah, serta mengarahkan siswa untuk menganalisis materi sejarah secara lebih kritis dan mendalam (Amalia, 2025).

Penelitian ini penting dilakukan karena rendahnya pemahaman siswa terhadap aspek manusia, ruang, dan waktu, ditambah belum adanya sumber belajar yang secara spesifik dirancang untuk penguatan ketiga aspek tersebut dalam pembelajaran sejarah, media ini menjadi solusi utama untuk mengatasi masalah tersebut. Meskipun HVE-PD berpotensi menyajikan aspek manusia, ruang, dan waktu, saat ini belum tersedia, sehingga perlu dikembangkan. Peneliti telah berhasil mengembangkan HVE-PD bertema penguatan aspek manusia, ruang, dan waktu, khususnya untuk materi penjajahan samudera sampai proses kedatangan bangsa barat ke nusantara. Namun, HVE-PD ini belum teruji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Oleh karena itu, pengujian terhadap kualitas sumber belajar ini sangat krusial. Jika kualitasnya tidak teruji, sumber belajar ini tidak dapat dimanfaatkan secara optimal di sekolah. Dengan demikian, urgensi utama penelitian ini adalah untuk memvalidasi HVE-PD ini guna memperoleh bukti empiris mengenai kelayakannya untuk melatih pemahaman manusia, ruang, dan waktu siswa sesuai kurikulum, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna, interaktif, dan kontekstual. (Mulyani, 2025).

Penelitian ini menawarkan beberapa kebaruan. Pertama, media HVE-PD yang dikembangkan dirancang secara spesifik untuk mendukung pembelajaran sejarah dengan menampilkan keterkaitan antara manusia, ruang, dan waktu dalam satu media yang terpadu. khususnya saat mempelajari materi sejarah global dan lokal. Kedua, media ini memanfaatkan peta digital sebagai inti penyajian materi, sehingga siswa tidak hanya mempelajari peristiwa sejarah sebagai rangkaian fakta di balik tokoh sejarah, tetapi juga dapat menelusuri lokasi terjadinya peristiwa, memahami persebarannya dalam ruang, serta menghubungkannya dengan urutan waktu secara lebih konkret. Ketiga, penyajian kontennya dibuat berbeda dari media pameran virtual lain yang bersifat kontekstual dan satu arah. HVE-PD ini menggunakan kombinasi gambar, foto, video dan serta narasi sejarah narasi yang bertujuan mengajak siswa menganalisis dan memahami sejarah global dan lokal secara lebih mendalam.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 4 orang. Subjek uji kelayakan media HVE-PD melibatkan empat orang pakar yang terdiri dari dua pakar materi sejarah Indonesia dan dua pakar media pembelajaran sejarah. Berikut disajikan rincian subjek validasi produk HVE-PD. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen lembar validasi, yaitu instrumen uji kelayakan materi dan instrumen uji kelayakan media, HVE-PD. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus rerata (rata-rata) ($\overline{x}$) untuk menentukan kelayakan materi dan media pameran virtual tersebut (Zafri, 2000). Berikut disajikan rincian subjek validasi produk HVE-PD (*History Virtual Exhibition* berbasis peta digital. Berikut disajikan rincian subjek validasi produk HVE-PD.

Tabel 2. Subjek Uji Kelayakan (HVE-PD)

Validator	Profesi/Kepakaran	Jumlah
Dosen Sejarah UNP	Pakar Materi	2
Dosen Sejarah UNP	Pakar Materi	2
		4

Sumber : Data lapangan

Uji kelayakan media HVE-PD melibatkan empat validator: dua ahli materi sejarah Indonesia (Prof. Dr. Erniwati, SS, M.Hum dan Yuhardi, S.Pd., M.Pd) dan dua ahli media pembelajaran sejarah (Dr. Aisyah, M.Pd dan Dr. Ridho Bayu Yefterson). Sementara itu, uji praktikalitas produk dilakukan dengan melibatkan satu guru sejarah dan siswa kelas XI F9 SMA Pertiwi 1 Padang.

Jadi, penilaian kelayakan menggunakan skala Likert dimulai dari skor rata-rata, dengan kriteria kelayakan dibagi menjadi empat kategori yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Keterangan ini terlihat dalam penjelasan berikut:

Tabel 1. Skor dan Kategori

Rentan Skor	Kategori
3,26 - 4,00	Sangat layak/Sangat Praktis
2,51 - 3,25	Layak/Praktis
1,76 - 2,50	Kurang layak/Kurang Praktis
1,00 - 1,75	Tidak layak/Tidak Praktis

Uji kelayakan produk dimulai dengan penetapan validator pada tanggal 13 Mei 2026. Kemudian, surat pengantar validator diterbitkan pada 15 Mei, diikuti dengan pertemuan dan diskusi bersama para validator pada 18 Mei. Setelah itu, produk *History Virtual Exhibition* berbasis peta digital direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran sejarah yang divalidasi pada penelitian ini diberi nama "(HVE-PD (*History Virtual Exhibition* berbasis peta digital)". Media ini dikembangkan dengan tujuan utama untuk melatih pemahaman siswa pada aspek manusia, ruang, dan waktu dalam mata pelajaran sejarah. Konten yang disajikan berfokus pada materi penjajahan samudera sampai proses kedatangan bangsa barat ke Nusantara, memuat fakta-fakta sejarah yang relevan.

HVE-PD dikemas dalam bentuk *virtual exhibition* yang memungkinkan peserta didik menjelajahi materi sejarah secara interaktif melalui ruang pamer virtual. Aspek manusia disajikan melalui tokoh-tokoh sejarah yang berperan dalam penjelajahan samudera dan proses kedatangan bangsa Barat ke Nusantara, dilengkapi dengan biografi singkat, ilustrasi gambar, serta narasi mengenai peran dan kontribusinya dalam setiap peristiwa sejarah. Unsur ruang diwujudkan melalui peta digital interaktif yang menampilkan jalur pelayaran, lokasi singgah, wilayah tujuan ekspedisi, serta persebaran kekuasaan bangsa-bangsa Eropa di Nusantara, sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara peristiwa sejarah dengan kondisi geografisnya.

Sementara itu, unsur waktu disajikan dalam bentuk *timeline* kronologis yang terintegrasi di dalam pameran virtual, menampilkan urutan peristiwa sejak dimulainya penjelajahan samudera hingga kedatangan bangsa Barat ke Nusantara. Penyajian ketiga unsur tersebut secara terpadu memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara tokoh, lokasi, dan urutan peristiwa sejarah secara bersamaan. Secara umum, HVE-PD ini dikembangkan untuk mendukung implementasi kurikulum saat ini.

A. Uji Kelayakan Produk HVE-PD

1. Validasi Materi

Peneliti melakukan uji kelayakan konten (materi) HVE-PD melibatkan dua dosen ahli materi yang sesuai dengan bidangnya. Hasil validasi materi diukur menggunakan skala likert. Berikut hasil validasi ahli HVE-PD pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.Hasil Validasi Materi HVE-PD oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	NO	Butir Penilaian	Skor V1	Skor V2	Rerata
Kesesuaian Materi Dengan Kurikulum	1.	Materi dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran sejarah di SMA	4	4	4
	2.	Konten materi mengandung fakta sejarah manusia, ruang dan waktu	4	4	4
	3.	Materi dalam media mendukung pemahaman yang baik	3	3	3
	4.	Materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa	4	4	4
	5.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan objek pameran virtual dan peta pendukungnya	4	4	4
Penyajian Materi	6.	Penyajian materi dalam media disusun secara logis dan runtut	4	4	4
	7.	Informasi ditampilkan dalam urutan yang memudahkan pemahaman	4	3	3,5
	8.	Teks dan elemen visual saling melengkapi dalam menyampaikan materi	4	3	3,5

	9.	Foto dan animasi mendukung pemahaman terhadap konsep manusia, ruang dan waktu	4	4	4
	10.	HVE-PD dimanfaatkan untuk memperkuat pesan materi	4	4	4
Kebahasaan	11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMA	3	4	3,5
	12.	Istilah sejarah dijelaskan secara jelas dan tidak membingungkan	4	4	4
	13.	Kalimat yang digunakan efektif dan tidak bertele-tele	3	4	3,5
	14.	Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat	3	4	3,5
	15.	Gaya bahasa menarik dan memudahkan siswa memahami konten sejarah	4	4	4
Indikator Manusia, Rauang Dan Waktu	16.	Kemenarikan materi tentang penjelajahan samudera sampai proses kedatangan bangsa barat ke Nusantara menonjolkan unsur manusia ruang dan waktu.	4	4	4
	17.	Belajar akan lebih menarik karena HVE-PD menonjolkan unsur manusia pada peristiwa sejarah.	4	3	3,5
	18.	Materi yang disajikan dalam HVE-PD dapat memancing pertanyaan diskusi siswa untuk mengidentifikasi dimensi Ruang (spasial) sejarah, menyusun urutan kronologis peristiwa, secara bersamaan.	3	4	3,5
	19.	Kolaborasi materi dengan teknologi HVE-PD menonjolkan rasa ingin tahu siswa tentang pentingnya peran waktu dalam membagi babak priodisasi sejarah.	3	4	3,5
Skor Rata-rata					**3,73**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rerata kelayakan materi media kelayakan HVE-PD (*History Virtual Exhibition* berbasis peta digital) 3,73 (sangat layak). Artinya Pamera Virtual HVE-PD dapat membantu guru sejarah dalam mempelajari materi penjajahan samudera sampai proses kedatangan bangsa barat ke nusantara kepada siswa dan nilai layak untuk penguatan aspek

manusia, ruang, dan waktu sejarah siswa sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian sebelumnya mendukung hasil penelitian *History Virtual Exhibition* yang menunjukkan bahwa Pameran Virtual sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sekaligus efektif meningkatkan pemahaman aspek manusia, ruang, dan waktu sejarah siswa.

Media berbasis tegnologi seperti *History Virtual Exhibition* mampu mengintegrasikan aspek kognitif sehingga mampu memberikan stimulus ganda kepada siswa saat belajar serta dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa lebih nyata. Uji kelayakan HVE-PD secara sistematis menandakan bahwa pameran virtual ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas dan sesuai tuntutan kurikulum merdeka. Ada beberapa saran dan masukan dari validator pertama yaitu, "materi sudah didukung dengan sumber yang memadai, perbaikan narasi agar lebih komunikatif dan tidak berulang, kemudian perhatikan kronologis actor dan jalannya peristiwa." Peneliti merevisi materi sesuai dengan masukan dan saran dari validator pertama. Peneliti kemudian melakukan validasi produk media HVE-PD kepada validator kedua. Komentar validator kedua di lembar validasi yaitu, "dapat dilanjutkan ke penelitian berikutnya".

2. Validasi Media

Validasi atau uji kelayakan media HVE-PD dilakukan oleh 2 dosen ahli media pembelajaran sejarah. Uji kelayakan video dokumenter yang dikembangkan diukur menggunakan instrumen uji kelayakan dalam bentuk skala likert. Hasil penilaian kelayakan media HVE-PD disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.Hasil Validasi HVE-PD oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	No	Butir Penilaian	Skor		Rerata
			V1	V2	
Kelayakan media pada *History Virtual Exhibition*	1.	Media HVE-PD sesuai dengan kurikulum merdeka	3	3	3
	2.	Media HVE-PD sesuai dengan capaian pembelajaran	4	4	4
	3.	Media HVE-PD sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah	3	3	3
Fungsi dan Manfaat *History Virtual Exhibition*	4.	Media HVE-PD menyajikan objek mendalam, pada aspek Manusia yang tidak bisa dihadirkan secara langsung ke dalam kelas	3	4	3,5
	5.	Media HVE-PD menyajikan objek mendalam, pada aspek Ruang yang tidak bisa dihadirkan secara langsung ke dalam kelas	3	3	3
	6.	Media HVE-PD menyajikan objek mendalam, pada aspek Waktu yang tidak bisa dihadirkan secara langsung ke dalam kelas	3	3	3

	7.	Media HVE membantu siswa memahami materi sejarah yang abstrak dan kompleks	4	4	4
	8.	Visualisasi 3D membantu siswa memahami konsep atau struktur yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar datar	4	4	4
	9.	Media HVE memudahkan siswa melihat foto yang relevan pada peristiwa tersebut.	3	3	3
Komponen media *History Virtual Exhibition* berbasis peta digital	10.	Media HVE terdapat Gambar dan foto peta digital sejarah melalui Galeri Virtual yang dapat menonjolkan aspek manusia ruang dan waktu.	3	3	3
	11.	Media HVE terdapat musik latar guna memberikan suasana emosional dan Meningkatkan fokus serta keterlibatan siswa	4	4	4
	12.	HVE-PD terdapat Video pembelajaran untuk membantu siswa memahami aspek manusia, ruang dan waktu di dalamnya	4	3	3,5
Desain Visual Media *History Virtual Exhibition*	13.	Media HVE-PD memiliki tata letak yang jelas dan mudah dipahami	3	3	3
	14.	Media HVE-PD memiliki perpaduan warna yang menarik pada textur pada bangunan (Dinding, Lantai, dan Pintu)	4	4	4
	15.	Media HVE-PD menampilkan tampilan yang jelas dan mudah dipahami	3	3	3
	16.	Media HVE-PD menggunakan ukuran huruf yang mudah dibaca	3	3	3
Kejelasan Informasi	17.	Media HVE-PD memiliki kesesuaian judul dengan isi	4	4	4
	18.	Media HVE-PD menyajikan informasi yang mudah dipahami	3	4	3,5
	19.	Teks dan gambar yang terdapat dalam Media HVE-PD sesuai dengan materi yang dibahas	4	3	3,5

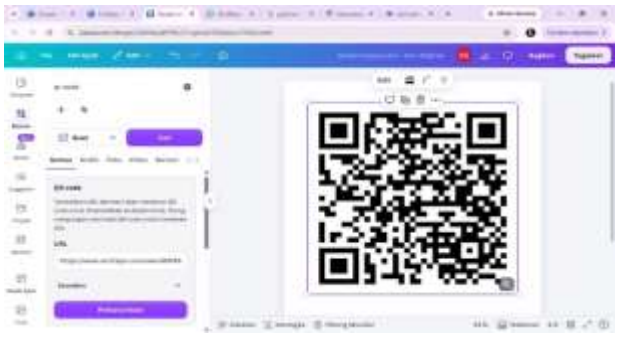
20.	Objek Pameran sesuai dengan materi yang dibahas	3	4	3,5
Skor rata-rata				**3,42**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rerata kelayakan media adalah 3,42. Jika diinterpretasi dalam kategori kelayakan media HVE-PD maka media tergolong sangat layak. Beberapa masukan dan saran dari kedua validator pertama memberi masukan yaitu "kejelasan pada gambar pameran virtual perlu diperhatikan lagi ya". Validator kedua juga memberi saran dan masukan yaitu,"rapikan tata letak tulisan, dan memperhatikan kaidah kebahasaan (PUEBI) serta tambahkan aspek waktu jiga menggunakan teori kognitivisme. Peneliti telah menindaklanjuti semua masukan tersebut dengan merevisi media HVE-PD. Meskipun skor rata-rata kelayakan produk ini tergolong tinggi (3,42), yang menurut Atizah (2024) mengindikasikan bahwa produk tersebut memenuhi standar dan efektif untuk diterapkan di lapangan, peneliti menyadari bahwa masih ada peluang perbaikan lebih lanjut, terutama pada aspek materi. Secara keseluruhan, penilaian validator menyimpulkan bahwa media ini memiliki kualitas sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah guna meningkatkan pemahaman aspek manusia, ruang, dan waktu sejarah siswa.

B. Tampilan History Virtual Exhibition Berbasis Peta Digital

tampilan HVE-PD menunjukkan keterkaitan yang jelas antara indikator aspek manusia, ruang, dan waktu pada konten produk, Gambar 1 menyajikan contoh tampilan dari *History Virtual Exhibition* berbasis peta digital yang dikembangkan. Tampilan ini dirancang khusus untuk memadukan pembelajaran sejarah dengan pemahaman terhadap aspek manusia, ruang, dan waktu secara lebih konkret dan interaktif pada masa penjelajahan samudera. Melalui desain ini, HVE-PD memastikan bahwa materi pelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, visual, dan eksploratif sehingga siswa dapat memahami materi sejarah secara lebih mendalam untuk melatih pemahaman mereka siswa pada aspek manusia, ruang, dan waktu.

Gambar 1. Tampilan *History Virtual Exhibition* berbasis peta digital





KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi HVE-PD sebagai sarana meningkatkan pemahaman aspek manusia, ruang, dan waktu siswa pada peristiwa sejarah, khususnya topik penjajahan samudera sampai proses kedatangan bangsa barat ke Nusantara. Latar belakang utama riset ini adalah rendahnya pemahaman siswa. Pameran virtual sejarah belum

tersedia di SMA Pertiwi 1 Padang, penelitian ini dilaksanakan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media tersebut.

HVE-PD ini terbukti sangat layak dari segi materi dan media berdasarkan hasil validasi para ahli. Secara rinci, skor rata-rata dari validator konten/materi adalah 3,42 sementara validator media memberikan skor rata-rata 3,46. Meskipun ada saran perbaikan, seperti penambahan detail materi dan penyesuaian tampilan, kualitas pameran virtual secara keseluruhan dinilai sangat memadai untuk digunakan dalam pengajaran sejarah di kelas.

Meskipun HVE-PD ini telah terbukti sangat layak, penelitian ini memiliki keterbatasan karena fokusnya hanya pada validasi ahli materi dan media. Oleh karena itu, riset selanjutnya perlu difokuskan pada uji efektivitas dengan desain pretest–posttest atau kuasi-eksperimen untuk mengukur dampak produk secara konkret terhadap pemahaman aspek manusia, ruang, dan waktu siswa. Secara keseluruhan, HVE-PD ini telah terbukti sangat layak dan praktis, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku :

Fatah Syukur NC. 2008. Teknologi Pendidikan, (Semarang: Rasai Media Group)

Latif, A. J. (2006). Manusia Filsafat dan Sejarah. Palu Selatan: Bumi Aksara.

Zafri. (2000). Metode Penelitian Pendidikan. Padang: Universitas Negeri Padang

Sumber jurnal :

Firmansyah, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sejarah terhadap Berpikir Sejarah Peserta didik. *Journal Of Social Science Research*, 4, 7704–7714.

Amalia, N., & Gunadi, G. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah yang Inovatif. *Karimah Tauhid*, *4*(7), 4405-4413.

Hanafy M, S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.

Heryati. (2017). Pengantar ilmu sejarah. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang.

Huda, K. (2025). Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Bermakna dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Jurnal Artefak*, 12(1), 137–146. Retrieved from http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i1.18462

Manalu, J., Azhari, N. D., Hayani, R., Batubara, R. S., & Harefa, M. P. (2025), Analisis Faktor Pendorong Penjelajahan Samudra Bangsa Eropa Abad Ke-15–17 Serta Dampaknya Terhadap Perdagangan di Nusantara. *JERUMI Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary.*

Mulyani, F. F., Ningsih, T. Z., & Putri, S. K. (2025). Development Of Local History-Based Virtual Reality Media to Improve Practical History Skills. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, *9*(5), 1834-1844.

Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas* Jambi, 2(1), 190–197.

Ramdani, D. (2025). Dimensi Sejarah Manusia Sebagai Penggerak Pelaku Dan Saksi Dalam Ruang Dan Waktu. Tasik Malaya: repository.

Suryadi, A. (2016). Berpikir Kronologis, Sinkronik, Diakronik, Ruang Dan Waktu Dalam Sejarah. Pendalaman Materi Sejarah Indonesia PPG Dalam Jabatan Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, (1), 303–307.

Widiastuti, A., Hidayat, B., & Fadli, M. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran sejarah lokal berbasis visualisasi untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA. SWARNADWIPA: Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, dan Pembelajarannya, 7(1), 1-8.