

## **Pengembangan *Virtual Reality* Museum Perjuangan Rakyat Jambi sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal untuk Menumbuhkan Empati Sejarah Peserta Didik**

**Saripa Aini<sup>1</sup>, Aisiah<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Departemen Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang  
Email: [saripaa.aini@gmail.com](mailto:saripaa.aini@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya sumber belajar sejarah lokal khususnya tentang daerah Jambi dan rendahnya empati sejarah peserta didik di SMKN 2 Sarolangun. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi prosedur pengembangan, menguji kelayakan, menguji pratikalitas dan efektivitas virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan pengukuran Skala Likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pengembangan virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi dimulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi. (2) Kelayakan virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,86 dari validator materi dan 3,33 dari validator media/produk. (3) Pratikalitas dan efektivitas virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi berada pada kategori sangat praktis/efektif dengan rata-rata 3,55 dari guru sejarah dan 3,63 dari peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal sangat layak, praktis dan efektif digunakan untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik.

**Kata kunci :** *Pembelajaran Sejarah, Sumber Belajar, Sejarah Lokal, Empati Sejarah*

### **Abstract**

This research was motivated by the unavailability of local history learning resources, especially about the Jambi region and the low historical empathy of students at SMKN 2 Sarolangun. This study aims to identify development procedures, test feasibility, test the practicality and effectiveness of the virtual reality museum of the Jambi people's struggle. This research uses the Research & Development (R&D) research type with the ADDIE development model. The data analysis technique combines qualitative and quantitative approaches with Likert Scale measurements. The results of this study indicate that: (1) The procedure for developing a virtual reality museum of the struggle

of the Jambi people starts from the analysis stage, design stage, development stage, and implementation stage. (2) The feasibility of the virtual reality museum of the struggle of the Jambi people is in the very feasible category with an average of 3.86 from material validators and 3.33 from media/product validators. (3) The practicality and effectiveness of the virtual reality museum of the struggle of the Jambi people are in the very practical/effective category with an average of 3.55 from history teachers and 3.63 from students. It can be concluded that the virtual reality of the Jambi people's struggle museum as a local history learning resource is very feasible, practical and effective to use to foster students' historical empathy.

**Keywords:** *History Learning, Learning Resources, Local History, History Empathy*

## **PENDAHULUAN**

Empati sejarah memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran sejarah, sehingga perlu untuk dimiliki oleh setiap peserta didik. Hal ini disebabkan karena empati sejarah erat sekali hubungannya dengan sikap peduli terhadap kehidupan sosial. Dengan memiliki sikap peduli dapat dipastikan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat akan terjadi (Trichayono, 2022). Empati sejarah adalah konsep yang menjabarkan bagaimana seseorang pada saat mempelajari sejarah selain memahami fakta juga membangun kecakapan untuk dapat memposisikan dirinya dan membangun perspektif berdasarkan sudut pandang pelaku sejarah (Susanto & Hieronymus, 2022). Hasan (2019) menjelaskan bahwa salah satu upaya pembentukan empati sejarah peserta didik adalah dengan mengambil materi sejarah yang berada disekitar lingkungan peserta didik. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dapat memberikan respon yang positif pada mata pelajaran sejarah, karena dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah lokal. Sumber belajar sejarah lokal sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah (Kuswono, 2021). Menurut Taufik Abdullah (2005), sejarah lokal adalah sejarah yang terjadi pada daerah lokal sebagai bagian dari suatu sejarah bangsa dan negara (nasional). Sejarah lokal merupakan bidang sejarah yang bersifat geografis yang mendasarkan kepada unit kecil seperti daerah, kampung, komunitas atau kelompok masyarakat tertentu (Mustakim, 2023).

Pembelajaran sejarah adalah studi yang memiliki peran penting dalam membangun karakter sebuah bangsa, dengan cara menjelaskan tentang manusia di masa lalu yang mencakup berbagai aspek kehidupan seperti bidang politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, keilmuan, kreativitas, dan intelektual (Sardiman, 2012; Sapriya, 2009). Pembelajaran sejarah dengan muatan sejarah lokal memberikan kemudahan bagi guru untuk dapat menghubungkan peristiwa sejarah nasional dengan peristiwa yang terjadi di tempat tinggal guru dan peserta didik. Sejarah lokal juga dapat dijadikan sebagai stimulus untuk membantu pemahaman siswa akan para pelaku sejarah maupun jejak peninggalannya di masa lalu (Syahputra et al.,2020).

Berdasarkan hasil observasi selama peneliti melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMKN 2 Sarolangun dan juga hasil wawancara, diketahui

bahwa penggunaan sumber belajar sejarah lokal Jambi belum tersedia di sekolah. Menurut guru, hambatan/kendala yang guru hadapi terkait sumber belajar sejarah lokal Jambi adalah kemampuan/keterampilan teknis guru yang masih terbatas sehingga belum sanggup/mahir membuat sumber belajar sejarah lokal yang bervariasi dan berbasis IT. Guru juga menyampaikan bahwa sebenarnya banyak sekali tempat-tempat bersejarah di Jambi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah lokal. Namun permasalahannya, guru kesulitan untuk membawa peserta didik mengunjungi secara langsung tempat-tempat bersejarah tersebut karena keterbatasan biaya dan waktu. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik, diketahui bahwa hampir seluruh peserta didik tidak mengetahui peristiwa sejarah yang pernah terjadi di Jambi khususnya pada masa mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Peserta didik juga menyampaikan bahwa sumber belajar yang biasa digunakan selama ini untuk belajar sejarah masih sangat terbatas dan belum bervariasi, yaitu hanya buku paket sejarah dan sumber internet yang belum tentu kebenarannya/kevalidannya.

Selain permasalahan belum tersedianya sumber belajar sejarah lokal Jambi di lapangan. Terdapat juga permasalahan mengenai rendahnya empati sejarah peserta didik. Menurut hasil wawancara dengan peserta didik, diketahui bahwa peserta didik masih sulit untuk merasakan suasana hati/perasaan/kondisi orang (tokoh) sejarah di masa lalu ketika belajar sejarah, berada dalam suasana masa lalu dan menempatkan diri sebagai orang (tokoh) sejarah yang hidup di masa lalu ketika belajar sejarah. Kondisi (permasalahan) tersebutlah yang kemudian menjadi penyebab empati sejarah peserta didik masih rendah. Menurut hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa empati sejarah sebagai satu tujuan umum mata pelajaran sejarah sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Namun kendalanya, saat ini guru masih kesulitan untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik.

Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti memberikan solusi dengan cara melakukan pengembangan *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik. Sepengetahuan peneliti, belum ada pengembangan *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal. Sehingga hal ini akan menjadi suatu *novelty* atau kebaruan dari penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Virtual Reality Museum Perjuangan Rakyat Jambi sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal untuk Menumbuhkan Empati Sejarah Peserta Didik".

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*) produk *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan yang

digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Prosedur pengembangan virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi dimulai dari tahap analisis, yang terdiri dari analisis guru, peserta didik, fasilitas, konten, dan kebutuhan. Kedua, tahap desain, yang terdiri dari pemilihan aplikasi, pengumpulan foto panorama, penyusunan draft bagian/session, penyusunan narasi/teks, pengumpulan foto/gambar, video, dan audio, pengeditan di website canva, serta pengeditan di website theasys. Ketiga, tahap pengembangan mencakup uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli produk/media. Keempat, tahap implementasi mencakup uji pratikalitas dan efektivitas produk oleh guru sejarah dan peserta didik kelas XI Fase F di SMKN 2 Sarolangun.

Data dari penelitian ini diperoleh dari instrumen pengumpulan data yang berupa angket. Pengukuran angket tersebut didasarkan pada skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui perhitungan rerata/rata-rata. Data yang diambil dari angket adalah data yang didapatkan dari pengukuran skala likert. Menurut Zafri (1999) penilaian angket dengan skala likert menggunakan rumus di bawah ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad r = \frac{\bar{x}}{n}$$

Keterangan :

- $x$  : nilai rata-rata responden
- $\sum x$  : Jumlah nilai seluruh responden
- $N$  : Jumlah responden
- $r$  : Nilai kelayakan
- $n$  : Jumlah item angket
- $I$  : Nilai tengah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Penelitian research and development (R&D) adalah jenis metode penelitian yang berupaya melahirkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2012). Sementara model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis (*analyze*), peneliti melakukan identifikasi masalah pada pembelajaran sejarah dan analisis kebutuhan *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik. Selanjutnya pada tahap desain (*design*), peneliti melakukan

perancangan produk *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi. Kemudian pada tahap pengembangan (*development*), peneliti melakukan uji kelayakan terhadap produk yang telah peneliti rancang oleh validator ahli materi dan validator ahli produk/media. Lalu pada tahap penerapan (*implementation*), peneliti melakukan uji pratikalitas dan efektivitas produk *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi oleh guru sejarah dan peserta didik. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba. Namun, untuk menghemat waktu dan biaya, prosedur pengembangan pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi/penerapan.

Uji kelayakan *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media/produk. Hasil uji kelayakan oleh validator ahli materi berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,86. Selanjutnya, hasil uji kelayakan oleh validator ahli media/produk juga berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,33. Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sangat layak/valid digunakan sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik.

Sementara, uji pratikalitas dan efektivitas *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik dilakukan oleh guru sejarah dan peserta didik. Hasil uji pratikalitas dan efektivitas oleh guru sejarah berada pada kategori sangat praktis/efektif dengan rata-rata 3,55. Selanjutnya, hasil uji pratikalitas dan efektivitas oleh peserta didik juga berada pada kategori sangat praktis/efektif dengan rata-rata 3,63. Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa produk *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sangat praktis dan sangat efektif digunakan sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis adalah tahap pertama pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan peneliti ialah menganalisis perlunya pengembangan produk pembelajaran baru pada pembelajaran sejarah. Adapun produk pembelajaran baru yang akan peneliti kembangkan adalah *virtual reality* museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal. Selain menganalisis perlunya produk pembelajaran baru, peneliti juga menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk baru tersebut. Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa permasalahan utama yang terjadi di lapangan yaitu tidak tersedianya sumber belajar sejarah lokal dan rendahnya empati sejarah peserta didik. Berdasarkan hasil analisis guru, dapat peneliti simpulkan bahwa guru membutuhkan sumber belajar sejarah lokal yang membahas tentang peristiwa sejarah, tokoh sejarah, maupun benda bersejarah yang ada di Jambi untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah khususnya terkait aspek empati sejarah. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis peserta didik, dapat peneliti simpulkan bahwa peserta didik

mebutuhkan sumber belajar yang lebih menarik dan membutuhkan sumber belajar sejarah lokal yang membahas tentang peristiwa sejarah yang pernah terjadi di Jambi pada masa mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Maka peneliti memberikan solusi dengan cara melakukan pengembangan virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik. Virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi ini cocok untuk dijadikan sebagai sumber belajar sejarah lokal karena memuat berbagai peristiwa, pelaku (tokoh) maupun peninggalan sejarah yang ada di Jambi.

## **2. Analisis Desain**

Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang produk (Inayah, 2017). Pada tahap ini, dilakukan perumusan dan perancangan konsep serta konten di dalam produk yang akan dikembangkan, yang biasa disebut dengan draft rancangan produk. Draft rancangan produk tersebut masih bersifat konseptual dan masih memungkinkan untuk berubah (Hanifah, 2023). Pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan pada tahap desain. Kegiatan pertama, yaitu pemilihan aplikasi untuk menunjang proses perancangan/pembuatan produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi. Setelah menemukan aplikasi yang sesuai/cocok, kegiatan selanjutnya adalah melakukan pengambilan foto panorama/foto 360° langsung di lapangan (museum perjuangan rakyat Jambi). Kegiatan ini adalah kegiatan yang paling penting dalam pembuatan virtual 93 reality museum perjuangan rakyat Jambi. Hal ini dikarenakan foto panorama/foto 360° dapat membuat pengguna melihat gambar dari berbagai sudut mulai dari atas, bawah, kiri, kanan, depan hingga belakang. Selanjutnya, peneliti melakukan penyusunan narasi/teks untuk materi, petunjuk penggunaan serta petunjuk bagian/session virtual reality museum perjuangan rakyat jambi di aplikasi microsoft word. Kemudian dilanjut dengan penyusunan draft bagian/session virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi. Setelah itu, peneliti melakukan pengumpulan foto, gambar, video, dan audio. Lalu dilakukan pembuatan desain/layout materi, petunjuk penggunaan dan petunjuk bagian/session virtual reality museum perjuangan rakyat jambi di website canva. Setelah foto panorama atau foto 360°, desain/layout materi, desain/layout petunjuk penggunaan, desain/layout petunjuk bagian/session (menu), foto/gambar pendukung lainnya, audio dan video tersedia. Kemudian masuk ke kegiatan inti, yaitu mendesain produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi di website theasys dengan cara menggabungkan semua elemen/bahan yang sudah disediakan pada tahaptahap sebelumnya. Hasil akhir produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi berbentuk link/website, yang dapat diakses melalui smartphone/laptop/komputer dengan menggunakan jaringan internet. Berikut adalah link/website produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi :

<https://www.theasys.io/viewer/2nEfHachEalrFqB5WcmYWhHWCbVxih/>

## **3. Analisis Kelayakan**

Draft rancangan produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi yang telah dibuat/dirancang pada tahap sebelumnya (tahap desain), kemudian di uji

kelayakan/kevalidannya oleh empat validator. Empat validator tersebut terdiri dari dua dosen ahli materi dan dua dosen ahli media/produk. Dosen ahli materi pada penelitian ini berasal dari dosen Departemen Pendidikan Sejarah UNP, yaitu Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum. dan Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum. Sementara itu, dosen ahli media/produk pada penelitian ini juga berasal dari dosen Departemen Pendidikan Sejarah UNP, yaitu Bapak Ridho Bayu Yefferson, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Hera Hastuti, S.Pd., M.Pd. Dosen ahli materi berfungsi sebagai validator untuk menguji kelayakan 94 materi pada virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi. Sedangkan dosen ahli media/produk berfungsi sebagai validator untuk menguji kelayakan produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi. Berdasarkan hasil penilaian dari lembar angket uji kelayakan materi yang telah diisi oleh dua validator materi, diketahui bahwa nilai rata-rata kelayakan materi pada produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi adalah 3,86. Mengacu pada tabel skor dan kategori skala likert yang diuraikan dalam bab III, nilai 3,86 masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi pada produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak/valid digunakan sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian dari lembar angket uji kelayakan media/produk yang telah diisi oleh dua validator media/produk, diketahui bahwa nilai rata-rata media virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi adalah 3,33. Mengacu pada tabel skor dan kategori skala likert yang diuraikan dalam bab III, nilai 3,33 masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak/valid digunakan sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik.

#### **4. Analisis Pratikalitas Dan Efektivitas**

Setelah produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi dinyatakan layak/valid digunakan sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik oleh ahli materi dan ahli media/produk. Kemudian, tahap selanjutnya adalah melakukan uji pratikalitas dan efektivitas terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji pratikalitas dan efektivitas produk ini dilakukan oleh guru dan peserta didik. Tujuannya ialah untuk mendapatkan penilaian/pendapat dan saran perbaikan mengenai seberapa praktis dan efektifnya produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal dalam menumbuhkan empati sejarah peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian dari lembar angket uji pratikalitas dan efektivitas yang telah diisi oleh guru sejarah, diketahui bahwa nilai rata-rata uji pratikalitas dan efektivitas produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi adalah 3,55. Mengacu pada tabel skor dan kategori skala likert yang diuraikan dalam bab III, nilai 3,55 masuk dalam kategori sangat praktis/efektif untuk digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis dan sangat efektif digunakan sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk

menumbuhkan empati sejarah peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian dari lembar angket uji pratikalitas dan efektivitas yang telah diisi oleh peserta didik, diketahui bahwa nilai rata-rata uji pratikalitas dan efektivitas produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi adalah 3,63. Mengacu pada tabel skor dan kategori skala likert yang diuraikan dalam bab III, nilai 3,63 masuk dalam kategori sangat praktis/efektif untuk digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis dan sangat efektif digunakan sebagai sumber belajar sejarah lokal untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, maka dapat ditemukan bahwa (1) Prosedur pengembangan virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi dimulai dari tahap analisis, yang terdiri dari analisis guru, peserta didik, fasilitas, konten, dan kebutuhan. Kedua, tahap desain, yang terdiri dari pemilihan aplikasi, pengumpulan foto panorama, penyusunan draft bagian/session, penyusunan narasi/teks, pengumpulan foto/gambar, video, dan audio, pengeditan di website canva, serta pengeditan di website theasys. Ketiga, tahap pengembangan mencakup uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli produk/media. Keempat, tahap implementasi mencakup uji pratikalitas dan efektivitas produk oleh guru sejarah dan peserta didik kelas XI Fase F di SMKN 2 Sarolangun. (2) Kelayakan virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata 3,86 dari validator materi dan 3,33 dari validator media/produk. (3) Pratikalitas dan efektivitas virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi berada pada kategori sangat praktis/efektif dengan rata-rata 3,55 dari guru sejarah dan 3,63 dari peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa virtual reality museum perjuangan rakyat Jambi sebagai sumber belajar sejarah lokal sangat layak, praktis dan efektif digunakan untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hasan, S.H. 2019. Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke 21. HISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah, Volume 2 Nomor 2
- Herison, E. 2014. Koleksi Persenjataan Perang Museum Perjuangan Rakyat Jambi. Jambi: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi
- Kami, P., dkk. 2023. Pembelajaran Bahasa di Era Digital. Sumatera Barat: CV. Gita Lentera
- Kuswono, Sumiyatun, Elis S. 2021. Pemanfaatan Kajian Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah Di Indonesia. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO, Volume 6 Nomor 2
- Mustakim. 2023. Pedoman Pengembangan Kurikulum Terintegrasi (Sejarah Lokal dan Nasional ) Jenjang SMA/SMK Kabupaten Bangkalan. Jawa Timur: Inspirasi Pustaka Media (Caremedia Group)

- Nengsih, Y.K. dkk. 2021. Buku Ajar : Media dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah. Palembang: Bening Media Publishing
- Putrapratama, E. 2017. Museum Perjuangan Rakyat Jambi 1997-2015. Skripsi. Jambi: Universitas Batanghari
- Sardiman, A.M. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saurik, H.T.T., dkk. 2018. Teknologi Virtual Reality Untuk Media Promosi Kampus. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Volume 6 Nomor 1
- Susanto, H., & Hieronymus, P. 2022. Analisis Pola Narasi Reflektif Buku Teks Sejarah SMA Untuk Pencapaian Empati Sejarah. Yupa: Historical Studies Journal, Volume 6 Nomor 1
- Syahputra, M. A. D., & Sariyatun, D. T. A. (2020). Pemanfaatan Situs Purbakala Candi Muaro Jambi Sebagai Objek Pembelajaran Sejarah Lokal Di Era Digital. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, Volume 3 Nomor 1
- Tricahyono, D. 2022. Pengembangan Peta Digital Candi Hindu-Buddha dengan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Empati Sejarah Peserta Didik MAN 2 Tulungagung. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Zafri. 1999. Metode Penelitian Pendidikan. Padang: UNP Press