

ABSTRAK

Ihut Marasi Pakpahan. NIM. 3193321019. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum Virtual Menggunakan Aplikasi Artsteps Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui kelayakan media berbasis museum virtual menggunakan aplikasi artsteps pada pembelajaran sejarah, (2) mengetahui keefektifan penggunaan media berbasis museum virtual menggunakan aplikasi artsteps pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) yang menggunakan metode pengembangan Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian meliputi 9 (sembilan) tahapan uji coba produk. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis data kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penelitian. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap T.A 2022-2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Medan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memenuhi validitas oleh ahli materi mencapai 93,3 dengan kategori sangat valid, validasi oleh ahli media 87,5 dengan kategori sangat valid, dan berdasarkan uji pemakaian oleh siswa yaitu mencapai nilai 87,4 dengan kategori sangat valid. Keefektifan penggunaan media berbasis museum virtual ini disimpulkan sangat baik berdasarkan hasil-hasil belajar sesudah menggunakan media yaitu dengan presentase nilai 86,4 dimana nilai ini telah berhasil melampaui batas KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk dan keefektifan penggunaan produk tersebut maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan layak untuk di jadikan media pembelajaran pada materi Peran Tokoh-tokoh nasional dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia di kelas XI SMA Negeri 2 Medan.

Kata Kunci : Media Berbasis Museum Virtual. Artsteps. Penelitian dan Pengembangan (R&D)