

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM VIRTUAL SUMPAH  
PEMUDA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA  
KELAS XI SMAN 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Skripsi**

**Oleh**

**Anindita Nuurii Nabilah**

**NPM 2213033042**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM VIRTUAL SUMPAAH PEMUDA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XI SMAN 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2025/2026

Oleh

Anindita Nuurii Nabilah

Kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung dalam mata pelajaran Sejarah masih dalam kategori sedang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan *desain quasi-experimental* dengan bentuk *pre-test post-test non-equivalent control group design*. Analisis yang digunakan uji hipotesis menggunakan uji *Independent samples t-Tes*. Sampel penelitian berjumlah 72 siswa. Teknik purposive sampling dengan masing-masing kelompok berjumlah 36 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi.

Hasil penelitian menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dari 66,39 menjadi 87,92 dengan selisih nilai 21,53 sedangkan pada kelompok kontrol dari nilai rata-rata 70,17 menjadi 86,50 dengan selisih nilai 16,33. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0,020 < 0,05$ . Hasil *effect sizes Cohen's d* sebesar 0,560 termasuk kategori sedang. Rata-rata nilai N-Gain kelompok eksperimen 63,57 (sedang), dan kelompok kontrol 49,10 (rendah). Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda terbukti secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan media pembelajaran power point.

**Kata Kunci:** Museum Virtual Sumpah Pemuda, Kemampuan Berpikir Kritis, Media Pembelajaran Sejarah

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF THE SUMPAAH PEMUDA VIRTUAL MUSEUM LEARNING MEDIA ON THE CRITICAL THINKING ABILITIES OF GRADE XI STUDENTS OF SMAN 2 BANDAR LAMPUNG IN THE 2025/2026 ACADEMIC YEAR***

**By**

***Anindita Nuurii Nabiilah***

*The critical thinking skills of eleventh-grade students at SMAN 2 Bandar Lampung in History are still in the moderate category. The purpose of this study was to determine the significant effect of using the Sumpah Pemuda Virtual Museum learning media on students' critical thinking skills. This study employed a quantitative research method with a quasi-experimental design, with a pre-test and post-test non-equivalent control group design. The analysis used an independent samples t-test for hypothesis testing. The sample size was 72 students. The purposive sampling technique consisted of 36 students in each group. The data collection instrument was a validated multiple-choice test.*

*The results showed a higher increase in students' critical thinking skills in the experimental group compared to the control group, with an average score increase in the experimental group from 66,39 to 87,92 a difference of 21,53 points, and in the control group from 70,17 to 86,50 a difference of 16,33 points. The results of the hypothesis testing using an independent samples t-test showed a significance value of  $0,020 < 0,05$ . The Cohen's d effect size result of 0,560 is categorized as moderate. The average N-Gain value for the experimental group was 63,57 (moderate), and the control group was 49,10 (low). In this case, the use of the Sumpah Pemuda virtual museum learning media was proven to be significantly more effective in improving students' critical thinking skills compared to PowerPoint learning media.*

**Keywords:** *Sumpah Pemuda Virtual Museum, Critical Thinking Skills, History Learning Media*

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MUSEUM VIRTUAL SUMPAH  
PEMUDA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA  
KELAS XI SMAN 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Oleh  
Anindita Nuurii Nabiilah**

**Skripsi**  
Sebagai salah satu syarat untuk mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**  
Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2026**

Judul Skripsi

: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
MUSEUM VIRTUAL SUMPAH PEMUDA  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KRITIS SISWA KELAS XI SMAN 2 BANDAR  
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2025/2026

Nama Mahasiswa

: Anindita Nuurii Nabillah

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213033042

Program Studi

: Pendidikan Sejarah

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198801082019031012

Ulul Azmi Muhammad, S.Pd., M. Pd.  
NIP. 1995042020224061001

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Koordinator Program Studi  
Pengetahuan Sosial, Pendidikan Sejarah.

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.  
NIP. 197411082005011003

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 197009132008122002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris

: Ulul Azmi Muhammad, S.Pd., M.Pd.

Penguji

: Dr. Ema Agustina, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juni 2026

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anindita Nuurii Nabiilah  
NPM : 2213033042  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan/Fakultas : P.IPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Jl. Kav Anugerah No 5b 12/008 Kelurahan Jatimakmur,  
Kecamatan Pondok Gede, Kota Bekasi, Jawa Barat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis, diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 10 Juni 2026



Anindita Nuurii Nabiilah

NPM. 2213033042

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Magetan pada 25 September 2001. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Slamet Rahardjo dan Ibu Hestu Lendhah Sri Nerpati. Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) TKIT Al-Ikhlas (2005-2007), Pendidikan Sekolah Dasar (SD) SDN Banjaran 4 Kota Kediri (2008-2013), Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1 Ngawi (2013-2017), dan kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Pondok Pesantren Darunnajah 2 Cipining Bogor (2018-2021) pada pendidikan tingkat SMA saya menempuh pendidikan 4 tahun karena mengikuti program intensif. Setelah kelulusan penulis melaksanakan Pengabdian Mengajar di Pondok Pesantren Darunnajah 2 Cipining selama 1 tahun (2021-2022). Pada tahun 2022, penulis di terima sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada semester 5 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bangun Rejo, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPN 2 Meraksa Aji yang terletak di desa Bangun Rejo, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang. Selama menjadi mahasiswi, penulis aktif di beberapa organisasi antara lain sebagai anggota bidang Pemberdayaan Perempuan BEM FKIP Universitas Lampung pada tahun 2022, anggota bidang Media Center Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah pada tahun 2023. Penulis juga aktif di beberapa perlombaan diantaranya Juara 3 Lomba Karya Tulis Ilmiah dalam kegiatan HIMAPIS OLYMPIC yang dilaksanakan oleh Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung pada tahun 2023 dan Juara 3 Kompetisi Perancangan Media Pembelajaran Digital Tingkat Nasional dalam kegiatan Pekan Sejarah Universitas Lampung Mangkurat pada tahun 2024.

## MOTTO

اجْهَدْ وَلَا تَكْسَلْ وَلَا تَكُ غَافِلًا فَنَدَامَةَ الْعُقْبَى لِمَنْ يَتَكَاسَلُ

*Ijhad wala taksal wala takun ghafilan fanadamatul uqh'ba liman yatakaasal*

*” Bersungguh-sungguhlah, jangan bermalas-malasan dan jangan pula lengah, karena penyesalan itu hanya menimpa orang-orang yang malas.”*

**(KH. Hasan Abdullah Sahal)**

*“Untuk setiap malam yang panjang, analisis yang rumit, dan keraguan yang sempat singgah: Terima kasih karena tidak pernah memilih untuk menyerah. Langkah ini telah tuntas dan akan berlanjut ke Langkah selanjutnya.”*

**(Anindita Nuurii Nabiilah)**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohiim*

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.  
Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.  
Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan sebuah karya ini  
sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

**Kedua Orang Tua Tercinta Bapak Slamet Rahardjo dan Ibu Hestu Lendhah**

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan karya ini sebagai  
tanda cinta dan sayangku kepada kedua orang yang telah membesarkanku dengan  
penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran. Terimakasih atas setiap tetes  
keringat dan yang selalu membimbing, mengingatkan dan mendoakanku agar  
selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi, mendoakan  
keberhasilanku, sungguh semua yang bapak dan ibu berikan tidak mungkin  
terbalaskan.

Untuk almamaterku tercinta

**“UNIVERSITAS LAMPUNG”**

## SANWACANA

*Alhamdulillahirobbil'aalamiin,*

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Museum Virtual Sumpah Pemuda Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2025/2026”** adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiyantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Dan Kerjasama Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Umum Dan Keuangan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung. Terima kasih banyak ibu

atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Bapak Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih banyak bapak atas segala saran, masukan, bimbingan dan ilmunya serta motivasi yang diberikan selama penulis mulai masuk sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung sampai pada tahap akhir yaitu menyelesaikan skripsi.
8. Bapak Ulul Azmi Muhammad, S.Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.
9. Ibu Dr. Ema Agustina., M.Pd., selaku dosen pembahas skripsi penulis. Terima kasih banyak ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung
10. Bapak Rinaldo Adi Pratama, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II skripsi penulis saat menuju seminar proposal. Terima kasih banyak bapak atas segala saran, bimbingan, kepedulian dan waktunya selama penulis menjadi mahasiswa bimbingan bapak disela waktu bapak melanjutkan studi S3 bimbingan bapak sangat membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung.
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah dan para pendidik di Universitas Lampung pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung.
12. Teruntuk adik saya, Naufal Ahmad Arifin dan keluarga besar Alm. Mbah Soehirsam Probosongko dan Mbah Tjik Untari, Mbah Surjatim Samsul Arifin dan Eyang Siti Aminah, serta adik-adik sepupu saya terima kasih atas dukungan dan doa disetiap perjalanan penulis terutama selama proses menyusun skripsi.

13. Teruntuk sahabat penulis, Syahrani Dewiajie dan Azahra Khaerani terima kasih selalu memberi dukungan, semangat dan mendoakan yang terbaik untuk penulis selama menyusun skripsi.
14. Teruntuk teman dekat penulis selama perkuliahan, Sania, Amel, Ummul, dan Sifa terima kasih atas segala dukungan, bantuan, dan kebersamaan sejak awal perkuliahan hingga saat ini. Terimakasih telah menjadi pendengar dan penyemangat selama menyusun skripsi serta doa terbaik untuk penulis.
15. Teruntuk teman-teman satu pembimbing akademik, Maimunah, Meilani, Mega, Faiz, Ridho, Edo terimakasih atas kebersamaan, informasi terkait PA, serta dukungannya untuk dapat menyelesaikan proses perkuliahan Bersama, semoga setelah kelulusan nanti kita bisa sukses di jalan masing-masing.
16. Teruntuk teman-teman Bakti Untuk Negri HPMI Yordania, Najwa, Jerry, Ridhwan, Arzu, Arman, Manal, Fadhil, Ary, Maul, Lalu Arya terima kasih atas dukungan, doa, dan pengalaman yang hebat untuk penulis selama proses menyusun skripsi.
17. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2022 terimakasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Program Studi pendidikan sejarah tercinta ini.

Semoga hasil penulisan ini dapat berguna dan bermanfaat. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan dan nikmat sehat atas semua yang telah diberikan.

Bandar Lampung, Juni 2026

Anindita Nuurii Nabiilah

NPM. 2213033042

## DAFTAR ISI

|                                                                                         |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                  | <b>i</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                               | <b>iii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                               | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                            | <b>v</b>   |
| <b>I PENDAHULUAN.....</b>                                                               | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....                                                                | 1          |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                                                                | 5          |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                                             | 5          |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                                                            | 5          |
| 1.5 Kerangka Pikir Penelitian .....                                                     | 7          |
| 1.6 Paradigma Penelitian .....                                                          | 8          |
| 1.7 Hipotesis Penelitian .....                                                          | 8          |
| <b>II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                                                         | <b>10</b>  |
| 2.1 Kajian Teori .....                                                                  | 10         |
| 2.1.1 Pengaruh Museum Virtual Sumpah Pemuda Terhadap<br>Kemampuan Berpikir Kritis ..... | 10         |
| 2.1.2 Media Pembelajaran Sejarah .....                                                  | 12         |
| 2.1.3 Kemampuan Berpikir Kritis .....                                                   | 17         |
| 2.1.4 Sumpah Pemuda (Sebagai Konten Pembelajaran) .....                                 | 19         |
| 2.2 Penelitian Yang Relevan.....                                                        | 21         |
| <b>III METODELOGI PENELITIAN.....</b>                                                   | <b>24</b>  |
| 3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....                                                       | 24         |
| 3.1.1 Objek Penelitian .....                                                            | 24         |
| 3.1.2 Subjek Penelitian .....                                                           | 24         |
| 3.1.3 Tempat Penelitian .....                                                           | 24         |
| 3.1.4 Waktu Penelitian .....                                                            | 24         |
| 3.1.5 Bidang Ilmu Penelitian .....                                                      | 24         |
| 3.2 Metode Penelitian .....                                                             | 24         |
| 3.3 Desain Penelitian .....                                                             | 25         |
| 3.4 Populasi Dan Sampel .....                                                           | 26         |
| 3.4.1 Populasi .....                                                                    | 26         |
| 3.4.2 Sampel .....                                                                      | 27         |

|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrument Penelitian..... | 28         |
| 3.5.1 Wawancara .....                                      | 28         |
| 3.5.2 Teknik Tes (Pilihan Ganda).....                      | 29         |
| 3.6 Teknik Analisis Data                                   |            |
| 3.6.1 Analisis Uji Pra-Syarat Analisis Data .....          | 37         |
| 3.6.2 Analisis Uji Hipotesis.....                          | 37         |
| <b>IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                       | <b>39.</b> |
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....                   | 39         |
| 4.1.1 Sejarah SMA Negeri 2 Bandar Lampung.....             | 39         |
| 4.1.2 Lokasi Penelitian .....                              | 40         |
| 4.1.3 Visi Dan Misi SMA Negeri 2 Bandar Lampung .....      | 41         |
| 4.1.4 Pendidik Dan Tenaga Kependidikan .....               | 42         |
| 4.1.5 Sarana Dan Prasarana Sekolah .....                   | 45         |
| 4.2 Gambaran Umum Penelitian.....                          | 47         |
| 4.2.1 Pelaksanaan Penelitian .....                         | 47         |
| 4.2.2 Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kritis .....       | 63         |
| 4.3 Hasil Analisis Data .....                              | 65         |
| 4.3.1 Uji Pra-Syarat Analisis Data .....                   | 65         |
| 4.3.2 Uji Hipotesis.....                                   | 68         |
| 4.4 Pembahasan.....                                        | 72         |
| <b>V PENUTUP.....</b>                                      | <b>80</b>  |
| 5.1 Kesimpulan .....                                       | 80         |
| 5.2 Saran .....                                            | 71         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                | <b>83</b>  |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                           | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Berfikir Siswa Kelas XI .....                      | 4       |
| Tabel 2. Desain Penelitian.....                                                 | 25      |
| Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas XI F .....                                          | 27      |
| Tabel 4. Kisi Kisi Instrumen .....                                              | 30      |
| Tabel 5. Skala Penilaian Kemampuan Berfikir Kritis Menurut Teori Ennis .....    | 31      |
| Tabel 6. Presentase Kemampuan Berfikir Kritis.....                              | 32      |
| Tabel 7. Hasil Uji Validasi Instrumen.....                                      | 33      |
| Tabel 8. Hasil Uji Reabilitas Instrumen .....                                   | 36      |
| Tabel 9. Data Pendidik.....                                                     | 42      |
| Tabel 10. Data Staff Sekolah .....                                              | 44      |
| Tabel 11. Tabel Data Karyawan.....                                              | 45      |
| Tabel 12. Sarana dan Prasarana Sekolah .....                                    | 46      |
| Tabel 13. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol .....                       | 50      |
| Tabel 14 Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....                        | 54      |
| Tabel 15. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen .....                    | 58      |
| Tabel 16. Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....                   | 62      |
| Tabel 17. Tabel Descriptive Statistic .....                                     | 64      |
| Tabel 18. Uji Normalitas.....                                                   | 65      |
| Tabel 19. Uji Homogenitas Kelompok <i>Pre-test</i> Eksperimen Dan Kontrol ..... | 66      |
| Tabel 20 Uji Homogenitas kelompok post test eksperimen dan kontrol .....        | 67      |
| Tabel 21 Uji Hipotesis <i>Independent Samples T-test</i> .....                  | 68      |
| Tabel 22 Analisis <i>Effect Sizes</i> .....                                     | 69      |
| Tabel 23 Hasil Uji N-Gain .....                                                 | 70      |
| Tabel 24 Kriteria indeks N-Gain Hake (1998).....                                | 71      |
| Tabel 25 Kriteria efektivitas presentase N-Gain.....                            | 71      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                             | Halaman |
|----------------------------------------------------|---------|
| Gambar 1.1 Paradigma Penelitian.....               | 8       |
| Gambar 4.1 Lokasi SMA Negeri 2 Bandar Lampung..... | 39      |
| Gambar 4.2 Pre-test Kelas XI F A2 .....            | 48      |
| Gambar 4.3 Suasana Pembelajaran Kelas XI F A2..... | 51      |
| Gambar 4.4 Post-Test Kelas XI F A2 .....           | 53      |
| Gambar 4.5 Pre-test Kelas XI F C4 .....            | 55      |
| Gambar 4.6 Suasana Pembelajaran Kelas XI F C4..... | 59      |
| Gambar 4.7 Post-test Kelas XI F C4.....            | 61      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                     | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....                                       | 88      |
| Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....                                        | 89      |
| Lampiran 3. Data Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IX.....               | 103     |
| Lampiran 4. Data <i>Pre-test Post-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen..... | 114     |
| Lampiran 5. Uji Pra-Syarat Penelitian .....                                  | 118     |
| Lampiran 6. Uji Hipotesis .....                                              | 119     |
| Lampiran 7. Modul Ajar .....                                                 | 122     |
| Lampiran 8. Dokumentasi.....                                                 | 132     |

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan abad 21 menekankan pengembangan keterampilan 6C (*Character, Citizenship, Collaboration, Communication, Creativity, And Critical Thinking*) sebagai kompetensi dasar untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan efisien, serta meningkatkan kemampuan belajar siswa bagi Pendidikan Indonesia di masa depan (Agustina, 2023). Dalam konteks pembelajaran Sejarah, penerapan 6c diwujudkan melalui serangkaian aktivitas berbasis proyek dan diskusi. Siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan tidak hanya menerima narasi Sejarah, tetapi juga menganalisis berbagai sumber primer dan sekunder untuk mengidentifikasi bias, memverifikasi fakta, dan merumuskan interpretasi mereka sendiri mengenai suatu peristiwa Sejarah. Keterampilan ini juga diintegrasikan dengan kolaborasi, dimana siswa bekerja dalam kelompok untuk meneliti, berbagi temuan, dan menyusun argumen bersama, misalnya dalam menganalisis dampak suatu kebijakan kolonial.

Proses analisis dan presentasi temuan, debat, atau penulisan esai naratif yang kuat, di mana mereka harus menyampaikan hasil pemikiran kritis mereka secara jelas dan persuasif kolaborasi ini juga memerlukan komunikasi yang dapat ditingkatkan melalui presentasi temuan, debat, atau penulisan esai naratif yang kuat, di mana mereka harus menyampaikan hasil pemikiran kritis mereka secara jelas dan persuasif. Sementara itu, kreativitas diterapkan ketika siswa menemukan cara-cara baru untuk mempresentasikan pengetahuan Sejarah seperti membuat film dokumenter pendek, diorama, atau pameran digital yang menginterpretasikan ulang peristiwa masa lalu (Sumargono dkk., 2021).

Dalam keterampilan 6c ini terdapat tambahan 2 aspek keterampilan yaitu yang pertama *Citizen* (Kewarganegaraan) ditanamkan melalui diskusi tentang bagaimana pelajaran dari masa lalu relevan dengan isu-isu sosial dan politik kontemporer,

mendorong siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berpartisipasi aktif, misalnya dengan mempelajari sejarah reformasi dan korelasinya dengan kondisi saat ini. Kedua *Character* (Karakter), karakter ini penting untuk siswa di era globalisasi seperti ini, mengajarkan nilai-nilai seperti integritas dalam menyajikan bukti sejarah, empati terhadap pengalaman orang-orang di masa lalu, dan ketekunan dalam menghadapi tugas penelitian yang kompleks. Dengan ini pembelajaran Sejarah abad 21 bukan hanya tentang apa yang terjadi namun juga tentang bagaimana dan kenapa hal ini dapat terjadi yang secara aktif membentuk kemampuan siswa secara menyeluruh.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan era globalisasi yang serba cepat dan kompleks. Globalisasi tidak hanya membawa arus informasi yang melimpah, tetapi juga menuntut individu untuk dapat memilah, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara mandiri serta bertanggung jawab. Pendidikan yang menekankan pada penguatan berpikir kritis bertujuan membentuk generasi yang mampu beradaptasi, menyelesaikan masalah, serta mengambil keputusan secara rasional dan logis. Kemampuan berpikir kritis sangat berpengaruh dalam membantu siswa memahami pengetahuan dan membentuk pola pikir ilmiah (Rizqi, 2025). Hal ini didukung dengan adanya pendekatan konstruktivistik dalam Pendidikan yang menekankan pada pembelajaran aktif dan reflektif sebagai dasar dalam pelatihan berpikir kritis. Dalam hal ini sekolah perlu mengintegrasikan strategi pembelajaran yang mendorong diskusi, penalaran logis, dan evaluasi terhadap berbagai sudut pandang dalam setiap mata pelajaran (Al-Azizi, 2024).

Pemanfaatan teknologi digital dalam Pendidikan khususnya dalam pembelajaran Sejarah telah membawa transformasi yang signifikan dalam metode pengajaran dan pemahaman siswa (Muhammad dkk., 2025). Teknologi seperti *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, dan media digital interaktif memungkinkan visualisasi peristiwa sejarah secara imersif, yang tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap konteks historis, seperti yang pernah diterapkan sebelumnya dalam visualisasi Gedung bersejarah dalam bentuk VR memungkinkan eksplorasi arsitektur dan nilai Sejarah

secara langsung dan menarik (Ilmawan, 2024). Teknologi juga mendukung literasi digital dan penguatan nilai kebangsaan dengan memadukan sejarah lokal dan nasional dalam media digital Inovasi-inovasi ini menjadikan pembelajaran sejarah tidak lagi terbatas pada teks, melainkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan (Laila, 2025).

Museum virtual merupakan salah satu inovasi teknologi yang membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan Sejarah. Dengan memanfaatkan platform berbasis tur digital interaktif yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi artefak, situs sejarah, dan peristiwa masa lalu tanpa harus hadir secara fisik. Hal ini tidak hanya memperluas akses terhadap sumber pembelajaran sejarah, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan minat siswa melalui pengalaman belajar yang imersif. Penggunaan penggunaan *virtual tour* dalam pembelajaran sejarah mampu membangun pemahaman yang lebih mendalam serta memperkuat koneksi emosional siswa terhadap materi (Masruri, 2024). Dalam penelitian lain juga disebutkan bahwa teknologi museum virtual dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dan menjadi Solusi atas keterbatasan akses koleksi fisik, dengan demikian museum virtual tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga media edukatif dan adaptif terhadap era digital dan kebutuhan generasi muda (Widyantoro, 2024).

Media pembelajaran berupa museum virtual memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan pendekatan interaktif dan imersif, siswa diajak untuk mengeksplorasi konten Sejarah secara visual dan kontekstual sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terdorong untuk menganalisis, mengevaluasi dan menginterpretasi data Sejarah (Mahardi, 2024). Museum virtual dijadikan media alternatif pembelajaran sejarah untuk membentuk generasi kritis dan melek informasi.

Pemanfaatan museum virtual tour sumpah pemuda telah dilaksanakan di SMAN 6 Pandeglang sebagai sebuah inovasi media pembelajaran di sekolah yang manfaatnya bisa dirasakan oleh siswa SMAN 6 Pandeglang, terlihat dari antusiasme juga respon dari para siswa saat pembelajaran Sejarah berlangsung.

Hasil serta manfaat dari penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran Sejarah dapat dirasakan ketika pembelajaran telah selesai siswa lebih antusias dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan begitu penggunaan museum virtual terbukti memberikan pengalaman belajar bagi para siswa dan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis Sejarah untuk siswa (Robin, 2023).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui analisis nilai tes pra penelitian, teridentifikasi bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis sumber sejarah, membandingkan informasi, dan mengevaluasi argumen masih belum maksimal. Berikut hasil umum penilaian analisis nilai angket pra penelitian:

**Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI**

| <b>Indikator Ennis</b>                 | <b>Rata-rata Skor (1-4)</b> | <b>Status</b>        |
|----------------------------------------|-----------------------------|----------------------|
| <i>Focus</i> (Mengidentifikasi Fokus)  | 2,18                        | Rendah               |
| <i>Reason</i> (Menganalisis Argumen)   | 2,15                        | Rendah               |
| <i>Inference</i> (Menarik Kesimpulan)  | 2,22                        | Kritis Sedang        |
| <i>Situation</i> (Memahami Konteks)    | 2,21                        | Kritis Sedang        |
| <i>Clarity</i> (Memberikan Penjelasan) | 2,28                        | Kritis Sedang        |
| <b>Rata-rata Keseluruhan</b>           | <b>2,21</b>                 | <b>Kritis Sedang</b> |

Sumber. Tes Kemampuan Berpikir Kritis Pada Penelitian Pendahuluan

Berdasarkan hasil Penelitian Pendahuluan yang dilakukan terhadap siswa kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung pada Selasa, 09 September 2025, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa secara umum diperoleh data bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa berada pada skor 2,21. Berdasarkan skala penilaian yang diadaptasi dari teori Robert H. Ennis skala 1-4, perolehan ini menempatkan siswa pada kategori "Kritis Sedang" atau "Perlu Peningkatan". Jawaban siswa cenderung bersifat tekstual, singkat, dan hanya mengulang informasi yang ada tanpa melakukan analisis mendalam. Melihat kondisi di atas,

terdapat kesenjangan antara kemampuan yang diharapkan dengan realita di lapangan. Rendahnya skor pada indikator *Focus* dan *Reason* disebabkan oleh kurangnya stimulus visual dan interaktif yang dapat membantu siswa mengonstruksi pemikiran kritis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti Museum Virtual untuk memicu kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan ini sangat krusial untuk menghadapi tantangan abad 21, salah satu cara untuk melihat dan mengukur kemampuan berpikir kritis siswa adalah melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas. Hasil dari penerapan media tersebut yang tercermin dari performa tugas, diskusi, maupun nilai evaluasi akan memberikan gambaran nyata tentang tingkat keterampilan berpikir kritis mereka sekaligus untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Belum ada penelitian yang menguji penggunaan Museum Virtual Sumpah Pemuda sebagai media pembelajaran dalam konteks peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa SMAN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menjadi relevan dan urgen untuk dilakukan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian lebih lanjut, maka rumusan masalah yang akan disusun adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang ada diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

Mendeskripsikan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penulisan ini yaitu:

#### A. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan ilmu Pendidikan khusus nya dalam bidang teori pembelajaran Sejarah dan teknologi Pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi model teoritis untuk pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality lainnya yang tidak hanya terbatas pada Sejarah tetapi juga pada disiplin ilmu lain sehingga dapat memperkaya Khazanah metodologi pembelajaran di era digital.

#### B. Secara Praktis

##### a) Bagi Guru

Bagi pendidik khususnya guru mata pelajaran Sejarah di SMAN 2 Bandar Lampung, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi dan alternatif inovasi media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi. Melalui pemanfaatan media Museum Virtual Sumpah Pemuda, guru dapat merancang proses pembelajaran yang lebih visual, kontekstual, dan tidak monoton untuk mengatasi kejenuhan belajar di kelas. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam menemukan pendekatan media yang efektif untuk menstimulus serta mengevaluasi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI secara lebih optimal.

##### b) Bagi Sekolah

Bagi SMAN 2 Bandar Lampung, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih positif dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Sejarah. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi pihak sekolah terkait pentingnya pengintegrasian teknologi berupa media pembelajaran digital seperti Museum Virtual Sumpah Pemuda untuk menciptakan iklim pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan abad ke-21. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menambah perbendaharaan literatur akademik di perpustakaan sekolah yang bermanfaat sebagai referensi bagi penelitian sejenis, sekaligus menjadi landasan kebijakan sekolah dalam

memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa secara berkelanjutan.

c) Bagi Penulis

Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ini memberikan manfaat yang sangat besar bagi peneliti. Penelitian ini memberikan pengalaman empiris dan data autentik yang dapat digunakan sebagai landasan publikasi ilmiah atau pengembangan lebih lanjut.

### **1.5 Kerangka Pikir Penelitian**

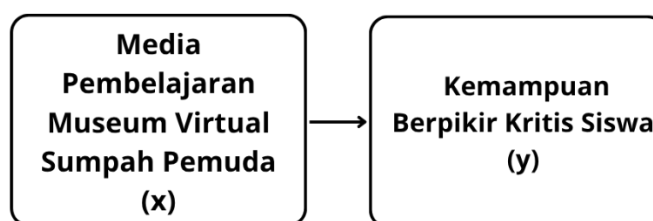
Kemampuan berpikir kritis siswa khususnya di SMAN 2 Bandar Lampung saat ini masih perlu ditingkatkan, yang menjadi tantangan penting dalam pencapaian pembelajaran abad ke-21. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI di SMAN 2 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran museum virtual Sumpah Pemuda untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan enam indikator menurut Robert H. Ennis, yaitu mengidentifikasi fokus, menganalisis argumen, menarik kesimpulan, memahami konteks, memberikan kejelasan, dan melakukan evaluasi. Implementasi media dilakukan melalui tahapan eksplorasi artefak digital, analisis sumber sejarah, interpretasi informasi secara mandiri, serta evaluasi bukti sejarah dari berbagai perspektif. Rangkaian aktivitas tersebut mendorong siswa melakukan rekonstruksi narasi sejarah sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking*) dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembiasaan proses ilmiah berbasis digital melalui museum virtual Sumpah Pemuda mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dengan model *Pre-test Post-test Non-Equivalent Control Group Design* untuk menguji pengaruh media pembelajaran Museum Virtual Sumpah Pemuda.

Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media museum virtual dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa buku teks dan PowerPoint. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berpikir kritis yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pembelajaran pada kedua kelompok. Desain penelitian ini dipilih untuk membandingkan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, hipotesis penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Museum Virtual Sumpah Pemuda berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

### 1.6 Paradigma Penelitian



**Gambar 1.1 Paradigma Penelitian**

#### Keterangan:

- $\longrightarrow$  : Garis ini menggambarkan pengaruh penerapan media
- Variabel Independen (variabel x): Media Pembelajaran Museum Virtual Sumpah Pemuda
- Variabel Dependen (variabel y): Kemampuan berpikir kritis siswa (spesifiknya pada siswa kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung)

### 1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian adalah pernyataan atau dugaan sementara yang dibuat berdasarkan teori, observasi awal, atau hasil studi sebelumnya yang kemudian diuji melalui metode ilmiah (Creswell, 2023). Menurut Sugiyono (2023) dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih harus diuji kebenarannya melalui pengumpulan data.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

*H<sub>0</sub>*: Tidak ada pengaruh signifikan Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa

*H<sub>1</sub>*: Terdapat pengaruh signifikan Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Teori

#### 2.1.1 Pengaruh Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Pengaruh media pembelajaran terhadap keberhasilan proses belajar tidak hanya sebatas sebagai alat bantu, melainkan sebagai instrumen kognitif yang memfasilitasi asimilasi informasi. Menurut Richard E. Mayer dalam (Putri A. A., 2025) pemilihan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) sebagai kerangka acuan dalam pengembangan media ini didasarkan pada posisinya sebagai landasan teoritis paling komprehensif di bidangnya. Teori ini secara logis menjelaskan bahwa proses belajar akan jauh lebih mendalam ketika siswa disajikan kombinasi kata dan gambar, bukan sekadar teks padat. Efektivitas ini ditopang oleh tiga asumsi ilmiah yang sangat relevan dengan cara kerja otak manusia yaitu, pemanfaatan saluran ganda seperti visual dan auditori agar penyerapan informasi lebih seimbang, pengelolaan kapasitas memori kerja yang terbatas demi mencegah *cognitive overload*, serta stimulasi pemrosesan aktif agar siswa dapat mengorganisasi dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pemahaman lama mereka. Dengan menyandarkan desain media pada CTML, produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga teruji secara kognitif dalam mempermudah pemahaman siswa. Pembelajaran Berbasis Sumber (*Resource-Based Learning*), yang berakar kuat pada teori Konstruktivisme. Menurut teori ini, siswa tidak pasif menerima informasi, tetapi secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi langsung dengan sumber otentik. Sumber belajar otentik, seperti artefak digital atau rekonstruksi 3D peristiwa Sumpah Pemuda dalam museum virtual, memberikan data mentah yang harus diolah dan diinterpretasikan (Asmara, 2019). Interaksi ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam (*deep learning*) karena siswa harus menguji, membandingkan, dan menyimpulkan informasi misalnya membandingkan narasi audio dengan tampilan visual artefak (Azmi Muhammad dkk., 2025). Proses ini, di mana siswa bertindak

layaknya sejarawan dengan menganalisis bukti-bukti primer, secara melekat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemikiran historis, jauh melampaui pembelajaran hafalan.

Interaktivitas dan visualisasi yang ditawarkan museum virtual, khususnya dalam konteks sejarah, berfungsi sebagai prasyarat penting untuk mengembangkan keterampilan analisis dan evaluasi kritis siswa. Visualisasi yang kaya, seperti rekonstruksi 3D, virtual tour 360 derajat, dan tampilan artefak digital beresolusi tinggi, menghilangkan hambatan kognitif yang sering muncul dari pembelajaran berbasis teks, membuat peristiwa sejarah menjadi lebih konkret dan imersif. Hal ini memungkinkan siswa untuk "hadir" di tempat kejadian, seperti Kongres Pemuda II, yang secara signifikan meningkatkan kemampuan mereka untuk memproses informasi secara aktif. Lebih lanjut, interaktivitas museum, seperti fitur hotspot informasi, narasi audio kontekstual, dan kemampuan memanipulasi objek 3D, mendorong siswa untuk tidak sekadar menerima, tetapi mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, dan mencari tahu kaitan antar bukti sejarah. Keterlibatan aktif dan eksplorasi mandiri dengan sumber otentik ini adalah fondasi yang kokoh untuk memicu analisis kritis dengan menanyakan siapa, mengapa, dan bagaimana sumber itu ada dan evaluasi dengan menilai keotentikan dan relevansi nilai sejarah tersebut (Chatulistiwa dkk., 2024).

Pengalaman eksplorasi interaktif di Museum Virtual Sumpah Pemuda secara teoritis dapat merangsang pengembangan berpikir kritis siswa melalui empat tahap kunci. Pertama, fitur visualisasi artefak digital 3D dan dokumen primer mendorong siswa melakukan analisis sumber dengan cermat, memaksa mereka mengidentifikasi bukti fisik dan narasi yang disajikan. Kedua, dengan adanya berbagai lapisan informasi kontekstual seperti teks, audio, dan video yang dapat diakses secara non-linier, siswa dilatih untuk mengevaluasi kredibilitas dan relevansi informasi, membandingkan data yang disajikan di museum virtual dengan pengetahuan atau sumber lain yang mereka miliki. Ketiga, lingkungan virtual yang imersif membantu siswa menginterpretasi konteks peristiwa secara mendalam, memahami suasana dan tantangan Kongres Pemuda II, yang melampaui pembelajaran tekstual konvensional. Keempat, seluruh proses eksplorasi yang

mandiri dan berbasis bukti ini memungkinkan siswa untuk menarik kesimpulan yang logis mengenai nilai-nilai kebangsaan seperti persatuan dan nasionalisme secara independen, menjadikan sejarah sebagai pelajaran yang bermakna dan kontekstual (Muhtarom dkk., 2022). Dengan demikian, museum virtual bertindak sebagai katalisator yang mengubah siswa dari penerima pasif menjadi sejarawan aktif.

Dari pernyataan landasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa Secara teoritis, pengalaman eksplorasi interaktif di Museum Virtual Sumpah Pemuda adalah implementasi dari Pembelajaran Berbasis Sumber (*Resource-Based Learning*) dan Konstruktivisme yang transformatif. Museum virtual menyediakan sumber belajar otentik seperti artefak digital 3D, visualisasi imersif yang memaksa siswa beralih dari penerimaan pasif menjadi konstruktor pengetahuan aktif. Interaktivitas dan visualisasi yang kaya menghilangkan hambatan kognitif, mendorong pemrosesan informasi secara mendalam (*deep learning*). Proses ini secara efektif merangsang dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui langkah-langkah sistematis: menganalisis sumber primer, mengevaluasi kredibilitas informasi, menginterpretasi konteks peristiwa secara mendalam, dan pada akhirnya, menarik kesimpulan logis mengenai nilai-nilai kebangsaan secara mandiri.

### **2.1.2 Media Pembelajaran Sejarah**

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pendidikan modern yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada siswa. Menurut Arsyad (1997), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat krusial karena materi sejarah sering kali bersifat abstrak dan jauh dari pengalaman langsung siswa, sehingga memerlukan media yang mampu membawa siswa kembali ke masa lalu melalui representasi visual, naratif, atau pengalaman virtual yang dapat membuat peristiwa sejarah menjadi lebih nyata dan mudah dipahami (Sumargono & Rachmedita, 2019).

Hamalik (1980) mengklasifikasikan media pembelajaran sejarah berdasarkan karakteristik dan teknologi yang digunakan, meliputi media visual seperti gambar, foto atau peta, media audio, media audio-visual video dan film, dan media berbasis komputer dan digital yang mencakup multimedia interaktif, simulasi, dan lingkungan pembelajaran virtual. Teori ini memberikan landasan teoretis yang kuat untuk penggunaan media pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan experiential, termasuk museum virtual.

Sumargono & Basri (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran sejarah memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pendidikan, yaitu fungsi atensi dalam menarik perhatian siswa, fungsi afektif seperti menggugah emosi dan sikap, fungsi kognitif dengan memfasilitasi pemahaman dan mengingat informasi, dan fungsi kompensatoris mengakomodasi siswa yang lemah dalam membaca dengan memberikan konteks visual. Integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah juga berfungsi sebagai solusi inovatif untuk memperkenalkan nilai-nilai perjuangan pahlawan daerah yang sering kali belum tersampaikan secara maksimal melalui buku ajar konvensional. Selain itu, optimalisasi kemajuan teknologi komunikasi memungkinkan terciptanya interaksi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, yang pada akhirnya berperan penting dalam mengintegrasikan pendidikan karakter bagi generasi masa depan (Sumargono, Aswandi, dkk., 2022). Berdasarkan fungsi dan karakteristik media pembelajaran yang telah diuraikan, penggunaan museum virtual dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai jembatan antara teori di kelas dengan representasi visual dari sejarah atau ilmu pengetahuan (Tasbihah & Suprijono, 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran konvensional, sehingga membuka peluang baru untuk mengakses sumber-sumber primer dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui analisis sumber, evaluasi bukti, dan konstruksi interpretasi sejarah.

#### **A. Media Pembelajaran Museum Virtual**

Museum virtual merupakan inovasi teknologi digital yang membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran sejarah. Menurut

International Council of Museums (Henriques, 2021) museum virtual adalah representasi digital dari koleksi museum fisik yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menampilkan artefak, pameran, atau rekonstruksi sejarah dalam format digital yang dapat diakses secara online

Media pembelajaran museum virtual merupakan salah satu inovasi teknologi edukasi yang menjembatani keterbatasan ruang, biaya, dan waktu dalam pembelajaran sejarah di kelas (Syarifuddin, 2017). museum virtual didefinisikan sebagai sebuah entitas digital yang memanfaatkan karakteristik dari museum konvensional guna melengkapi, memperkaya, dan meningkatkan pengalaman belajar pengguna melalui aspek interaktivitas, personalisasi, serta kekayaan konten multimedia (Azizah, 2022). Sebagai media pembelajaran, platform ini mampu menghadirkan kombinasi data historis mulai dari objek, dokumen digital, hingga rekaman audio visual kedalam kelas secara elektronik (Wibowo dkk., 2020). Karakteristik utama museum virtual yang mendukung keunggulannya dalam konteks pendidikan adalah:

1. Aksesibilitas: Museum virtual menawarkan akses tanpa batas geografis. Pengunjung (siswa) dapat menjelajahi koleksi dari rumah atau sekolah hanya dengan perangkat yang terhubung internet, menjangkau lebih banyak audiens dibandingkan museum fisik.
2. Interaktivitas: Media digital memungkinkan pengalaman yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya melihat, tetapi dapat memanipulasi tampilan objek (misalnya melihat objek 3D dari berbagai sudut), mengklik informasi detail, atau mengikuti narasi digital, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan personal.
3. Digitalisasi: Karakteristik ini merujuk pada proses mengubah objek fisik menjadi format digital (foto, model 3D, video, audio). Digitalisasi tidak hanya melestarikan warisan budaya, tetapi juga memperkaya konten edukasi dengan menambahkan lapisan data, konteks sejarah, dan interpretasi multimedia yang tidak mungkin disajikan di ruang pameran fisik.

Museum virtual sumpah pemuda sebagai media pembelajaran digital yang sangat berharga karena menyediakan sumber primer dan artefak otentik yang tidak dapat

direplikasi sepenuhnya di dalam kelas. Berbeda dengan buku teks yang hanya menyajikan narasi verbal atau gambar statis dua dimensi, museum virtual menawarkan pengalaman multisensori yang melibatkan visual, audio, dan dalam beberapa kasus, elemen interaktif yang mensimulasikan "kehadiran" di lokasi historis. Sebagai contoh, Museum Virtual Sumpah Pemuda yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menyajikan rekonstruksi digital ruang Kongres Pemuda II tahun 1928, koleksi foto-foto tokoh pemuda, dokumen naskah Sumpah Pemuda, serta narasi interaktif tentang latar belakang dan dampak peristiwa bersejarah tersebut. Platform seperti *Google Arts & Culture* juga telah mendigitalisasi ribuan museum di seluruh dunia, memungkinkan siswa Indonesia mengakses Museum Smithsonian, British Museum, atau Louvre tanpa harus melakukan perjalanan internasional (Fatimah, 2021).

Museum virtual, khususnya yang bertema sejarah nasional seperti Sumpah Pemuda, dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media atau sumber belajar dengan menyajikan konten yang kaya, interaktif, dan non-linier, melampaui keterbatasan buku teks konvensional. Sebagai sumber belajar, museum virtual menyediakan data dan artefak digital yang otentik (seperti naskah, foto lama, dan rekonstruksi 3D ruang peristiwa), memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri (self-directed learning). Pemanfaatan ini secara langsung meningkatkan pemahaman siswa karena materi disajikan secara visual dan kontekstual, membuat peristiwa sejarah terasa lebih nyata dan menarik. Selain itu, aspek interaktivitas seperti fitur virtual tour 360 derajat, narasi audio, atau hotspot informasi pada koleksi, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar menerima informasi pasif. Keterlibatan aktif ini krusial untuk meningkatkan keterampilan siswa, terutama kemampuan berpikir kritis dan analisis sumber. Dengan mengeksplorasi sendiri bukti-bukti sejarah Sumpah Pemuda di lingkungan digital yang aman dan dapat diakses, siswa dilatih untuk menginterpretasi, mengevaluasi, dan menyimpulkan nilai-nilai kebangsaan secara independen.

### **B. Media Pembelajaran Konvensional**

Media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran sejarah merujuk pada alat bantu pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi digital atau elektronik

kompleks, dan merupakan perpanjangan dari metode ceramah tradisional yang telah lama digunakan dalam sistem pendidikan. Menurut Arsyad (1997) media pembelajaran konvensional adalah media yang bersifat non-elektronik dan sederhana yang tidak membutuhkan listrik, perangkat digital, atau teknologi canggih untuk dioperasikan. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media pembelajaran konvensional yang umum digunakan meliputi buku teks pelajaran, papan tulis, gambar atau foto peristiwa sejarah, peta sejarah, chart atau diagram alur peristiwa, *power point* dan lembar kerja siswa (LKS) dalam bentuk cetak.

Penggunaan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran sejarah memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari media digital. Pertama, media pembelajaran konvensional bersifat statis dan tidak interaktif, di mana siswa cenderung menjadi penerima informasi pasif tanpa kesempatan untuk melakukan eksplorasi atau manipulasi konten secara mandiri. Kedua, penyampaian informasi berlangsung satu arah dari guru ke siswa, dengan keterbatasan dalam memberikan umpan balik langsung atau menyesuaikan materi dengan kebutuhan individual siswa. Ketiga, visualisasi yang ditawarkan terbatas pada gambar dua dimensi yang tidak dapat memberikan pengalaman imersif atau perspektif yang bervariasi terhadap objek sejarah (Hamalik, 1980). Keempat, aksesibilitas terbatas oleh ketersediaan fisik media dan ruang kelas, serta tidak dapat diakses di luar konteks pembelajaran formal. Dalam praktik pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran konvensional metode ceramah menjadi strategi dominan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono menunjukkan bahwa meskipun guru merencanakan strategi kooperatif dengan metode diskusi, dalam realitas pelaksanaannya guru lebih sering menggunakan media pembelajaran buku teks dengan metode ceramah ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang optimal dalam melakukan serangkaian kemampuan berpikir kritis, karena dalam kegiatan pembelajaran siswa masih banyak yang pasif dan kurang mengeluarkan pendapat. Keterbatasan media pembelajaran konvensional dalam memfasilitasi interaksi aktif siswa menyebabkan proses pembelajaran belum mampu menantang siswa untuk berpikir kritis dalam upaya pemecahan masalah sejarah (Sumargono, Basri, dkk., 2022).

Keterbatasan pada media pembelajaran konvensional tetap memiliki beberapa kelebihan yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran konvensional tidak memerlukan infrastruktur teknologi yang kompleks, sehingga dapat digunakan di berbagai kondisi sekolah tanpa tergantung pada ketersediaan listrik, internet, atau perangkat elektronik. Selain itu, guru dan siswa umumnya telah terbiasa menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga tidak memerlukan pelatihan khusus atau adaptasi teknologi (Lestari dkk., 2020). Buku teks sejarah yang terstruktur juga memberikan kerangka materi yang jelas dan dapat dijadikan referensi yang konsisten bagi seluruh siswa. Namun, dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, media pembelajaran konvensional perlu dilengkapi atau bahkan digantikan dengan media pembelajaran yang lebih interaktif dan engaging, seperti museum virtual yang mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa.

### **2.1.3 Kemampuan Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis telah menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dikembangkan dalam pendidikan abad ke-21, terutama dalam menghadapi era globalisasi yang ditandai dengan ledakan informasi dan kompleksitas permasalahan sosial. Menurut Ennis (2011), berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Definisi ini menekankan bahwa berpikir kritis bukan sekadar kemampuan kognitif untuk mengingat atau memahami informasi, melainkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan pertimbangan yang logis dan rasional (Ennis, 2011) mengembangkan kerangka kemampuan berpikir kritis yang komprehensif yang dikenal dengan akronim FRISCO, yang terdiri dari enam elemen dasar.

1. *Focus* (fokus), yaitu kemampuan mengidentifikasi dan merumuskan masalah atau pertanyaan dengan jelas. Siswa harus mampu menentukan apa yang menjadi inti permasalahan yang sedang dihadapi sebelum melakukan analisis lebih lanjut.

2. *Reasons* (alasan), yaitu kemampuan mengidentifikasi dan mengevaluasi alasan-alasan yang mendukung atau menentang suatu kesimpulan.
3. *Inference* (inferensi), yaitu kemampuan menarik kesimpulan yang logis berdasarkan bukti dan informasi yang tersedia.
4. *Situation* (situasi), yaitu kemampuan memahami konteks atau situasi di mana suatu permasalahan atau peristiwa terjadi.
5. *Clarity* (kejelasan), yaitu kemampuan menjelaskan istilah, konsep, atau argumen dengan jelas dan tidak ambigu.
6. *Overview* (tinjauan menyeluruh), yaitu kemampuan untuk meninjau kembali seluruh proses berpikir dan keputusan yang telah dibuat untuk memastikan tidak ada kesalahan logika atau bukti yang terlewatkan.

Keenam elemen ini membentuk siklus berpikir kritis yang sistematis dan dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran sejarah.

Kemampuan berpikir kritis merupakan aspek krusial dalam pembelajaran sejarah karena menjadi instrumen utama bagi siswa untuk menghadapi tantangan era globalisasi dan perkembangan zaman. Penggunaan strategi pembelajaran aktif, seperti *Active Sharing Knowledge*, dalam media pembelajaran sejarah terjustifikasi sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia yang saat ini masih mendominasi level rendah. Melalui media yang tepat, pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap sebagai materi hafalan belaka, melainkan menjadi proses yang merangsang otak siswa untuk menganalisis, mensintesis, serta memecahkan masalah secara mandiri. Integrasi indikator berpikir kritis seperti kemampuan mengevaluasi informasi dan mengambil Keputusan ke dalam media pembelajaran sangat diperlukan agar siswa mampu menarik kesimpulan yang mendalam dan memiliki interaksi pembelajaran yang lebih hidup serta antusias (Valensy Rachmedita & Sinaga, 2017). Pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa juga memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang mendukung. Guru sebagai fasilitator harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam menemukan informasi belajarnya secara mandiri dan aktif menciptakan struktur

kognitif pada siswa (Halim, 2022). Upaya dalam pembentukan kemampuan berpikir kritis siswa yang optimal memerlukan adanya kelas yang interaktif, di mana siswa berperan sebagai pemikir aktif bukan seseorang yang pasif menerima informasi, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membantu siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti museum virtual dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena menyediakan akses ke sumber-sumber primer, mendorong eksplorasi mandiri, dan memfasilitasi analisis multi-perspektif terhadap peristiwa sejarah yang dipelajari (Qorih, 2020).

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini didefinisikan sebagai keterampilan kognitif yang mencakup proses interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi yang memungkinkan siswa untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan yang logis dari informasi atau peristiwa sejarah yang dipelajari. Pada penelitian ini indikator kemampuan berpikir kritis ennis mengeliminasi indikator overview yang dinilai sudah terintegrasi ketika subjek melakukan proses *inference* (menarik kesimpulan) dan *clarity* (memberikan penjelasan). Kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran sejarah karena tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang masa lalu, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang esensial untuk menghadapi tantangan kompleks di era globalisasi dan revolusi industri 4.0.

#### **2.1.4 Sumpah Pemuda (Sebagai Konten Pembelajaran)**

Sumpah Pemuda pada 28 Oktober 1928 merupakan peristiwa bersejarah yang menandai lahirnya kesadaran kebangsaan Indonesia modern. Peristiwa ini adalah deklarasi tekad para pemuda dari berbagai organisasi kedaerahan untuk melebur identitas kesukuan menjadi satu kesatuan: Bangsa Indonesia, Tanah Air Indonesia, dan Bahasa Indonesia. Kongres Pemuda II yang diselenggarakan di Jakarta ini menjadi titik balik penting dalam pergerakan nasional Indonesia, mengubah paradigma perjuangan dari basis kedaerahan (seperti Jong Java, Jong Sumatranen Bond, Jong Celebes) menuju kesatuan nasional yang inklusif (Woring, 2022). Momentum Sumpah Pemuda tidak hanya menjadi tonggak sejarah politik, tetapi

juga representasi dari nilai-nilai persatuan, keberagaman, dan identitas nasional yang relevan untuk dipelajari generasi muda Indonesia kontemporer.

Materi Sumpah Pemuda 1928 memiliki relevansi yang sangat tinggi dalam kurikulum Sejarah Indonesia di jenjang SMA/MA, khususnya untuk kelas XI. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, materi ini tercakup dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.6 yang berbunyi "Menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia" dan KD 4.6 "Menulis sejarah tentang satu tokoh nasional dan tokoh dari daerahnya yang berjuang melawan penjajahan kolonial Belanda". Dalam konteks Kurikulum 2013 Revisi, materi Sumpah Pemuda masuk dalam KD 3.4 "Menganalisis persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, pada masa Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan" (Permendikbud No. 37 Tahun 2018). Materi ini berfungsi sebagai jembatan antara peristiwa masa lalu dengan pembentukan karakter dan kesadaran kebangsaan siswa di masa kini, menjadikannya sangat strategis dalam mengembangkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara holistik.(Rosyidi & Susanti, 2025).

Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah dapat dipicu secara Pembelajaran materi Sumpah Pemuda memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses analisis dokumen historis, konteks sosial-politik, dan nilai-nilai kebangsaan yang terkandung di dalamnya. Menurut Wineburg (2006), pembelajaran sejarah yang efektif harus mendorong siswa untuk berpikir layaknya sejarawan, yaitu dengan menganalisis sumber primer, mempertanyakan bias dan perspektif penulis, serta mengkontekstualisasikan peristiwa dalam kerangka waktu dan ruang yang tepat. Dalam konteks Sumpah Pemuda, siswa dapat diajak untuk menganalisis teks Sumpah Pemuda sebagai dokumen historis, membandingkan kondisi pergerakan nasional sebelum dan sesudah 1928, mengevaluasi peran tokoh-tokoh pemuda seperti Mohammad Yamin, Soegondo Djojopoespito, dan Wage Rudolf Supratman, serta menarik kesimpulan tentang faktor-faktor yang mendorong terciptanya kesepakatan nasional tersebut. Proses analisis kritis ini secara langsung

mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills) yang mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) dalam taksonomi Bloom revis (Evitasari dkk., 2020).

Selain mengembangkan kemampuan berpikir kritis, materi Sumpah Pemuda juga kaya akan nilai-nilai karakter yang dapat diinternalisasi oleh siswa. Pertama, nilai persatuan dan kesatuan, yang mengajarkan pentingnya melampaui perbedaan suku, agama, ras, dan golongan untuk mencapai tujuan bersama sebagai bangsa. Kedua, nilai nasionalisme, yang membangkitkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Ketiga, nilai kepeloporan dan keberanian, yang ditunjukkan oleh para pemuda yang berani mengambil sikap tegas di tengah dominasi kolonial Belanda. Keempat, nilai keberagaman dalam kesatuan (*unity in diversity*), yang mengakui dan menghargai kekayaan budaya Nusantara sebagai aset bangsa. Kelima, nilai musyawarah dan mufakat, yang tercermin dalam proses pengambilan keputusan selama Kongres Pemuda II. Keenam, nilai bahasa sebagai identitas nasional, yang menjadikan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan yang mempersatukan berbagai kelompok etnis di Nusantara (Khumaeroh, 2025)

Dari pernyataan teori di atas dapat disimpulkan bahwa Sumpah Pemuda merupakan esensi dari persatuan, nasionalisme, dan pengakuan keberagaman dalam sejarah Indonesia. Dalam kurikulum Sejarah SMA, Sumpah Pemuda berfungsi tidak hanya sebagai materi kognitif yang harus dipahami siswa, tetapi juga sebagai medium untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui analisis dokumen historis, evaluasi konteks sosial-politik, dan inferensi tentang relevansi peristiwa masa lalu dengan tantangan kebangsaan kontemporer. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti museum virtual Sumpah Pemuda, dapat mengoptimalkan potensi pedagogis materi ini dengan menyediakan akses langsung ke sumber-sumber primer, visualisasi konteks historis, dan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam proses penelitian ini, peneliti memperoleh penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan referensi sebagai berikut:

1. Judul artikel jurnal “Pengaruh Pemanfaatan Museum Virtual Trowulan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X Ips 1 SMA Negeri Loceret” oleh Febi Wulandari tahun 2022 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Surabaya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh museum virtual terhadap pemahaman siswa sebesar 45% berdasarkan uji persamaan hasil Regresi linear Y sebesar  $12,179 + 0,869X$ . pada koefisien regresi juga terdapat nilai positif yang dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran museum virtual berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa. Pada penelitian ini memiliki kesamaan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental. Menerapkan tipe One-Shot Case Study bertujuan mengetahui pengaruh Museum Virtual. Sedangkan sebagai pembedanya yaitu pada pokok bahasan yang dikaji oleh peneliti. Peneliti sebelumnya hanya membahas mengenai pengaruh museum virtual terhadap pemahaman belajar siswa dan museum virtual yang dipakai merupakan Museum Virtual Trowulan. Sementara itu, penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang pokok pembahasan mengenai pengaruh museum virtual terhadap *Critical Thinking Skills* siswa dan media yang digunakan adalah Museum Virtual Sumpah Pemuda.
2. Judul artikel jurnal “Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah” oleh Abduloh Arif Robin dan Jumardi tahun 2023 yang berasal dari Universitas Muhammadiyah prof. DR. Hamka. Kesimpulan dari penelitian ini museum virtual dapat menjadi sebuah inovasi dan alternatif untuk membuat pembelajaran Sejarah lebih mudah dipahami dan menyenangkan serta menjadi Solusi dimana guru tidak harus membawa langsung siswa untuk mengunjungi museum tetapi cukup di dalam kelas sehingga hal tersebut lebih efisien. Dengan demikian penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran dapat membantu memudahkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sejarah dan membantu untuk meningkatkan kesadaran sejarah. Pada penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan museum virtual sumpah pemuda sebagai inovasi dalam pembelajaran Sejarah. Perbedaannya terdapat dalam

metode yang digunakan, dalam penelitian sebelumnya peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melakukan wawancara dengan guru Sejarah juga dengan observasi dan memberikan kuesioner untuk mendapatkan beberapa data yang tidak didapatkan saat wawancara dengan informan. Sementara itu, penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang menggunakan metode kuantitatif eksperimental Menerapkan tipe One-Shot Case Study bertujuan mengetahui pengaruh Museum Virtual terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam mata Pelajaran sejarah.

3. Judul artikel jurnal “Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah Di Era Digitalisasi” oleh Herdin Muhtarom, Abduloh Arif Robin dan Andi tahun 2022 yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Museum Tour Virtual menjadi sarana solutif untuk meninjau koleksi sejarah dalam museum dan Museum Tour Virtual yang dimiliki oleh Museum Nasional Indonesia juga terdapat fitur yang sangat mudah digunakan dan terdapat audio dan visual untuk mendeskripsikan koleksi yang terdapat di dalam Museum Nasional Indonesia berbasis teknologi. Museum virtual dapat menjadi Solusi dalam pembelajaran Sejarah agar tidak membosankan dan lebih menarik. Pada penelitian ini memiliki kesamaan objek yaitu Museum virtual sebagai media pembelajaran Sejarah. Pembedanya museum yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah museum virtual museum nasional Indonesia sementara itu, pada penelitian ini peneliti menggunakan museum virtual sumpah pemuda sebagai objek penelitian.

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

- 3.1.1 Objek Penelitian : Pengaruh media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa
- 3.1.2 Subjek Penelitian : Siswa kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung
- 3.1.3 Tempat Penelitian : SMAN 2 Bandar Lampung, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung
- 3.1.4 Waktu Penelitian : Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026
- 3.1.5 Bidang Ilmu Penelitian : Pendidikan

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu pendekatan untuk mencapai kebenaran yang didasarkan pada pertimbangan logis dengan tujuan memperoleh hubungan yang sistematis antara fakta-fakta dalam rangka menjelaskan, menemukan, dan memvalidasi kebenaran terkait suatu permasalahan. Dengan menggunakan metode penelitian, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk mencari pengetahuan atau kebenaran dapat dijawab lebih mudah (Fitri, 2020). Menurut Rahman (2022), metode penelitian merupakan prosedur atau cara yang sistematis untuk memperoleh pemahaman tentang sesuatu, sedangkan metodologi merupakan kajian mengenai aturan-aturan yang terkait dengan suatu metode. Oleh karena itu, metodologi kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mengandalkan data numerik dan teknik statistik untuk menganalisis fenomena yang diteliti. Tujuannya untuk menguji hipotesis dan menghasilkan generalisasi berdasarkan sampel terhadap populasi. Berdasarkan pemahaman tersebut, dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif eksperimental untuk mempermudah proses penelitian. Menurut (Creswell, 2023) yang menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah

metode untuk menguji teori dengan menguji hubungan antar variabel yang dapat diukur secara numerik dan dianalisis menggunakan prosedur statistik.

Metode kuantitatif eksperimental merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antar variabel secara terstruktur. Penelitian ini umumnya dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (Liana, 2023). Menurut Sugiyono (2023) menegaskan bahwa metode eksperimen digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen terhadap dependen, dengan menggunakan desain eksperimental seperti *pre-test post test control group design*. Dengan demikian, penelitian kuantitatif eksperimental merupakan jenis penelitian yang sistematis untuk menganalisis dampak suatu perlakuan secara objektif.

### 3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kelas eksperimen dengan desain *Pre-test-Post-test Non-Equivalent control group design* untuk menguji pengaruh media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI di SMAN 2 Bandar Lampung dengan sampel yang dipilih melalui Teknik *purposive sampling*, terdiri atas dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda dan kelompok kontrol belajar dengan media pembelajaran konvensional berupa buku teks dan *power point*.

**Tabel 2. Desain Penelitian**

| <b>Kelompok</b>            | <b><i>Pre-test</i></b> | <b>Perlakuan</b> | <b><i>Post-test</i></b> |
|----------------------------|------------------------|------------------|-------------------------|
| Eksperimen<br>(Kelas XI A) | O <sub>1</sub>         | X                | O <sub>2</sub>          |
| Kontrol (Kelas<br>XI B)    | O <sub>3</sub>         | C                | O <sub>4</sub>          |

Sumber; (Sugiyono, 2023)

Mengacu pada tabel desain penelitian yang digunakan, berikut keterangan notasi nya:

- $O_1$  dan  $O_3$ : *Pre-test* yang merupakan pengukuran awal kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan
- X: Kelas Eksperimen, Pembelajaran menggunakan media Museum Virtual Sumpah Pemuda
- C: Kelas Kontrol, Pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional ceramah dan Buku teks tanpa media Museum Virtual Sumpah Pemuda
- $O_2$  dan  $O_4$ : *Post-test* yang merupakan pengukuran akhir kemampuan berpikir kritis siswa setelah perlakuan selesai.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda berbasis indikator kemampuan berpikir kritis berupa analisis, evaluasi, inferensi dan pengambilan keputusan yang telah di validasi oleh ahli. Sebelum penerapan, kedua kelompok diberi *Pre-test* untuk mengukur kemampuan awal kemudian kelompok eksperimen mendapat pembelajaran berbasis museum virtual dalam 3 pertemuan, sementara kelompok kontrol belajar menggunakan metode konvensional. Setelah penerapan museum virtual sumpah pemuda kedua kelompok mengerjakan *Post-test* untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan independent sample t-test untuk membandingkan peningkatan skor antar kelompok serta didukung analisis deskriptif statistik dari hasil kelas control dan eksperimen. Hipotesis penelitian menguji apakah terdapat pengaruh signifikan dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan asumsi bahwa museum virtual dapat memicu keterampilan berpikir kritis melalui simulasi interaktif dan analisis sumber sejarah secara mandiri.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2023) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Bandar

Lampung Tahun Ajaran 2025/2026, yang terdiri dari 11 kelas dengan total 384 siswa.

**Tabel 3. Jumlah siswa Kelas XI F**

| No    | Kelas   | Jumlah |
|-------|---------|--------|
| 1     | XI F A1 | 33     |
| 2     | XI F A2 | 36     |
| 3     | XI F A3 | 31     |
| 4     | XI F B1 | 34     |
| 5     | XI F B2 | 36     |
| 6     | XI F C1 | 36     |
| 7     | XI F C2 | 36     |
| 8     | XI F C3 | 36     |
| 9     | XI F C4 | 36     |
| 10    | XI F D1 | 36     |
| 11    | XI F D2 | 36     |
| TOTAL |         | 384    |

Sumber: Guru Sejarah SMAN 2 Bandar Lampung

### 3.4.2 Sampel

Menurut Prasetya (2022) yang dimaksud dengan sampel adalah Sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Peneliti memilih teknik ini karena penentuan sampel didasarkan pada pertimbangan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur pengaruh penggunaan media Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dari total populasi sebanyak 384 siswa kelas XI di SMAN 2 Bandar Lampung, pengambilan sampel dibatasi pada subjek yang memenuhi kriteria inklusi, antara lain:

1. Eksklusivitas guru pengampu: Kelas XI F A2 dan XI F C4 merupakan satu-satunya kelas yang diampu oleh guru Sejarah yang sama yaitu ibu Siti Halimah, S.Pd. sedangkan kelas XI lainnya diampu oleh guru Sejarah yang

berbeda sehingga pemilihan ini krusial untuk menghindari bias gaya pengajar.

2. Kesamaan alokasi waktu belajar: Kelas XI F A2 dan XI F C4 memiliki jadwal Pelajaran Sejarah pada jam awal, kelas XI F A2 sebagai kelas kontrol pada jam pertama dan kelas XI F C4 sebagai kelas eksperimen pada jam ke 3. Kriteria ini membedakan mereka dari kelas XI lain yang mendapatkan pelajaran Sejarah di siang hari jam kritis/setelah istirahat kedua, di mana tingkat fokus dan kemampuan berpikir kritis siswa biasanya sudah menurun akibat kelelahan.
3. Peringkat Varians nilai terdekat: Berdasarkan hasil tes diagnostik awal, kedua kelas ini memiliki selisih rata-rata nilai homogen atau setara dibandingkan kelas XI lainnya di SMAN 2 Bandar Lampung.

Penggunaan kriteria ini bertujuan untuk mengontrol variabel pengganggu agar perubahan pada kemampuan berpikir kritis siswa benar-benar dipicu oleh intervensi media virtual, bukan karena kendala teknis atau perbedaan latar belakang materi. Selain itu, pengambilan sampel secara purposif ini dilakukan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki karakteristik awal yang homogen, sehingga validitas internal penelitian dapat terjaga dengan baik.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

#### **3.5.1 Wawancara**

Wawancara adalah salah satu Teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan melalui komunikasi verbal antara peneliti dan responden dengan tujuan memperoleh informasi mendalam mengenai topik yang diteliti. Menurut (Sugiyono, 2023) wawancara merupakan proses tanya jawab yang dilakukan secara lisan antara dua orang atau lebih untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Penggunaan teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur untuk memperoleh informasi terkait populasi siswa yang akan digunakan dalam sampel penelitian dan informasi mengenai analisis kemampuan berpikir kritis berdasarkan nilai harian siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

### 3.5.2 Teknik Tes (Pilihan Ganda)

Tes pilihan ganda tingkat Higher Order Thinking Skills (HOTS) bukan sekadar instrumen evaluasi biasa, melainkan sebuah desain uji yang menuntut kemampuan kognitif tingkat tinggi, yakni analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Berbeda dengan soal pilihan ganda konvensional yang hanya mengandalkan ingatan atau pemahaman literal, soal HOTS menggunakan stimulus yang kontekstual dan kompleks seperti data statistik, infografis, atau fragmen kasus sebagai dasar pertanyaan. Hal ini memaksa siswa untuk menghubungkan berbagai informasi, menemukan pola, dan memecahkan masalah dalam situasi baru yang tidak familiar. Tes pilihan ganda sering kali disalahpahami sebagai instrumen yang hanya menguji hafalan atau aspek kognitif tingkat rendah. Namun, dalam konteks uji kemampuan berpikir kritis, tes pilihan ganda yang dirancang dengan baik khususnya model pilihan ganda beralasan atau *higher-order thinking skills* (HOTS) merupakan instrumen yang sangat valid dan objektif. Justifikasinya terletak pada kemampuan soal dalam menyajikan skenario kompleks atau dilema logis yang menuntut siswa untuk melakukan analisis, evaluasi, dan inferensi sebelum menentukan pilihan jawaban yang paling tepat. (I. N. Azizah dkk., 2026). Menurut Hartini (2015) dan Akbar (2017) (dalam Sumargono, Basri, dkk., 2022) membuktikan bahwa keterampilan berpikir kritis dapat diukur menggunakan tes pilihan ganda yang mengedepankan kemampuan HOTS (High Order Thinking Skill). Soal pilihan ganda berbasis HOTS ialah suatu butir soal yang melibatkan bagian kognitif analisis, evaluasi, dan kreasi yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam menjawab soal yang diberikan.

Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini lebih berfokus pada kedalaman analisis berbasis butir soal (kontekstual), sehingga kemampuan subjek lebih optimal diukur melalui bagaimana mereka memahami masalah (*Focus*), memberikan alasan (*Reasons*), menyimpulkan (*Inference*), melihat konteks (*Situation*), dan menjelaskan dengan jelas (*Clarity*). Dalam penelitian ini menggunakan metode tes dalam bentuk pilihan ganda yang berisi pernyataan atau soal-soal yang harus dijawab dengan tepat oleh siswa dengan kisi-kisi instrumen kemampuan berpikir kritis seperti yang dijabarkan dalam tabel:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen

| No | Aspek Kemampuan Berpikir Kritis (Ennis)               | Sub-Indikator Keterampilan yang diukur                                                                                    | Jumlah Butir Soal | No Soal                       | Bentuk soal   | Konteks materi                                                                                                                                                     |
|----|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Memberikan Penjelasan sederhana (C4) ( <i>Focus</i> ) | 1. Memfokuskan pertanyaan (Identifikasi isu sentral)<br>2. Menganalisis argument (mengidentifikasi alasan dan Kesimpulan) | 10                | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10          | Pilihan Ganda | Menganalisis peran dan makna Sumpah Pemuda (1928) sebagai jawaban atas kondisi politik/sosial/ekonomi pra-kemerdekaan yang disajikan dalam virtual museum.         |
| 2  | Membangun Keterampilan Dasar(C4) ( <i>Reasons</i> )   | 3. Menilai kredibilitas sumber (mempertimbangkan informasi yang didapat)<br>4. Observasi dan mempertimbangkan laporan     | 10                | 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 | Pilihan Ganda | Menilai keandalan koleksi, naskah, atau foto yang ditampilkan di virtual museum; membandingkan laporan atau interpretasi peristiwa oleh museum dengan sumber lain. |
| 3  | Menyimpulkan (C5) ( <i>Inference</i> )                | 5. Mendeduksi (menarik Kesimpulan logis dari premis)<br>6. Menginduksi (membuat generalisasi atau hipotesis)              | 10                | 21,22,23,24,25,26,27,28,29,30 | Pilihan Ganda | Merumuskan kesimpulan atau generalisasi tentang pengaruh Sumpah Pemuda terhadap pergerakan nasional di Indonesia.                                                  |
| 4  | Memberikan Penjelasan Lanjut (C5) ( <i>Clarify</i> )  | 7. Mendefinisikan istilah<br>8. Mengidentifikasi hubungan sebab akibat                                                    | 10                | 31,32,33,34,35,36,37,38,39,40 | Pilihan Ganda | Menjelaskan atau mendefinisikan istilah kunci dari materi (misalnya, "                                                                                             |

| No | Aspek Kemampuan Berpikir Kritis (Ennis)               | Sub-Indikator Keterampilan yang diukur                                             | Jumlah Butir Soal | No Soal                       | Bentuk soal   | Konteks materi                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | Mengatur strategi dan taktik (C6) <i>(Situations)</i> | 9. Menentukan Tindakan (membuat Keputusan Solusi)<br>10. Berinteraksi/bers trategi | 10                | 41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 | Pilihan Ganda | bangsa," "nasionalisme," "persatuan") dan mengidentifikasi sebab akibat kongres sumpah pemuda. Merumuskan strategi atau tindakan yang harus dilakukan generasi muda saat ini untuk mengaktualisasi kan nilai-nilai Sumpah Pemuda di tengah tantangan global, berdasarkan data/informasi yang diperoleh dari virtual museum. |

Sumber : (Setiana, 2018)

Butir-butir pernyataan instrumen disusun menggunakan pengukuran skala penilaian berbasis rubrik, karena tes pilihan ganda mengukur kemampuan kompleks seperti analisis, sintesis, dan pemikiran kritis yang tidak dapat dinilai dengan skala likert atau numerik sederhana sebagai berikut:

**Tabel 4. Skala Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Teori Ennis**

| Level Kognitif | Indikator Berpikir Kritis (Ennis)                              | Jumlah Soal/ No. Soal | Bobot per soal | Subtotal Nilai |
|----------------|----------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------|----------------|
| C4- Analisis   | Memberikan penjelasan sederhana & membangun keterampilan dasar | 20 (1-20)             | 1              | 20             |

| Level Kognitif     | Indikator Berpikir Kritis (Ennis)                                                            | Jumlah Soal/<br>No.Soa | Bobot per soal | Subtotal Nilai |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------|----------------|
| C5-Evaluasi        | (fokus pada argumen).<br>Menyimpulkan (deduksi/induksi) & membuat keputusan/penilaian nilai. | 20(21-40)              | 2              | 40             |
| C6-Sintesis/Kreasi | Memberikan penjelasan lanjut & strategi/taktik untuk memecahkan masalah.                     | 10(41-50)              | 4              | 40             |
| TOTAL              |                                                                                              | 50                     | -              | 100            |

Sumber (Zubaidah, 2017)

**Tabel 5. Presentase Kemampuan Berpikir Kritis**

| Presentase (%) | Kategori Tingkat Kemampuan      |
|----------------|---------------------------------|
| 81-100         | Sangat Kritis (Mahir)           |
| 66-80          | Kritis (Cakap)                  |
| 51-65          | Cukup Kritis (Layak)            |
| <50            | Kurang Kritis (Perlu Bimbingan) |

Sumber (Ariyanto dkk., 2020)

Penilaian tidak hanya memeriksa kebenaran jawaban siswa namun melihat apakah jawaban siswa melalui proses berpikir Tingkat tinggi (HOTS) sesuai dengan kerangka teori Ennis.

### C. Uji Pra-Syarat Instrumen

#### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas berkaitan dengan kualitas dari suatu instrumen penelitian. Instrumen yang berkualitas tidak lain adalah instrumen yang valid, yaitu yang dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Zayrin, 2025). Penggunaan uji validitas ini didasarkan pada kebutuhan untuk menyaring butir soal yang memiliki korelasi signifikan dengan skor total, sehingga instrumen yang digunakan di SMAN 2 Bandar Lampung memiliki ketepatan akurasi yang tinggi. Validitas dalam penelitian ini

mencakup validitas empiris menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Dengan melakukan uji validitas, peneliti dapat mengeliminasi butir soal yang bersifat membingungkan, ambigu, atau tidak relevan, sehingga data yang diperoleh nantinya benar-benar merepresentasikan konstruk berpikir kritis siswa secara objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda yang kisi-kisi instrumen diadaptasi dari Jurnal Pendidikan Surya Edukasi: Pengembangan Instrument Tes Matematika Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis yang ditulis oleh Dafid Slamet Setiana pada tahun 2018 yang di sesuaikan dengan materi Sejarah Kelas XI mengenai Sumpah Pemuda.

**Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen**

| <b>NO<br/>SOAL</b> | <b><math>r_{hitung}</math></b> | <b><math>r_{tabel}</math><br/>(<math>\alpha=5\%</math>)</b> | <b>Keterangan</b>        | <b>Kesimpulan</b> |
|--------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------|--------------------------|-------------------|
| 1                  | 0,335                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID             |
| 2                  | 0,030                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID    |
| 3                  | -0,030                         | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID    |
| 4                  | 0,274                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID    |
| 5                  | 0,338                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID             |
| 6                  | 0,310                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID    |
| 7                  | 0,526                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID             |
| 8                  | 0,436                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID             |
| 9                  | 0,137                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID    |
| 10                 | 0,488                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID             |
| 11                 | 0,385                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID             |
| 12                 | 0,247                          | 0,334                                                       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID    |

| <b>NO<br/>SOAL</b> | <b>r<sub>hitung</sub></b> | <b>r<sub>tabel</sub><br/>(<math>\alpha=5\%</math>)</b> | <b>Keterangan</b>                       | <b>Kesimpulan</b> |
|--------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------|
| 13                 | 0,524                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 14                 | 0,185                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 15                 | 0,372                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 16                 | 0,556                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 17                 | 0,167                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 18                 | 0,369                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 19                 | 0,354                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 20                 | -0,062                    | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 21                 | -0,147                    | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 22                 | 0,130                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 23                 | 0,089                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 24                 | 0,377                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 25                 | 0,422                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 26                 | 0,509                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 27                 | 0,548                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 28                 | 0,528                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 29                 | 0,197                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 30                 | 0,511                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 31                 | 0,076                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 32                 | 0,453                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |
| 33                 | 0,045                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | TIDAK<br>VALID    |
| 34                 | 0,568                     | 0,334                                                  | r <sub>hitung</sub> >r <sub>tabel</sub> | VALID             |

| NO<br>SOAL | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$<br>( $\alpha=5\%$ ) | Keterangan               | Kesimpulan     |
|------------|--------------|---------------------------------|--------------------------|----------------|
| 35         | 0,038        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID |
| 36         | 0,118        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID |
| 37         | 0,587        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 38         | 0,471        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 39         | 0,389        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 40         | 0,352        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 41         | 0,383        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 42         | 0,583        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 43         | 0,144        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID |
| 44         | 0,377        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 45         | 0,587        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 46         | 0,436        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 47         | 0,283        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID |
| 48         | 0,428        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |
| 49         | -0,019       | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | TIDAK<br>VALID |
| 50         | 0,611        | 0,334                           | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | VALID          |

Sumber : Olah Data Peneliti

Hasil uji validitas terhadap 50 butir soal menunjukkan Tingkat ke valid an yang beragam merujuk pada nilai  $r$  tabel sebesar 0,334. Berdasarkan perbandingan antara  $r$  hitung dan  $r$  tabel, terdapat 30 butir soal yang dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Sebaliknya terdapat 20 butir soal yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, bahkan dalam beberapa butir soal yang menunjukkan korelasi negatif.

Butir soal yang tidak valid digugurkan untuk menjaga kualitas data. Butir soal yang tidak valid menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut tidak mampu mengukur apa

yang seharusnya diukur atau memiliki daya pembeda yang lemah (Azwar, 2012). Pengguguran ini dilakukan karena jika butir yang tidak valid tetap dipaksakan masuk dalam kuesioner, hal tersebut akan menurunkan tingkat reliabilitas keseluruhan instrumen dan menghasilkan kesimpulan penelitian yang bias atau tidak akurat.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah sejauh mana suatu instrumen pengukuran menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil dari waktu ke waktu dan antar pengguna. Artinya, jika suatu alat ukur digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama maka akan memberikan hasil yang sama (Matra, 2025). Penggunaan uji reliabilitas didasarkan pada kebutuhan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, sehingga apabila instrumen tersebut digunakan kembali pada subjek yang berbeda atau dalam waktu yang berbeda, akan memberikan hasil yang relatif stabil dan konsisten. Dalam penelitian di SMAN 2 Bandar Lampung ini, reliabilitas diukur menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, yang berfungsi untuk melihat konsistensi internal antarbutir soal dalam satu kesatuan instrumen. Sebuah instrumen yang reliabel sangat krusial agar kesimpulan mengenai pengaruh Museum Virtual Sumpah Pemuda tidak dipengaruhi oleh fluktuasi pengukuran yang tidak teratur, melainkan benar-benar mencerminkan kompetensi berpikir kritis siswa secara akurat.

Koefisien reliabilitas instrumen digunakan untuk melihat konsistensi jawaban item-item pernyataan yang diberikan oleh responden. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan *software* pengolah data SPSS. Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai uji validitas instrument, peneliti menggunakan instrumen tes pilihan ganda kemampuan berpikir kritis yang diadopsi dan diadaptasi dari Jurnal Ilmiah.

**Tabel 7. Hasil Uji Reabilitas Instrumen**

| <b>Jenis uji</b> | <b>Nilai Koefisien Reliabilitas (<math>r_{11}</math>)</b> | <b>Keterangan</b> |
|------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------|
| Alpha Cronbach   | 0,785                                                     | reliable          |

Sumber. Olah data peneliti.

Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus alpha Cronbach menunjukkan nilai koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) sebesar 0,785. Nilai tersebut berada diatas batas standar reliabilitas yang umum digunakan sehingga instrument penelitian ini dikategorikan reliable atau konsisten. Dengan demikian secara keseluruhan instrumen ini baik untuk digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

#### **3.6.1 Analisis Uji Pra-Syarat Analisis Data**

Analisis uji prasyarat merupakan tahapan penting dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan data memenuhi asumsi dasar sebelum dilakukan pengujian hipotesis (Imansari, 2023). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data. Hal ini krusial dilakukan untuk menjamin bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi asumsi dasar statistik inferensial, sehingga kesimpulan yang diambil bersifat valid dan tidak bias. Uji normalitas diterapkan untuk memastikan bahwa sebaran data nilai siswa berdistribusi normal sebagai syarat utama penggunaan statistik parametrik. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa varian data antara kedua kelas tersebut bersifat setara atau homogen, sehingga perbedaan hasil yang muncul nantinya benar-benar merepresentasikan dampak dari perlakuan pembelajaran museum virtual, bukan karena ketimpangan karakteristik awal sampel. Melalui pemenuhan prasyarat ini, penggunaan *Independent Sample T-Test* atau uji-t dalam membandingkan kemampuan berpikir kritis di SMAN 2 Bandar Lampung memiliki landasan metodologis yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

#### **3.6.2 Analisis Uji Hipotesis**

Analisis uji hipotesis merupakan proses pengujian statistik untuk menentukan apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang dikumpulkan. Menurut (Ardiyani, 2023) menegaskan bahwa uji hipotesis bertujuan untuk membandingkan antara hasil pengamatan (data empiris) dengan pernyataan

yang diajukan (hipotesis), sehingga dapat disimpulkan apakah terdapat cukup bukti untuk mendukung hipotesis tersebut. Penelitian ini melakukan uji hipotesis untuk menguji kebenaran dugaan sementara mengenai pengaruh Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini merupakan langkah krusial untuk membuktikan secara empiris pengaruh penggunaan Museum Virtual Sumpah Pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. peneliti menggunakan uji t dengan bantuan SPSS Statistic Version 25. Uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* untuk membandingkan peningkatan skor antar kelompok serta didukung analisis deskriptiv statistik dari hasil kelas control dan eksperimen. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS Statistic Version 25*. Dengan uji ini, peneliti dapat mengetahui adanya perbedaan hasil akhir. Menurut (Risnawati, 2022) interpretasi hasil uji harus mempertimbangkan *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan, tidak hanya pada signifikansi statistiknya saja. Hasil analisis ini akan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media museum virtual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran sejarah.

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran museum virtual sumpah pemuda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran museum virtual Sumpah Pemuda memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung. Keabsahan temuan ini didukung oleh data penelitian yang telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga hasil analisis dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah melalui statistik parametrik. Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelompok eksperimen terbukti lebih tinggi dengan selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest* 21,53 dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest* 16,33. Hal ini dibuktikan melalui uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen dengan nilai T sebesar 2,377 (Sig. 0,020 < 0,05). Hasil uji N-Gain dan *Effect Size*, penerapan perlakuan pada kelas eksperimen terbukti cukup efektif dan memberikan dampak moderat yang bermakna dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa media museum virtual memberikan pengaruh yang lebih kuat dalam merangsang daya kritis siswa dibandingkan media konvensional berbasis buku teks dan presentasi tekstual. Selain aspek kognitif, penggunaan media museum virtual Sumpah Pemuda juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya jauh lebih interaktif, partisipatif, dan informatif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

### 1. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Museum Virtual Sumpah Pemuda dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Guru perlu mempersiapkan materi pembelajaran yang interaktif dan variatif melalui pemanfaatan fitur-fitur dan informasi yang tersedia pada Museum Virtual Sumpah Pemuda, seperti eksplorasi barang peninggalan, arsip foto, audio visual, dan diorama berbasis digital. Selain itu, guru juga disarankan untuk mendorong keaktifan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis Museum Virtual Sumpah Pemuda. Siswa dapat menggunakan media tersebut untuk mengasah kemampuan analisis sumber Sejarah secara digital baik dalam bentuk arsip foto, audio visual, maupun barang peninggalan yang dapat dilihat melalui pengalaman imersif. Dengan keterlibatan aktif kemampuan berpikir kritis siswa diharapkan dapat terus meningkat.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas ruang lingkup penelitian dengan melibatkan populasi yang lebih heterogen, baik dari segi jenjang pendidikan maupun letak geografis sekolah, guna menguji konsistensi efektivitas media museum virtual ini secara lebih luas. Mengingat penelitian ini berfokus pada peristiwa Sumpah Pemuda, peneliti berikutnya dapat mencoba mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) atau fitur interaktif yang lebih imersif untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses eksplorasi mandiri. Selain itu, penting untuk melakukan analisis yang lebih mendalam mengenai pengaruh variabel moderator, seperti literasi

digital siswa atau gaya belajar individu, terhadap efektivitas media tersebut. Terakhir, peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods*) untuk menggali data kualitatif mengenai kendala teknis atau psikologis yang dihadapi siswa saat berinteraksi dengan museum virtual, sehingga pengembangan media pembelajaran sejarah di masa depan dapat lebih komprehensif dan tepat sasaran dalam mengasah ketajaman berpikir kritis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. 2023. Typology Of History Teachers In 21st-Century Learning (Grounded Theory Study In Senior High School In Indonesia). *International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research*.
- Al-Azizi, R. F. 2024. Optimalisasi Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Menengah Pertama dalam Pendidikan Agama Islam Dengan Penerapan Model Konstruktivisme. *Risâlah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(4), 1494-1504.
- Ardiyani, F. N. 2023. Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Parametrik. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(1), 77-86.
- Arif Robin, A. 2023. Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(3), 629-638.
- Ariyanto, S. R., Lestari, I. W. P., Hasanah, S. U., Rahmah, L., & Purwanto, D. V. 2020. Problem Based Learning Dan Argumentation Sebagai Solusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 197.
- Arsyad, A. 1997. *Media Pengajaran*. Rajawali Pers.
- Asmara, D. 2019. Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2 (1), 10–20.
- Azizah, I. N., Multazam, Djuniadi, & Wiwi Isnaeni. 2026. Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berfikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(1), 28–45.
- Azizah, S. 2022. Kontekstualitas Tegnologi Digital Pada Sistem Display Pameran Tromarama Di Museum Macan. *[Disertasi]*. Universitas Komputer Indonesia.
- Azwar, S. 2012. *Reliabilitas Dan Validitas*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Chatulistiwa, D., Santoso, G., Mustika, N., & Khairunnisa, S. 2024. Peran Museum Pendidikan Nasional sebagai media dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(2), 122-131.
- Creswell, J. W. 2023. *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (6 Ed.). SAGE Publications.
- Ennis, Robert. 2011. Critical thinking: Reflection and perspective Part II. *Inquiry: Critical thinking across the Disciplines*, 26(2), 5-19.
- Evitasari, O. , Qodariah, L., & Gunawan, R. 2020. Pemanfaatan fungsi museum sebagai sumber belajar sejarah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 1(1), 43-56.

- Fatimah, A. R. 2021. Pengaruh virtual tour museum sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti–Gresik. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume, 10*(3), 1-26.
- Fitri, A. Z. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research And Development*. Madani Media. Malang.
- Halim, A. 2022. Signifikansi Dan Implementasi Berpikir Kritis Dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, 3*(3). 404-418.
- Hamalik, O. 1980. *Media Pendidikan*. Edisi ke-10. Alumni 1980. Bandung.
- Henriques, J. S. 2021. *Art, Museum & Digital Cultures*. Institute Of Art History, School Of Social Sciences And Humanities.
- Ilmawan, H. 2024. Visualisasi Gedung Tjahjono Adi Dalam Virtual Reality Menggunakan Data Pengukuran Terrestrial Laser Scanner. *Conference: Seminar Nasional Teknologi Terapan*.
- Imansari, N. A. 2023. *Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan*. Edisi Ke-1. Bumi Aksara. Jakarta Timur.
- Khumaeroh, S. 2025. Jejak Sejarah Pergerakan Nasional:Sumpah Pemuda Sebagai Pemersatu Bangsa. *AHKAM: Jurnal Hukum Islam Dan Humaniora. 4*(1), 226-236
- Laila, S. M. 2025. Membangun Literasi Untuk Memperkuat Pemahaman Kebangsaan. *Literasiana. 1*(1), 1-8.
- Lestari, T., Nanda, S., & Syarifuddin. 2020. Efektivitas metode ceramah bervariasi dalam pembelajaran sejarah guna meningkatkan hasil belajar siswa. *Satya Widya, 40*(2), 143-154.
- Liana, Y. M. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Edisi Ke-1. Get Press Indonesia. Sumatera Barat
- Mahardi, N. A. 2024. Pembelajaran Sejarah Lokal Di SMA Dengan Media Virtual Tour Berbasis Team-Based Project. *Conference: Sejarah Lokal: Tantangan Dan Masa Depan Dalam Kurikulum Merdeka*.
- Masruri, A. B. 2024. Kolaborasi Pendidik Dan Pakar Pada Pemanfaatan Virtual Tur Museum Dalam Pembelajaran Sejarah. *National Conferences: "Research and Community Service (Implementation of the of Scientifically Based Research in The Era of Society 5.0)*
- Matra, E. 2025. Reliabilitas Alat Ukur, Jenis-Jenis dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Studi Multidisipliner, 9*(1), 77-86.

- Meltzer, D. E. 2022. The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American journal of physics*, 70(12), 1259-1268.
- Muhammad, U. A., Nalendro, P. A., Yudisthira, A., & Ubaidillah, M. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan TimelineJS pada Materi Zuid-Sumatra Staatsspoorwegen & Oosthaven untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(6), 1982-1993.
- Muhammad, U. A., Agung Dian Putra, Alfarisi Abbas, N., & Rijal Fadli, M. 2025. Persepsi Guru Terhadap Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas. *Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education*, 6(2), 121–130.
- Muhtarom, H., Robin, A. A., & Andi. 2022. Pemanfaatan museum tour virtual sebagai sumber media pembelajaran sejarah di era digitalisasi. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 111-118.
- Prasetia, I. 2022. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Edisi Ke-1. UMSU Press. Medan.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. 2025. Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555-1573.
- Qoriah, S. N. 2020. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Baktijaya 1 Kota Depok. *[Thesis]*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahman, A. S. 2022. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Edisi Ke-1. Widina Bhakti Persada. Bandung.
- Risnawati, A. N. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat SDN Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 109-115.
- Rizqi, M. H. 2025. Mengembangkan Pemikiran Kritis Melalui Filsafat Ilmu Dalam Pendidikan Bahasa Arab. *Muróbbi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 16.
- Robin, A. A. , & J. 2023. Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(3), 629-638.
- Rosyidi, S. F., & Susanti, R. 2025. Sumpah Pemuda: Sejarah, Makna, Dan Relevansinya Dalam Kehidupan Berbangsa. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(3), 5931-5934.
- Setiana, D. S. 2018. Pengembangan instrumen tes matematika untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 4(2), 35-48.

- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edisi Ke-3. Alfabeta. Bandung.
- Sumargono, & Basri, S. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sumargono, Maskun, M., Pratama, R. A., & Maydiantoro, A. 2021. The Effectiveness of Historical Documentary Films as Information Technology in Improving Student Learning Outcomes. *The Effectiveness of Historical Documentary Films as Information Technology in Improving Student Learning Outcomes*, 15(1), 183-190.
- Sumargono, & Rachmedita, V. 2019. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbantuan ispring suite 6.2 untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82-99.
- Sumargono, S., Aswandi, V., & Kusuma, I. L. M. 2022. Lary: Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Pahlawan Lokal Lampung Sebagai Upaya Pengintegrasian Pendidikan Karakter bagi Generasi Emas. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 4(2), 44-54.
- Sumargono, S., Basri, M., Istiqomah, I., & Triaristina, A. 2022. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. 9(3), 141-149.
- Syarifuddin, S., & Suparman, A. 2017. Virtual Museum: A Learning material of Indonesia national history. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 4(6)
- Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. 2021. Pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 16-25.
- Valensy Rachmedita, O., & Sinaga, R. M. 2017. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penggunaan Strategi Active Sharing Knowledge. *Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1-9.
- Wahab, A., Junaedi, & Muh. Azhar. 2021. "Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI". *Jurnal Basicedu*, Vol 5 No 2.
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. 2020. Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 3(1), 402-408.
- Wineburg, S. 2006. *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Edisi Ke-1. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.
- Woring, M. C. 2022. Sumpah Pemuda Merupakan Cikal Bakal Tercetusnya Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Persatuan 1928-1954 (Suatu Tinjauan Historis). *Danadyaksa Historica*, 2(1), 22-34.

- Zayrin, A. A. 2025. Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780-789.
- Zubaidah, S. 2017. Pembelajaran Kontekstual Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Dengan Tema Inovasi Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Biologi Di Universitas Muhammadiyah Makasar*.