

# **Komik Sejarah 360?berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Siswa SMK**

**Oleh: Prof. Dr. Aman, M.pd.**

## **ABSTRAK**

Pencapaian tujuan pembelajaran sejarah secara komprehensif belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah secara komprehensif. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media komik sejarah 360o berbasis Virtual Reality untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SMK. Metode yang digunakan adalah model R&D 4D yang dimodifikasi menjadi pendahuluan; perencanaan dan pengembangan awal; uji coba pendahuluan dan uji coba utama; dan pelaksanaan atau uji coba operasional lapangan. Subyek penelitian melibatkan 10 ahli media dan 10 praktisi pendidikan. Teknik pengumpulan data menggunakan FGD, angket, dokumen, observasi, dan wawancara. Validitas dan reliabilitas instrumen angket menggunakan validasi ahli. Keabsahan data kualitatif divalidasi dengan model informan review dan triangulasi data. Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif, sedangkan analisis data kualitatif menggunakan model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepentingan media komik sejarah 360o berbasis Virtual Reality untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SMK sangat penting dan diperlukan dengan skor rata-rata 4,40. Penilaian ini terdiri dari empat komponen yaitu ahli pendidikan sejarah dan teknologi pendidikan, pengawas sekolah, kepala sekolah, dan guru sejarah sehingga pembinaan sangat penting dilakukan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SMK.

*Kata Kunci: Komik Sejarah 360o, Realitas Virtual, Keterampilan Abad 21*