

MODEL PEMBELAJARAN

SEJARAH BERBASIS MUSEUM



Muhammad Iqbal Birsyada, Dhiniaty Gularso,
M. Fairuzabadi, Muhammad Khidir Baihaqi,
Muhammad Abdu, Ardhyansyah Wahyu Setiaji

**MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS MUSEUM**

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG
HAK CIPTA
Lingkup Hak Cipta

Pasal 1 Ayat 1 :

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Ketentuan Pidana:

Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 114

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau pengandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

Muhammad Iqbal Birsyada
Dhiniaty Gularso
M. Fairuzabadi
Muhammad Khidir Baihaqi
Muhammad Abdu
Ardhyansyah Wahyu Setiaji

MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MUSEUM

Diterbitkan Oleh



Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum

Penulis : Muhammad Iqbal Birsyada
Dhiniaty Gularso
M. Fairuzabadi
Muhammad Khidir Baihaqi
Muhammad Abdu
Ardhyansyah Wahyu Setiaji

Editor : Nurrahmawati

Tata Letak : Riza Ardyanto

Desain Cover : Ridwan Nur M

Penerbit:

CV Bintang Semesta Media

Anggota IKAPI Nomor 147/DIY/2021
Jl. Karang Sari, Gang Nakula, RT 005, RW 031,
Sendangtirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta 57773
Telp: 4358369. Hp: 085865342317
Facebook: Penerbit Bintang Madani
Instagram: @bintangpustaka
Website: www.bintangpustaka.com
Email: bintangsemestamedia@gmail.com
redaksibintangpustaka@gmail.com

Cetakan Pertama, November 2022
Bintang Semesta Media Yogyakarta
xii + 157 hal : 15.5 x 23 cm
ISBN : 978-623-8015-57-3

Dicetak Oleh:
Percetakan Bintang 085865342319

Hak cipta dilindungi undang-undang
All right reserved
Isi di luar tanggung jawab percetakan

Sambutan Kepala Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

Alhamdulillah rabbi'l 'alamin, puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas terbitnya buku *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum* oleh tim Jurusan Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta. Buku ini berawal dari sebuah riset terkait dengan museum sebagai media pembelajaran, yang objek penelitiannya berada di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta sebagai sebuah museum khusus Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia di wilayah Yogyakarta, memiliki tata pameran yang menggambarkan sejarah perjuangan bangsa Indonesia dari masa perlawanan terhadap penjajahan Belanda, perjuangan mempertahankan kemerdekaan, dan perjuangan mengisi kemerdekaan pada saat ini. Peristiwa-peristiwa tersebut diwujudkan dalam berbagai media, di antaranya berupa koleksi realia, foto, replika, dokumen, diorama, film, animasi, *virtual tour*, media *game* sejarah, *kid corner*, dan media lain yang berbasis teknologi informasi, merupakan media pembelajaran sejarah yang menggabungkan pendidikan dan kesenangan (*edutainment*). Di dalam buku ini kajian difokuskan pada *virtual tour*.

Kami menyambut baik dengan terbitnya buku ini karena keberadaan museum sesuai dengan tugas dan fungsinya melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat, bertujuan untuk menjadi sarana pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. Buku ini sangat bagus karena memberikan gambaran dan menjawab keresahan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah yang selama ini masih dianggap kering karena

hanya bersumber data, fakta, angka, tahun yang disajikan dengan metode hafalan yang monoton dan membosankan. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh tim, *Virtual Tour* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran sejarah yang menyenangkan karena bersifat praktis, fleksibel, bisa diakses secara mandiri dari manapun berada melalui media *handphone*, perangkat tablet, laptop maupun komputer.

Materi yang disajikan di dalam *virtual tour* bervariasi baik berupa realia, foto, dokumen, film, animasi dan bisa menikmati tata pameran tetap museum seperti apa adanya tanpa harus berkunjung langsung. Hal seperti ini pada masa pandemi covid-19 sangat bermanfaat dan membantu dalam menjembatani kekosongan media pendidikan yang tidak memperbolehkan tatap muka. Materi *virtual tour* juga berisi muatan sejarah perjuangan bangsa yang bisa melengkapi dan menjadi referensi dalam pembelajaran sejarah, terlebih di dalam *virtual tour* semua materi bisa diunduh oleh pengguna. Saya yakin *virtual tour* juga akan tetap relevan di masa setelah pandemi berakhir karena perkembangan jaman saat ini menunjukkan betapa pentingnya peran teknologi informasi, semua mengarah kepada penggunaan aplikasi, otomatisasi dan *artificial intelligence*, termasuk di dalam dunia pendidikan. Jangkauan *virtual tour* tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga bisa dinikmati dari seluruh wilayah di Indonesia maupun dunia pada umumnya. Hal itu bisa dilihat dari histori penggunanya yang berasal dari berbagai penjuru dunia.

Terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kami sampaikan kepada semua tim penulis. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi pada dunia pendidikan, khususnya pembelajaran sejarah yang inovatif berbasis teknologi informasi.

Yogyakarta, November 2022

Suharja

Prakata

Ucapan puji Syukur penulis kepada Allah Swt. yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas Rida-Nya yang telah memberikan kekuatan sehingga buku ini dapat disusun dengan baik dan lancar sehingga dapat sampai kepada tangan para pembaca. Yang pada akhirnya buku ini dapat terselesaikan berkat dorongan dan bantuan oleh berbagai pihak. Tanpa bantuan dan dorongan tersebut mungkin mustahil penulis bisa menyelesaikan buku ini. Pemilihan topik dalam buku ini diawali dari hasil penelitian Skim Riset Keilmuan yang didanai oleh LPDP tahun 2022 dengan nomor kontrak 129/E4.1/AK.04.RA/2021 yang memang mengkaji tentang museum sebagai media pembelajaran. Awalnya munculnya tema ini adalah ketika penulis resah karena selama bertahun-tahun hasil penelitian pembelajaran di sekolah yang terdapat dalam buku-buku kajian sejarah dan jurnal ilmiah pembelajaran sejarah masih saja ada yang menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah selama ini dianggap hanya memaparkan data, fakta, angka, tahun, dan metode yang dipakai adalah hafalan. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah sering dirasa monoton dan membosankan. Padahal di sisi lainnya telah banyak pula metode dan strategi pembelajaran yang telah termutakhir yang dapat mengantar peserta didik dalam belajar sejarah dengan kreatif dan menyenangkan. Salah satunya tema yang diangkat adalah menjadikan *virtual tour* museum dan video pembelajaran berbasis museum menjadi bagian belajar sejarah.

Penulis mengucapkan terima kasih pada penyandang dana, LPDP yang telah memfasilitasi pendanaan dalam rangkaian penelitian sehingga sampai pada terwujudnya buku ini. Tanpa bantuannya buku dan penelitian ini kemungkinan sulit untuk terwujud. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta, Bapak Drs. Suharja, yang telah memberikan akses lapangan untuk para peneliti mengetahui berbagai diorama dan minirama yang ada di dalam Museum. Tidak lupa kepada Bapak Vincentius Agus Susilo dan Bapak Asroni yang telah banyak membantu sehingga terwujudnya buku ini di tengah para pembaca.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberi fasilitas dan membantu administratif sehingga sampai terlaksana penulisan buku ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pengurus Museum TNI AD Dharma Wiratama yang telah memberikan akses sekaligus mengkaji tentang peristiwa sejarah yang telah disuguhkan dalam bentuk cerita diorama. Dengan demikian, jelaslah jika selama proses penulisan buku ini penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak. Melalui pengantar ini penulis menerima kritik dan saran para pembaca guna memperbaiki buku ini selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Daftar Isi

Sambutan Kepala Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta	v
Prakata.....	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi

Bagian 1

Pembelajaran Era Pandemi	1
A. Pandemi dan Perubahan Sistem Pembelajaran.....	1
B. Dampak Pembelajaran Daring di Sekolah.....	5
C. Kegiatan Selama Pembelajaran Daring	11

Bagian 2

Problem Pembelajaran Sejarah	13
A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	13
B. Definisi Pembelajaran Sejarah	17
C. Sumber Belajar Sejarah	19
D. Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar	22
E. Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	24
F. Problem Pembelajaran Sejarah	26

Bagian 3

Museum dan Media Pembelajaran.....	35
A. Museum	35
B. Media Pembelajaran.....	37
C. Museum sebagai Media Pembelajaran.....	57

Bagian 4

Pembelajaran Sejarah Berbasis <i>Virtual Tour</i> Museum.....	67
A. <i>Virtual Tour</i>	67
B. Penerapan <i>Virtual Tour</i> untuk Pembelajaran Sejarah berbasis Museum	78

Bagian 5

Media Pembelajaran Video Sejarah Berbasis Museum.....	109
A. Konsep Pengembangan	109
B. Tahap Pengembangan	124

Bagian 6

Penutup	145
Daftar Pustaka	149
Biodata Penulis.....	154

Daftar Gambar

Gambar 1.	
Teknologi Virtual Tour (Sumber: tourtravel.co.id).....	68
Gambar 2.	
Penerapan Virtual Tour 3d Di Kastil Dudley	69
Gambar 3.	
Pemanfaatan Virtual Tour untuk Industri Properti	71
Gambar 4.	
Virtual Tour Pada Museum Vredeburg.....	71
Gambar 5.	
Penggunaan VR untuk Virtual Tour	73
Gambar 6.	
Tahapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	74
Gambar 7.	
Stitching Gear 360 ActionDirector	77
Gambar 8.	
Pano2VR.....	78
Gambar 9.	
Peristiwa tentara keamanan rakyat.....	112
Gambar 10.	
Tampilan Awal Video (Abdu, 2022).	132
Gambar 11.	
Tampilan Pembentukan BKR (Abdu, 2022).	133
Gambar 12.	
Tampilan TNI (Abdu, 2022).....	133

Gambar 13.	
Patung Jenderal Sudirman dan Urip Sumoharjo di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta (Abdu, 2022).	134
Gambar 14.	
Diorama Pelantikan Jenderal Sudirman di Gedung Agung (Abdu, 2022).	134
Gambar 15.	
Tampilan Dosen Pembimbing (Abdu, 2022).	135
Gambar 16.	
Tampilan nama pembuat video museum (Abdu, 2022).	135
Gambar 17.	
Tampilan daftar sumber, tempat, dan koleksi (Abdu, 2022).	136
Gambar 18.	
Tampilan awal video pembelajaran "Pembentukan Tentara Keamanan Rakyat" (Setiaji, 2022).	137
Gambar 19.	
Kompetensi Dasar (Setiaji, 2022).	137
Gambar 20.	
Tampilan video tentang badan keamanan rakyat (Setiaji, 2022).	138
Gambar 21.	
Tampilan video tentang tentara keamanan rakyat (Setiaji, 2022).	138
Gambar 22.	
Tampilan Identitas Video (Setiaji, 2022).	139
Gambar 23.	
Daftar Sumber dari Pembuatan Video (Setiaji, 2022).	140



Bagian 2

Problem Pembelajaran Sejarah

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam Pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Menurut Wesley (Sapriya, 2009), IPS (*the social studies*) lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik. Artinya, IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik. IPS di sekolah merupakan mata pelajaran yang memadukan secara sistematis disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologis, sejarah, geografi, filsafat, hukum, psikologi, ilmu politik, agama, dan sosiologi, sama seperti serasinya ilmu humaniora, matematika, dan ilmu lain. Materi IPS biasanya menjadi mata pelajaran pada jenjang SMP/ sederajat dan SD/ sederajat, sedangkan pada jenjang SMA/ sederajat materi IPS yang mencakup sejarah, geografi, antropologi, dan lain sebagainya diajarkan secara terpisah menjadi mata pelajaran sendiri.

Menurut Nasution (B. Suryosubroto, 2009) IPS adalah pelajaran (bidang studi) yang merupakan paduan atau fungsi dari sejumlah mata pelajaran sosial. Selain itu, Soemantri (B. Suryosubroto, 2009) mengemukakan bahwa IPS adalah sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan tingkat kesulitannya serta mempertautkan dan memadukan bahan-bahan pembelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial dan dinamika kehidupan masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berpikir luas, mandiri dan mampu menghadapi tantangan global di masa depan. Oleh karena itu, IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap perkembangan kondisi sosial masyarakat yang dinamis. Di samping itu, siswa diharapkan memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam dalam bidang yang sesuai dengan kehidupan yang dijalaninya (Depdiknas, 2006). Kehidupan yang dialami siswa tentunya tidak terlepas dari kehidupan pribadi dan kehidupan sosial masyarakat. Dalam hal ini siswa pasti pernah menghadapi masalah baik secara pribadi maupun kelompok. Permasalahan yang dialami siswa menuntut sebuah penyelesaian dengan atau tanpa bantuan orang lain. Untuk menjadikan siswa mampu dan siap dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya, siswa harus dilatih berpikir kritis dan dituntun dengan berbagai cara dalam menyelesaikan masalah.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya. Social Science Education Council (SSEC) dan National Council for Social Studies (NCSS), menyebut IPS sebagai "*Social Science Education*" dan "*Social Studies*" Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah materi yang sedang dipelajari. Pada pembelajaran IPS

anak bisa belajar menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial, misalnya mencari bukti dengan berpikir ilmiah, keterampilan mempelajari data masyarakat, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, mengklasifikasikan dan menafsirkan data-data sosial serta merumuskan kesimpulan.

Numan Sumantri (2001) menyatakan bahwa Pendidikan IPS di sekolah (dasar dan menengah) merupakan pengintegrasian dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan Pendidikan. Pendidikan IPS untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditujukan untuk kepentingan Pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini siswa diharapkan mampu mencapai tujuan dari Pendidikan itu sendiri.

Trianto (2010) mengemukakan IPS sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu sosial. Sementara itu, Sapriya (2009) menyampaikan bahwa materi IPS untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri. Berdasarkan pengertian Sapriya tersebut, dapat dipahami bahwa Pendidikan IPS di sekolah sangat mementingkan karakteristik siswa serta aspek psikologisnya tidak hanya aspek kognitifnya saja.

Menurut Supardi (2011), Pendidikan IPS lebih menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam memecahkan masalah, baik masalah yang ada di lingkup diri sendiri sampai masalah yang kompleks sekalipun. Intinya Pendidikan IPS ini lebih difokuskan

untuk memberi bekal keterampilan memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

Adapun tujuan pembelajaran IPS menurut Supardi (2011) antara lain:

1. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas, dan kebanggaan nasional.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah sosial.
3. Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial.
5. Pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain.
6. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Sementara itu, Trianto (2010) berpendapat bahwa tujuan IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang

terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat. Khususnya pada tingkat sekolah, pembelajaran IPS bertujuan untuk menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, agama, negara, menekankan pada isi dan metode berfikir ilmuwan sosial, dan menekankan reflektif inkuiri (Numan Sumantri, 2001). Artinya, pendidikan IPS di sekolah dimaksudkan untuk membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, serta dapat menumbuhkan perilaku berpikir secara kritis dan inkuiri. Melalui Pendidikan IPS di sekolah diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan seorang warga negara yang baik sehingga dapat memecahkan persoalan di lingkungannya.

Melalui pendidikan IPS diharapkan lahir manusia-manusia Indonesia yang mempunyai jiwa dan semangat yang Tangguh dalam mendukung dan melaksanakan pembangunan nasional sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan IPS di tingkat sekolah dasar, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Depdiknas, 2004). Di samping itu melalui pendidikan IPS diharapkan mampu dikembangkan sikap, nilai moral, dan seperangkat keterampilan hidup bermasyarakat dalam rangka mempersiapkan warga negara yang baik dan mampu bermasyarakat.

B. Definisi Pembelajaran Sejarah

Kata sejarah berasal dari kata *syajaratun* (Arab) yang dapat diartikan sebagai pohon kayu. Istilah ini mengarah kepada pengertian sejarah sebagai suatu silsilah, asal-usul, pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa yang berlanjut secara terus menerus (Permana, 2020: 7). Sejarah merupakan suatu perjalanan pergulatan manusia dalam

menggambarkan suatu kegiatan yang tersusun secara keilmuan dengan melihat runtutan waktu, diberikan penjelasan dan dikaji secara kritis, sehingga dapat dipahami. Sejarah dapat menyuguhkan visualisasi tingkah laku dan kegiatan manusia dengan berbagai dinamikanya (Susanto, 2014: 9).

Muhammad Zainal Arifin Anis (2013: 150) mengatakan bahwa sejarah bukan hanya sekedar runtutan peristiwa, tetapi merupakan kejadian yang terbentang dalam pertalian gagasan. Gagasan inilah yang merupakan inti dari segala perbuatan dan menjadi dalang dalam setiap peristiwa yang dipandang penting. Gagasan atau ide merupakan penggerak dalam memberikan dukungan kepada manusia untuk mencapai gagasannya. Ibnu Khaldun, yang dikutip oleh Sulasman (2014: 17), menyatakan bahwa sejarah sebagai tanda mengenai masyarakat untuk manusia atau peradaban dunia, tentang berbagai perubahan yang dialami masyarakat.

Adapun definisi pembelajaran, menurut Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang (2017: 337), adalah suatu kegiatan mengatur lingkungan di sekitar siswa dan memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat menumbuhkan dan memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Di sisi lain, Susanto (2014: 56) mendefinisikan pembelajaran sebagai sarana perubahan dan pembaharuan budaya dari suatu generasi ke generasi yang akan datang. Akhiruddin dkk. (2019: 13) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan pendidik dalam menolong siswa untuk dapat belajar yang cocok dengan keperluan dan minatnya.

Dapat dikatakan bahwa pembelajaran bukanlah sekedar memberikan materi pelajaran, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat usaha untuk menolong siswa untuk belajar yang disebut dengan peristiwa belajar, yakni suatu proses perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan ini terjadi karena adanya hubungan antara siswa dengan lingkungan

sekitarnya. Perubahan dalam kegiatan belajar yang dialami oleh siswa ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Permana, 2020: 5). Agung dan Wahyuni (2013: 3) mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan kerja sama yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menggunakan segala kemampuan dan sumber yang tersedia sebagai usaha untuk mencapai tujuan dalam belajar. Pembelajaran adalah proses yang memengaruhi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajarnya. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan tingkah laku, serta untuk membentuk sikap dan kepercayaan pada siswa (Djamaluddin dan Wardana, 2019: 13). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses pemberian materi tentang perjalanan panjang kehidupan masyarakat dan berbagai perubahan yang mereka alami dalam rangka membentuk karakter, sikap, serta kepercayaan dalam diri siswa.

C. Sumber Belajar Sejarah

1. Definisi Sumber Belajar

Menurut Hafid (2011: 70) sumber belajar adalah sesuatu pesan yang tersedia baik melalui pemanfaatan alat atau oleh individu yang berupa sesuatu hal yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan yang terkandung di dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan. Ani Cahyadi (2019: 6) menerangkan bahwa sumber belajar adalah segala sumber baik yang berupa data, manusia dan bentuk khusus yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam kegiatan belajar, baik terpisah maupun tergabung sehingga dapat memudahkan siswa dalam memperoleh tujuan belajarnya.

2. Ciri-Ciri Sumber Belajar

Dalam bukunya, Ani Cahyadi (2019: 111-112) menjelaskan bahwa sumber belajar memiliki ciri-ciri:

- a. Dapat memberikan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.
- b. Memiliki nilai-nilai pelajaran yang edukatif, sehingga dapat membawa perubahan yang terhadap karakter siswa.
- c. Pengelompokkan sumber belajar meliputi: (1) tidak terstruktur dan tidak teratur baik dalam wujud maupun isi; (2) tidak memiliki tujuan pembelajaran yang terperinci; (3) diterapkan dalam suasana dan maksud tertentu; dan (4) dapat diterapkan untuk berbagai macam tujuan pembelajaran.
- d. Sumber belajar yang didesain memiliki ciri-ciri yang bersifat khusus sesuai dengan ketersediaan media.
- e. Sumber belajar dapat diterapkan secara terpisah, tetapi juga dapat diterapkan secara gabungan.
- f. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang didesain, dan sumber belajar yang sudah jadi.

2. Jenis-Jenis Sumber Belajar Sejarah

Berikut ini beberapa sumber belajar sejarah menurut Abd. Rahmad Hamid (2014).

a. Peta dan Atlas Sejarah

Gunakanlah peta dan atlas sejarah yang berbeda dengan peta dan atlas umum. Sebab peta sejarah lebih khusus memuat peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di suatu wilayah. Biasanya dalam peta sejarah akan termuat secara lengkap tanggal terjadinya suatu peristiwa serta nama tokoh dan informasi lainnya yang penting bagi pembaca, seperti rumah ibadah.

b. Kamus Sejarah

Kamus tidak hanya melulu soal bahasa dan artinya. Adapula kamus-kamus khusus yang memberikan informasi mengenai bidang ilmu tertentu, seperti kamus sejarah, politik, geografi, psikologi, dan sebagainya.

c. Ensiklopedia

Ensiklopedia dapat menjadi salah satu sumber belajar sejarah yang menarik karena informasi-informasi yang dibahas biasanya ditampilkan secara singkat dan padat sehingga memudahkan pembaca untuk mendapatkan pengetahuan awal mengenai suatu sejarah tertentu.

d. Surat Kabar

Surat kabar dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar sejarah. Informasi yang dimuat dalam surat kabar pun biasanya lebih mudah dibaca karena bahasanya yang sederhana.

e. Arsip

Ada dua jenis arsip, yaitu *records* atau arsip dinamis yang merujuk pada rekaman informasi yang masih dipakai; dan *archives* yang merujuk pada rekaman informasi yang disimpan secara permanen setelah tidak lagi digunakan, baik oleh lembaga atau perorangan.

f. Karya Historiografi

Karya-karya historiografi dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengenal dan kritis dalam menafsirkan peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu berdasarkan rekaman zamannya.

g. Film Dokumenter dan Diorama Sejarah

Dari film atau video dokumenter siswa dapat belajar sejarah secara visual.

D. Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Femi Olivia (2011: 37) menerangkan bahwa minat belajar adalah sikap ketaatan siswa dalam belajar pada proses belajar, yang berkaitan dengan perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan upaya tersebut secara sungguh-sungguh. Adapun menurut Fuad dan Zuraini (2016: 44-45) minat merupakan rasa tertarik terhadap sebuah hal atau kegiatan dalam mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Sejalan dengan beberapa pengertian tersebut, menurut Slameto (2013: 180) minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang terhadap hal atau aktivitas, tanpa ada rasa keterpaksaan. Minat pada intinya merupakan suatu penerimaan terhadap sebuah hubungan antara individu dengan sesuatu yang berasal di luar dirinya. Semakin kuat suatu hubungan tersebut, maka akan semakin besar minat seseorang.

Minat belajar siswa dapat memastikan keberhasilannya dalam sebuah kegiatan belajar. menurut Slameto (2013: 54-72), beberapa hal yang dapat mempengaruhinya, yakni:

1. Faktor dari dalam
 - a. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat fisik.
 - b. Faktor psikologis, meliputi: kecerdasan, atensi, ketertarikan, talenta, pola, kedewasaan, dan antusias.
 - c. Faktor kelelahan dapat dihilangkan dengan cara-cara sebagai berikut:
 - 1) Tidur,
 - 2) Istirahat,
 - 3) Variasi dalam belajar,
 - 4) Penggunaan obat,
 - 5) Rekreasi dan ibadah,
 - 6) Olahraga,
 - 7) Mengonsumsi makanan empat sehat lima sempurna,

- 8) Jika terjadi kelelahan, segera menghubungi seorang ahli.
2. Faktor dari luar
 - a. Faktor keluarga, seperti:
 - 1) Gaya mendidik orang tua siswa,
 - 2) Hubungan antar anggota keluarga,
 - 3) Suasana rumah,
 - 4) Keadaan ekonomi keluarga,
 - 5) Pengertian orang tua terhadap siswa, dan
 - 6) Latar belakang kebudayaan,
 - b. Faktor sekolah, meliputi:
 - 1) Metode mengajar,
 - 2) Kurikulum,
 - 3) Hubungan guru dengan siswa,
 - 4) Hubungan siswa dengan siswa,
 - 5) Disiplin sekolah,
 - 6) Perangkat pelajaran,
 - 7) Waktu sekolah,
 - 8) Standar pelajaran di atas ukuran,
 - 9) Keadaan gedung,
 - 10) Metode belajar, dan
 - 11) Tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat
Masyarakat dapat berpengaruh terhadap belajar siswa, antara lain meliputi:
 - 1) Kegiatan siswa dalam masyarakat,
 - 2) Media massa,
 - 3) Teman bergaul, dan
 - 4) Bentuk kehidupan masyarakat.

Adapun untuk mengukur minat belajar seorang siswa, indikator pengukurannya menurut Slameto (2010: 180) seperti berikut.

1. Ketertarikan dalam belajar, siswa akan giat belajar dan memperhatikan pelajaran dengan antusias dan tanpa tekanan di dalam dirinya.
2. Perhatian dalam belajar, siswa yang memiliki atensi dalam belajar, maka akan memiliki jiwa dan pikiran yang fokus pada apa yang sedang dipelajari.
3. Motivasi belajar, suatu dorongan secara sadar dalam kegiatan belajar dan menumbuhkan karakter berdasarkan tujuan yang ditargetkan.
4. Pengetahuan, jika siswa tertarik pada suatu pelajaran, maka ia akan memiliki pemahaman yang luas mengenai hal tersebut serta dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Sebenarnya teori dan materi pembelajaran sejarah yang diberikan kepada mereka (peserta didik) memiliki tujuan untuk memperoleh *skill* untuk berpikir historis dan menumbuhkan rasa ingin tahu tentang sejarah yang sebenarnya terjadi dan bukan rekayasa belaka. Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk memberi ilmu pengetahuan, ilmu teori, dan ilmu pemahaman kepada fakta sejarah serta perkembangan sejarah Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini.

Secara filosofis, membelajarkan sejarah adalah untuk mengantarkan individu untuk menentukan dan memilih pilihan-pilihan serta mengisahkannya secara kritis. Selain itu, pembelajaran sejarah juga dapat menjadi sebuah bahan pertimbangan dalam mengambil segala keputusan (Sam Wineburg, 2006). Namun, tidak semua orang mampu menggunakan sejarah sebagai bahan untuk menentukan sebuah pilihan dan keputusan yang penting, terlebih keputusan tersebut menyangkut kepentingan orang banyak. Akhirnya yang terjadi adalah sebagian terjebak dan terjerumus pada kesalahan yang sama untuk diulangi.

Pendidikan sejarah secara formal sudah mulai dikenalkan sejak Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan tujuan agar peserta didik mampu memperoleh pemahaman pengetahuan, serta pemahaman historis dan pemahaman sejarah. Fakta sejarah yang benar adanya, ide yang kreatif, dan kaidah sesuai dengan sejarah yang *real*, penting juga untuk membentuk daya ingat yang kritis terhadap teori sejarah yang belum ada jawabannya, kemampuan untuk membuat jawaban yang kreatif, kemampuan belajar yang kuat, rasa penasaran yang tinggi, ilmu sosial sesama lingkungan, dan semangat nasionalisme. Pembelajaran sejarah harus memiliki tujuan yang sangat kuat, selain dari tujuan minat belajar dan membaca harus juga kuat. Tanpa ketiga hal itu akan sulit untuk mengikuti pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki berbagai macam tujuan di antaranya: 1) menambah ilmu pengetahuan yang belum didapat di sekolah; 2) menambah kekuatan untuk mematahkan ilmu teori; dan 3) menambah rasa penasaran dan masih banyak lagi. Di beberapa SMP dan SMA yang ada di Indonesia. Terutama yang ada di Yogyakarta dapat dijumpai bahwa siswa justru tidak memperhatikan penjelasan yang guru sampaikan di kelas, mereka terlihat tidak memiliki motivasi belajar sejarah. Beberapa siswa juga sibuk dengan aktivitasnya masing-masing seperti mengobrol dengan teman sebangku yang sama-sama kurang paham, bermain dengan gadget yang dimilikinya, mengerjakan tugas yang tidak ada kaitannya dengan sejarah, seperti pelajaran lain, atau bahkan terlihat tertidur sebab menganggap sejarah adalah dongeng pengantar tidur. Beberapa hal ini penyebabnya adalah pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah yang hanya secara teori dan hanya memiliki satu arah tujuan. Seharusnya para guru yang mengampu pembelajaran sejarah paham dan lebih kreatif supaya para siswanya dapat lebih menikmati pembelajaran di kelas bahkan menempel dengan guru sejarah sebagai guru favorit di sekolah.

F. Problem Pembelajaran Sejarah

Saat ini, pelajaran sejarah sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena guru ditempatkan sebagai sumber primer dalam memperoleh sebuah informasi. Guru sebagai pelaksana maupun sumber informasi masih menyampaikan pelajaran secara konvensional, yakni menggunakan teknik ceramah dan tanya jawab. Hal ini membuat pembelajaran sejarah menjadi monoton dan terkesan membosankan. Persoalan yang mungkin tidak disadari oleh guru dalam proses penyampaian materi di dalam kelas lebih mengarah pada ranah pengetahuan sesuai dengan tuntutan SK dan KD (Sayono, 2013: 11).

Memang pada awalnya, metode pembelajaran ceramah sangat tepat digunakan dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk menanamkan nilai-nilai kebajikan yang terdapat dalam pelbagai peristiwa sejarah. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu metode ceramah mulai dianggap sebagai metode yang sudah jadul karena isinya hanya guru yang berbicara. Hal ini dianggap oleh para peserta didik bahwa guru ini cerewet dan tidak ada uniknya, bahkan ada yang menganggapnya dengan dongeng pengantar tidur.

Dalam konteks ini, problem yang memang sering dijumpai adalah kurangnya kreativitas guru sejarah dalam mengajar materi-materi sejarah yang membangun sikap kritis peserta didik (Muhammad Iqbal Birsyada, 2016). Kurangnya kreativitas tersebut bisa terjadi di antaranya karena dua aspek. Pertama, dari dalam diri guru sejarah yang memang hanya berorientasi pada menyampaikan dan menghabiskan materi dan bahan ajar yang berasal dari materi kompetensi materi sejarah. Kedua, dari peserta didik yang memang kurang minat dalam pelajaran sejarah. Padahal guru sejarah yang kreatif adalah mereka yang mampu mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna untuk mencapai tujuan yang telah direncanakannya (Supriatna & Maulidah Neni, 2020). Di sisi lain,

masih banyak dijumpai peserta didik yang kurang menyukai sejarah karena dianggap kurang berkaitan dengan masa kini yang sedang dialami peserta didik. Pemahaman ini tentunya akan senantiasa menjadi problem jika guru sejarah tidak mampu menyampaikan materi sejarah yang dapat dikontekstualkan dengan masa kini sesuai dengan hal-hal yang dekat dengan kehidupan mereka.

Contoh menyampaikan materi sejarah yang dapat dikontekstualkan pada waktu kekinian misalnya ketika menceritakan sejarah perjuangan kemerdekaan peserta didik dapat menceritakan pengalaman dari salah satu keluarganya yang berprofesi sebagai tentara untuk berbicara bagaimana kehidupan sehari-hari tentara dan hal-hal apa saja yang dikerjakannya ketika di lapangan. Ketika peserta didik telah bercerita mengenai keluarganya yang menjadi tentara tersebut guru sejarah dapat mengaitkan bagaimana para prajurit dahulu berjuang untuk melawan penjajah. Begitu juga mengenai sejarah kebijakan sewa tanah dan tanam paksa pada masa kolonial Belanda di mana rakyat Indonesia dipaksa menanam tanaman sesuai keinginan Belanda. Dalam mengontekstualisasikan kondisi kekinian adalah dengan memberi kesempatan peserta didik yang memiliki anggota keluarga sebagai petani untuk bercerita mengenai kehidupan petani sehari-hari seperti apa dan tentunya bagaimana siklus bertani dari menanam sampai masa panen. Dengan cara demikian, tidak ada lagi alasan keterbatasan buku teks dan bahan bacaan dalam membelajarkan sejarah di kelas. Guru sejarah dapat memanfaatkan pengalaman peserta didik untuk bercerita tentang dirinya dan keluarganya yang sesuai konteks materi yang diajarkan.

Selain kurangnya kreativitas sebagaimana disebutkan di atas, kebanyakan guru yang mengampu pembelajaran sejarah juga adalah guru yang sudah sepuh dan bahkan ada yang gagap akan teknologi (gaptek). Hal ini yang sering membuat siswa merasa jenuh di kelas, terutama dalam pembelajaran sejarah. Kelas menjadi kurang efektif

karena para peserta didik mengalami tingkat kebosanan dan kejenuhan yang sangat besar. Akhirnya, hal ini tersebut akan mengganggu proses pembelajaran dan akan berefek pada nilai peserta didik.

Jika materi sejarah pada jenjang SMA/ sederajat diajarkan secara terpisah menjadi mata pelajaran sendiri, maka pada jenjang SMP/ sederajat dan SD/ sederajat mata pelajaran sejarah menjadi satu dengan mata pelajaran lainnya secara terpadu menjadi IPS. Apabila dilihat dari sisi keterpaduannya, pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama dibagi menjadi empat, yaitu geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Mata pelajaran sejarah sebagai bagian pembelajaran IPS masih sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dibanding dengan pelajaran lainnya karena biasanya diampu oleh guru yang sudah sepuh atau sudah tua. Guru tersebut pun biasanya menggunakan gaya mengajar ceramah, tekstual, dan lebih banyak menekankan pada hafalan. Padahal apabila guru sejarah tersebut kreatif akan banyak strategi yang dapat dilakukan dengan menceritakan pengalaman-pengalamannya yang kemudian dapat disambungkan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan banyak tambahan informasi yang orisinal yang tidak hanya berpatokan pada buku teks IPS di sekolah. Namun, fakta di lapangan masih banyak dijumpai guru sejarah yang berpatokan pada buku paket bahkan LKS yang jumlah halamannya sangat tipis.

Penggunaan buku sebagai sumber belajar dalam pembelajaran masih memiliki kekurangan karena buku teks berisikan mengenai materi yang disampaikan dalam bentuk tulisan dan bersifat teoretis. Di SMA Negeri 1 Gamping, misalnya, guru hanya menggunakan buku paket pelajaran dan LKS sebagai perangkat pembelajaran. Hal ini membuat siswa cenderung tidak berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah. Berkaca pada hal tersebut, dalam usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa, dibutuhkan media lain yang dapat memberikan informasi secara nyata, yakni dengan penerapan media

pembelajaran. Media dalam pembelajaran sejarah memiliki peran dan kedudukan yang penting karena untuk dapat membantu siswa dalam mewujudkan dan memberikan informasi mengenai peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu (Ahmad, 2010: 106-109).

Problem lainnya pada guru IPS-sejarah di tingkat SMP adalah ketidakmampuan memadukan materi sejarah dengan materi IPS lainnya, seperti ekonomi, sosiologi, dan geografi. Padahal apabila dikaji lebih mendalam, semua peristiwa sejarah yang terjadi pasti memiliki hubungan keterkaitan dengan persoalan lokasi atau tempat terjadinya peristiwa tersebut yang dengan ini sebenarnya masuk ranah pelajaran geografi. Pada aspek kondisi sosial, struktur sosial masyarakatnya ini masuk dalam pelajaran sosiologi. Begitu pula dengan kehidupan ekonomi masyarakat pada waktu itu masuk pada ranah ekonomi. Guru IPS-sejarah yang kreatif akan mampu menghubungkan satu peristiwa sejarah dengan materi-materi IPS lainnya secara baik. Hal yang terpenting lainnya adalah bagaimana materi IPS yang terpadu tersebut diajarkan dengan konsep mendekatkan peserta didik dengan isu-isu masalah sosial yang sedang aktual untuk kemudian dipecahkan secara bersama-sama (Muhammad Numan Somantri, 2001).

Guru sejarah dari SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta, Bapak Wargiyana, menjelaskan bahwa “Kebanyakan guru sejarah masih saat ini mempertahankan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada para peserta didik.” Padahal menurut Pak Wargiyana penyampaian materi pembelajaran sejarah juga bisa menggunakan metode permainan atau pemutaran film. Hal ini dapat dilihat jika di kelas Pak Wargiyana menggunakan metode presentasi *power point* supaya para peserta didik tidak mengantuk. Di dalam kelas Pak Wargiyana terkenal tegas. Hal ini juga sangat mendukung jika para siswa dan siswi selalu memperhatikan apa saja yang dijelaskan Pak Wargiyana saat di kelas. Selain itu, Pak Wargiyana selalu menyelingi cerita supaya para peserta didik tetap *enjoy* dalam

mengikuti pembelajaran sejarah. Berbeda dengan Ibu Anis Surgiyati, salah satu rekan Pak Wargiyana di SMP Muhammadiyah 9, beliau selain mengajar geografi juga mengajar sejarah, terutama untuk kelas 9. Pada materi Perang Dunia II, Ibu Surgiyati menggunakan metode presentasi supaya para murid tidak bosan hanya mendengar penjelasan beliau. Beliau yakin metode ini nantinya akan membuat nilai para peserta didik kelas 7 hingga kelas 9 aman tidak perlu remidi.

Selain pada metode pembelajaran yang ada, guru sejarah di dalam kelas sendiri juga menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan hasil pembelajaran sejarah yang sebenarnya. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa SMP Muhammadiyah 9 angkatan 2014 hingga 2015, mayoritas siswa merasa puas dengan metode pengajaran yang dilakukan Pak Wargiyana. Proses pembelajaran sejarah di dalam kelas tidak membosankan karena beliau selalu memiliki cara unik untuk membangun citra kelas dengan cerita-cerita yang beliau punya dan kemudian membuat para peserta didik memiliki rasa ingin tahu terkait kelanjutannya.

Salah satu siswa alumni SMP Muhammadiyah 9 yang tahun 2022 sedang berkuliah di Universitas Indonesia Yudhistira pernah menjelaskan terkait perbedaan guru IPS di sekolah, "Saat diajar oleh Pak W, beliau memiliki ciri khas yaitu tegas dan penuh dengan cerita membuat saya dan teman-teman tidak pernah bosan dengan beliau jika di dalam kelas. Berbeda saat diajar oleh Ibu Anis, beliau menggunakan metode video tapi masih menggunakan metode ceramah untuk utamanya. Hal ini sering membuat teman-teman saya ketiduran bahkan guru tersebut tidak menghargai masukan atau jawaban siswa jika salah." Di sekolah, guru sejarah menjadi sampel yang akan dicontoh oleh para peserta didik secara tidak langsung, karena hal ini bisa meningkatkan rasa ingin tahu para peserta didik kepada gurunya. Jika para peserta didik sudah mengetahui gurunya, para peserta didik secara tidak langsung akan menerima

apa metode yang digunakan gurunya. Jika guru sejarah mampu menggunakan metode selain ceramah hal ini dapat dengan kuat membuat pembelajaran sejarah banyak peminatnya.

Pemandangan yang terjadi pada peserta didik di tingkat SMP sebenarnya tidak jauh dari tingkat SMA. Guru sejarah menyampaikan materi-materi berupa fakta-fakta sejarah semata yang terkesan teoretis. Artinya problem yang terpenting adalah belum mampunya guru sejarah menyanggah konsep dan praktek pembelajaran yang mampu memadukan antara teori dengan praktik kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan peserta didik. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa kurangnya minat peserta didik pada materi sejarah adalah mengenai kebermanfaatannya pada konteks kekinian bagi mereka. Di sisi lain, problem yang sering muncul dalam pembelajaran sejarah adalah kurang merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Pembelajaran sejarah yang merangsang daya kritis peserta didik inilah yang sebenarnya menghindarkan guru untuk bersikap dominasi kepada peserta didik. Untuk sampai kepada pemahaman ini, paling tidak ada tiga hal yang perlu diketahui guru dalam mengajarkan sejarah kritis. Pertama adalah mengapa sesuatu terjadi? Kedua, apa yang sebenarnya terjadi? Ketiga, kemana arah kejadian-kejadian itu? Selain itu, ada hubungan-hubungan yang dicari dalam suatu peristiwa secara runtut dan jelas di antaranya adalah aspek kausalitas, kronologis, komprehensif, dan kesinambungan (Kuntowijoyo, 1995). Akhir capaian dari konsep ini adalah adanya proses kesadaran kritis peserta didik melalui proses penyadaran atau *conscientization*.

Saat ini pembelajaran sejarah di Indonesia sering dipandang sebelah mata oleh masyarakat banyak. Terutama dengan teori atau opini sejarah yang sebenarnya perlu pembuktian yang kuat. Sejarah sendiri sebagai mata pelajaran di sekolah sangat diremehkan, dianggap tidak *famous* seperti pembelajaran lainnya, dan dirasa tidak memiliki manfaat bagi kehidupan kedepannya. Pemahaman yang kurang

tepat tersebut tentu tidak muncul dengan sendirinya, melainkan muncul dari omongan orang lain yang pernah mengalami. Padahal orang tersebut belum 100% mengalami yang mungkin terjadi dari pembelajaran sejarah yang pernah mereka terima. Ada banyak omongan yang kurang baik bahkan buruk di masyarakat umum terhadap sejarah, bahkan pernah ada yang bilang bahwa pembelajaran sejarah harus dihanguskan dari Indonesia. Padahal pendidikan sejarah yang orisinal atau original perlu diberikan kepada peserta didik yang merupakan generasi penerus bangsa NKRI. Dari hal di atas maka alangkah baiknya jika para peserta didik dikenalkan dengan sejarah yang ada, dan kurangi tentang cerita rakyat yang tersebar karena hal itu hanya SAGE atau Mitos belaka yang dibesar-besarkan dan tidak sesuai dengan fakta sejarah yang ada dan terjadi.

Di samping itu, adanya pandemi Covid-19 menyebabkan pelaksanaan proses pembelajaran harus dilaksanakan secara daring akibat kebijakan *social distancing* maupun *physical distancing*, atau dikenal dengan jaga jarak. Hal tersebut untuk meminimalkan penyebaran virus Corona atau Delta. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru sebab media pembelajaran yang dapat digunakan guru pun menjadi sangat terbatas dan fasilitas pendukung pembelajaran dari sekolah pun kurang. Selain itu, proses pembelajaran secara daring juga memberikan tantangan tersendiri bagi para guru yang gptek karena mereka harus belajar menggunakan gadget atau elektronik. Pembelajaran *online* terbukti efektif dilaksanakan pada masa belajar dari rumah akibat virus corona dan delta yang tersebar di Indonesia.

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran daring, tentunya guru memegang peranan yang sangat kuat dalam penyampaian pembelajaran. Guru dituntut harus mampu menguasai ilmu teknologi khususnya dalam pembelajaran *online* sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Penguasaan ilmu teknologi bagi guru akan memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran dan secara

otomatis, terutama para guru yang gaktek mereka perlu waktu untuk proses pelaksanaan pembelajaran atau menguasai *software* yang nantinya akan mereka gunakan untuk penyampaian materi. Guru dapat memanfaatkan berbagai media yang tersedia, seperti Zoom, Google Meet, Google Classroom dan platform *software* lainnya yang dapat digunakan untuk proses dalam pembelajaran *online*. Misalnya, guru di SDN Ngrukeman memilih menggunakan grup Whatsapp dan Google Classroom untuk mengirimkan materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga menggunakan aplikasi youtube sebagai media pembelajaran.

Untuk menumbuhkan minat belajar sejarah bagi siswa dalam kondisi penyebaran virus corona ini, guru harus berupaya agar suasana belajar tidak menggunakan metode yang sama di sekolah atau kelas tatap muka, para guru harus memutar otak agar dapat membuat semua siswa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru harus menghilangkan fakta tentang pembelajaran sejarah itu identik dengan metode hafalan dan teori. Guru harus memiliki ide yang kuat dan kreativitas dalam proses mengembangkan model pembelajaran di saat masa pandemi virus corona seperti saat ini yang telah terjadi kurang lebih 2 tahun lamanya. Dengan menggunakan metode yang menarik, menampilkan video atau film seputar sejarah agar siswa tidak mudah bosan saat belajar dan guru harus mampu membuat siswa aktif berinteraksi saat pembelajaran berlangsung.



Bagian 6

Penutup

Pembelajaran sejarah saat ini berdasarkan Kurikulum 2013 dapat dijumpai di kelas 9 SMP/MTs dan SMA. Berbeda dengan KTSP 2006 yang di mana kelas 7 SMP sudah mendapat pembelajaran sejarah. Saat ini pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan karena hanya menggunakan penghafalan dan memakai buku pembelajaran, menggunakan metode pemutaran film, drama, bahkan bisa melakukan pembelajaran *outclass* seperti kunjungan museum dan tempat-tempat bersejarah lainnya seperti monumen dan berbagai macam lainnya, terutama museum bisa menjadi opsi dalam pembelajaran sejarah.

Kunjungan museum atau *visit museum* adalah kunjungan yang dilakukan oleh suatu sekolah ke suatu museum untuk berwisata dan belajar pada sumber yang merupakan peninggalan sejarah yang ada di Indonesia. biasanya kunjungan ini diadakan saat *study tour* maupun saat pembelajaran. Selain itu hal ini bisa menjadi edukasi pembelajaran bagi para peserta didik, yang dimana mereka belum tentu dapatkan di dalam kelas, dalam kegiatan kunjungan ini guru sejarah dapat mendampingi dan mengatur peserta didiknya supaya mengikuti jalannya kegiatan ini tetap lancar. Dalam kegiatan

kunjungan ini para siswa didampingi oleh para *tour guide* yang siap membantu menjelaskan tentang koleksi yang ada di museum mulai dari sejarah koleksinya, fungsi dari koleksinya di masa lampau, kapan ditemukannya koleksi tersebut, dari mana asal koleksi tersebut. Para *tour guide* juga akan suka rela menjawab pertanyaan yang nanti dilontarkan oleh para siswa dan siswi, supaya tidak terlalu banyak penjelasan biasanya para *tour guide* juga akan melontarkan sedikit candaan kepada para siswa dan siswi, selain itu guru akan mengetes para peserta didik apakah yang mereka dapat dari kunjungan ini, dan apa saja yang mereka lihat dari museum ini, tidak lupa para guru memberikan imbalan bagi siswa yang berani menceritakan kembali apa yang didapat dari kunjungan ini beserta ilmu yang didapat dari *tour guide*.

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa museum selain tempat berwisata bisa menjadi tempat belajar bagi kalangan muda, terutama untuk jenjang pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, sekolah-sekolah baik dari SD hingga SMA bahkan Perguruan Tinggi sering mengadakan kunjungan ke museum sebagai salah satu kegiatan di luar jadwal atau di luar kelas mereka, dengan harapan kunjungan ini dapat menambah wawasan para peserta didik dan tidak bosan dengan pembelajaran yang mereka dapat sebelum-sebelumnya. Selain itu, dengan kunjungan museum dapat memiliki berbagai manfaat di antaranya:

1. Menambahkan Ilmu Pengetahuan

Sudah tidak menjadi hal yang heran dalam kegiatan kunjungan museum ini dapat menambahkan wawasan Ilmu Pengetahuan yang sangat luas. Dan juga ilmu pengetahuan di museum tidak hanya dari koleksinya, tapi juga dari staf dan *tour guide* yang ada di museum.

2. Referensi Belajar

Ketika sekolah melakukan kunjungan ke Museum, akan banyak ilmu yang mereka dapat untuk referensi pembelajaran

mereka nantinya. Bahkan datang ke museum bisa mendapat ilmu yang tidak ada di buku.

3. Sudut pandang yang luas dan jelas

Sudut pandang yang luas berarti museum memiliki koleksi yang berasal dari seluruh Indonesia, dan maksud dari kejelasan adalah koleksinya ada dan *real* adanya dari sejarah di masa lalu dan dimasa kini dijadikan bahan pembelajaran.

4. Memiliki atmosfer berbeda

Museum memiliki Atmosfer yang berbeda dan juga memiliki ciri khas tersendiri. Dari Atmosfer yang ada di museum yang ada di Indonesia.

5. Menimbulkan rasa ingin tahu dan memancing imajinasi anak

Dalam kunjungan museum ini memiliki ciri khas yaitu supaya para anak-anak memiliki rasa ingin tahu kepada dunia luar sekolah. Terutama imajinasi anak yaitu imajinasi anak-anak supaya terbentuk untuk menjadi bagian dalam pembelajaran IPS di sekolah apalagi untuk para anak sma yaitu pembelajaran sejarah di sekolah.

Di samping *virtual tour* Museum, penggunaan media pembelajaran berupa video juga dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pelajaran sejarah. Menurut Abdu, berdasarkan penelitiannya di SMA Negeri 1 Gamping pada siswa kelas XI IPA 2 dan kelas XI IPS 2, penerapan video dapat dijadikan media bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran sejarah pada materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia untuk lebih menghargai jasa para pahlawan, khususnya pada organisasi ketentaraan sehingga menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap tanah air. Pemanfaatan video oleh guru dapat dijadikan alternatif perangkat pembelajaran yang jauh lebih informatif, komunikatif, dan interaktif bagi siswa. Sementara itu, bagi masyarakat umum, video dapat mengubah sudut pandang masyarakat yang menganggap bahwa

pembelajaran sejarah hanya terpaku pada teks dan penyampaian yang monoton.

Sementara itu, Setiaji menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan video pembelajaran pada materi IPS kelas V dengan topik “Tentara Keamanan Rakyat” terbukti layak praktis, dan efektif untuk meningkatkan prestasi siswa kelas V SDN Ngrukeman mata pelajaran IPS, khususnya pada materi pembentukan Tentara Keamanan Rakyat.

Daftar Pustaka

- Ahmad Munthohar, Wakidi dan Syaiful. *Tinjauan Historis Peran Panglima Bambang Sugeng dalam Peristiwa Serangan Umum 1 Maret 1949*. Bandar Lampung
- Amin, Mursidul. 2020. *Problematika Guru Dalam Mengajarkan Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
- Bashoirul. Muhammad W. Sinambela¹, Yerry Soepriyanto, dan Eka Pramono Adi. 2018. *Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality*. Universitas Negeri Malang. JKTP Volume 1, Nomor 1, April 2018.
- Becket, J. 2007. *Writing Local History*. Manchester University Press.
- Birsyada, M. I. 2015. "Pengembangan strategi pembelajaran ips sejarah berbasis critical pedagogy di sekolah." *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 9(2), 200–216.
- Birsyada, M. I., & Siswanta, S. 2021. "Inovasi Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Nilai-Nilai Sejarah Perjuangan Pangeran Sambernyowo di Era Masyarakat 5.0." *Diakronika*, 21(1), 45–56. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol21-iss1/179>
- Budi, Yusuf Prasetya Santosa. 2017. "Problematika dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas Kota Depok." *Jurnal HISTORIA Jurnal Candrasangkala* Vol. 3 No.1 Tahun 2017.
- Clarke, W.G. & Lee, J. K. 2004. "The promise of digital history in the teaching of local history." *A Journal of Educational Strategies*, 78(2), 84–87.
- Cristian, Reza Ade, 2011. "Agresi Militer Belanda I dan II (Periode 1947-1949) dalam sudut pandang hukum Internasional". Skripsi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I. W. P., & Jati, S. S. P. 2018.

- “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi-Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang.” *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176–187. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p176>
- Evitasari, Okta, Lelly Qodariah, Rudy Gunawan. 2020. “Pemanfaatan Fungsi Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis.” *ESTORIA* Vol. 1 No. 01, Oktober 2020 - Maret 2021.
- F., Fajriana, & Safriana, S. 2021. “Analisis Kesiapan Guru Fisika dan Matematika dalam Pembelajaran Daring.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 293-304
- Febrianto, P. T., Mas’udah, S., & Megasari, L. A. 2020. Implementation of online learning during the covid-19 pandemic on Madura Island, Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(8), 233–254. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.8.13>
- Hamid, Hasan S. 2014. *Problematika Pendidikan Sejarah*. Jurusan Pendidikan Sejarah, FPIIPS-UPI.
- Hartati, Umi. 2016. “Museum Lampung sebagai Media Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal HISTORIA* Volume 4, Nomor 1.
- Hernandez-Ramos, P., & De La Paz, S. 2009. “Learning history in middle school by designing multimedia in a project-based learning experience.” *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 151–173. <https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782545>
- <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/museum-bagi-pendidikan-sejarah-nasional/>
- <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9960/6471>
- <https://www.sman1manggar.sch.id/read/560/virtual-tour->

[museum-vtm-nafas-baru-pembelajaran-sejarah-di-masa-pandemi-covid-19](#)

- Karpov, A. O. 2017. "Education for knowledge society: Learning and scientific innovation environment." *Journal of Social Studies Education Research*, 8(3), 201–214.
- Kelly, T. 2013. *Teaching history in the digital age*. The University of Michigan Press.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bentang Budaya.
- Lee, J. K. 2002. "Digital History in the History/Social Studies Classroom." *The History Teacher*, 35(4), 503. <https://doi.org/10.2307/1512472>
- Liu, Y. 2010. "Social Media Tools as a Learning Resource." *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1). <https://doi.org/10.18785/jetde.0301.08>
- Luther, Arc C. 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Boston: AP Professional.
- Lynch, M. 2020. *E-Learning during a global pandemic*. 15(1), 189–195.
- Mamoura, M. 2013. "History Teachers' Conceptions of Professional Identity in Developing Historical Consciousness to Students." *American International Journal of Social Science*, 2(7), 49–57. <https://doi.org/10.30845/aijss>
- Muhammad Iqbal Birsyada. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan IPS (Suatu Pendekatan Teoritis dan Praktis)*. Ombak.
- Muhammad Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurbaiti Usman Siam, Nurhadiyanti, N., & Prasetyo, E. B. 2021. "Identifikasi Pelayanan Publik di era Work From Home (WFH)." *Indonesian Governance Journal : Kajian Politik-Pemerintahan*, 4(1), 80–90. <https://doi.org/10.24905/igj.v4i1.1821>
- Oktarina, V. R., Warsono, H., & Priyadi, B. P. 2021. "Pelayanan Publik dalam Kebijakan *Social Distancing* di Kotawaringin Barat Sejak ditetapkan sebagai Pandemi oleh World Health Organization

- (WHO), Corona Virus Disease (Covid-19) membuat perubahan yang penyebaran Covid-19 yang berakibat fatal pada kematian." *SANGKEP, Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, 4(1), 47–63. <https://doi.org/10.20414/sangkep.v2i2.p-ISSN>
- Osman, Aznoora. Wahab, Nadia Abdul & Ismail, Mohammad Hafiz. 2009. "Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual Tour for Tourist Destinations." *Journal of Information Technology Impact*. Vol 9. No. 3. pp. 173-182.
- Rasmitadila, Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. 2021. "Teachers' perceptions of the role of universities in mentoring programs for inclusive elementary schools: A case study in indonesia." *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(3), 333–339. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.83.333.339>
- Sam Wineburg. 2006. *Historical Thinking and other Unnatural Acts Charting the Future of Teaching the Past*. Yayasan Obor Indonesia.
- Seo, J. Y. 2021. "The effects of group work on interaction and learning outcomes in non face-to-face synchronous general english classes in the efl setting." *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 230–237. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.230.237>
- Sulistya, Agus V. 2020. *Buku Panduan Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan.
- Supriatna, N., & Maulidah Neni. 2020. *Pedagogi Kreatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Tamm, M., & Burke, P. 2018. *Debating New Approaches to History*. London: Bloomsbury Publishing.
- Taufiqurrohman. 2020. "Penerapan Media *Virtual Tour* dengan Google Expedition Dalam Pembelajaran *Project Based Learning* di SMK Negeri 10 Surabaya." *Jurnal IT-EDU*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2020,

247-253.

- Thomas, Dianto G. Sherwin R. U. A. Sompie & Sugiarso, Brave A. 2018. "Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan di Kepulauan Bunaken. Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi." *E-Journal Teknik Informatika*, Vol. 13, No. 1, 2018, ISSN: 2301-8364, Hal. 14-22.
- Umar, Tubagus Syarif Hadi Wibowo, Yuni Maryuni, Ana Nurhasanah, dan Dheka Willdianti. 2020. "Pemanfaatan *Virtual Tour Museum* (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 3, No.1, 2020, 402-408.
- Wasino, Suharso, R., Utomo, C. B., & Shintasiwi, F. A. 2020. "Cultural ecoliteracy of social science education at junior high school in north java indonesia." *Journal of Social Studies Education Research*, 11(4), 52-83.
- Wilda Mufliah dan Tri Yuniyanto, Isawati. 2016. "Strategi Militer dalam Perang Kemerdekaan di Yogyakarta Pada Tahun 1945-1949." *Jurnal CANDI*, Vol. 14 No. 2 Oktober 2016
- Yulia, H. 2020. "Online Learning to Prevent the Spread of Pandemic Corona Virus in Indonesia." *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 11(1), 48-56. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/eternal.v11i1.6068>
- Yusuf, Maulana A, Nurzengky Ibrahim, dan Kurniawati. 2018. "Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Visipena* Volume 9, Nomor 2, Oktober 2018.
- Zakaria. 2021. "Kecakapan Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Dirasah*, 4(2), 81-90. <https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir/article/view/276>

Biodata Penulis

Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd. (NIS: 198802102014041009), lahir di Batang, 10 Februari 1988. Riwayat pendidikan S-1 hingga S-3 penulis dijalani di Universitas Negeri Semarang. Penulis saat ini aktif sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta. Mata kuliah yang diampu antara lain pengantar ilmu sejarah, filsafat sejarah, pembelajaran integratif, dasar-dasar IPS, sejarah Hindu-Budha, dan Jurnalistik. Selain aktif mengajar dan menulis untuk surat kabar dan jurnal nasional-internasional, penulis juga aktif menghadiri seminar-seminar dan melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian. Adapun buku yang pernah diterbitkan antara lain *Dasar-Dasar Pendidikan IPS: Konsep Teori dan Praktik* (Penerbit Ombak, 2016), *Islamisasi di Jawa: Konflik kekuasaan Di Demak* (Graha Ilmu, 2016), *Pemberdayaan Masyarakat: Pemanfaatan Lahan Sempit Dan Budidaya Tanaman Obat Keluarga (TOGA)* (Buku Litera 2018), *PENDIDIKAN ETIKA BISNIS (Kajian Sosial Budaya Masyarakat Pengrajin Perak Kotagede* (Tunas Gemilang, 2019), *Dasar-Dasar Pendidikan IPS (Suatu Pendekatan Teoritis Dan Praktis)* (2020), dan *Islamisasi di Jawa* (2019). Penulis dapat dihubungi melalui email iqbal@upy.ac.id.

Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd. (NIS: 19800215 201008 2 007) lahir di Banyumas, 15 Februari 1980. Pendidikan S-1 dijalani di Universitas Gadjah Mada dengan jurusan Geografi (1998-2004), S-2 di Universitas PGRI Yogyakarta (UPY) di bidang Pendidikan IPS (2007-2010), dan S-3 di Universitas Negeri Yogyakarta di bidang ilmu pendidikan (2014-2019). Penulis menjabat sebagai Lektor/ Penata Muda Tk 1/IIIC dan juga dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Selain itu, sampai

sekarang penulis juga aktif sebagai Kepala Divisi Kurikulum dan Pembelajaran di Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UPY (2021-2024), Ketua Dewan Redaksi Jurnal Elementary School UPY (2014-sekarang), Pengurus Wilayah 1 (Jawa-Bali) Himpunan Dosen PGSD Indonesia di seksi penelitian (2020-2024), Anggota Ikatan Geografiwan UGM (IGEGAMA) sejak 2004, dan Anggota Asosiasi Dosen PGSD se-Indonesia sejak 2013-sekarang.

Dalam 5 tahun terakhir, penulis yang tetap aktif melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini juga telah melahirkan puluhan karya tulis yang terbit dalam bentuk prosiding dan jurnal, baik nasional terakreditasi Sinta (Sinta ID: 5995409) maupun internasional bereputasi Scopus (Scopus ID: 57210844061). Adapun karya ilmiah penulis dalam bentuk HAKI adalah Film Dokumenter Video Pembelajaran “Pembentukan Tentara Keamanan Rakyat (TKR)” dan Video Pembelajaran “Serangan Umum 1 Maret 1949”. Penulis dapat dihubungi melalui email dhiniaty@upy.ac.id.

Muhammad Fairuzabadi, S.Si., M.Kon. (NIP/NIS: 197409262002041004), lahir di Bulukumba, 26 September 1974. Pendidikan S-1 dijalani di Universitas Kristen Immanuel jurusan Ilmu Komputer (1993-1998) dan S-2 di Universitas Gadjah Mada di bidang Ilmu Komputer. Penulis saat ini aktif sebagai dosen di Universitas PGRI Yogyakarta mengampu mata kuliah sistem informasi, sistem basis data, manajemen proyek teknologi informasi, serta analisis dan desain sistem informasi. Selain mengajar, penulis juga aktif menulis jurnal serta melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat. Penulis dapat dihubungi melalui email fairuz@upy.ac.id.

Muhammad Khidir Baihaqi, lahir di Bantul, 18 Januari 2000. Riwayat pendidikan, yaitu SD Bangunharjo (2006-2012), SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta (2012-2015), SMK Muhammadiyah 1

Yogyakarta (2015-2018), Universitas PGRI Yogyakarta (2018-Sekarang). Organisasi yang pernah diikuti antara lain Anggota IPM SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta 2013-2015, Love Live Jogja (2015-2017), Itasha Indonesia Region Yogyakarta (2016-2017), Yogyakarta Itasha Community (2017-2020), dan Prisma Foto (Maret-Mei 2017). Penulis dapat dihubungi di email khidir2018@gmail.com.

Muhamad Abdu, lahir di Subang, 29 September 1999. Riwayat pendidikan yaitu SDN Purnawarman (2006-2012), SMPN 1 Compreng (2012-2015), SMAN 1 Pagaden (2015-2018), dan Universitas PGRI Yogyakarta (2018-2022). Pengalaman organisasi penulis antara lain Anggota Seksi Bidang 1 OSIS SMAN 1 Pagaden (2015-2016), Ketua Seksi Bidang 1 OSIS SMAN 1 Pagaden (2016-2017), Divisi PSDM HMP Pendidikan Sejarah UPY (2019-2020), Komisi II DPM KM UPY (2019-2020), Ketua Umum HMP Pendidikan Sejarah (2020-2021), dan Divisi Pendidikan IPMKS Yogyakarta (2020-2022). Penulis dapat dihubungi melalui email m.abdhu29@gmail.com.

Ardhyansyah Wahyu Setiaji, lahir di Sleman, 16 Oktober 1999. Riwayat pendidikan, yaitu MIS Al Islam (2006-2012), MTSn Tempel (2012-2015), MAN 5 Sleman (2015-2018), dan Universitas PGRI Yogyakarta (2018-sekarang). Riwayat organisasi penulis antara lain UKM bulutangkis (2019-2020) dan Ketua UKM bulutangkis (2020-2021). Penulis dapat dihubungi di email ardhiansyah369@gmail.com.

ANGGOTA TIM PENELITI

Dhandi Khairul Anam, lahir di Merambung, 24 Januari 2001. Riwayat pendidikan, yaitu SDN 1 Sukamenanti (2006-2012), SMP N 3 Bukit Kemuning (2012-2015), SMA N 1 Bukit Kemuning (2015-2018), dan Universitas PGRI Yogyakarta (2018-2022). Penulis saat ini tinggal di Perum. Green Garden, Desa Bandungrejo, Kec. Bayan, Kab. Kutoarjo, Prov. Purworejo.

Muhammad Faiz Romadhon, lahir di Bantul, 24 Desember 1999. Riwayat pendidikan, yaitu SDN Monggang (2006-2012), MTsN Bantul Kota (2012-2015), MAN 1 Bantul (2015-2018), dan Universitas PGRI Yogyakarta (2018-sekarang). Riwayat organisasi penulis antara lain menjadi Wakil Ketua Remaja Masjid dan Angkatan Muda Muhammadiyah Sewon Selatan. Penulis dapat dihubungi di email nursahidsri24@gmail.com.

Yoga Pratama, lahir tanggal 5 Juni 1999. Riwayat pendidikan, yaitu SD N 1 Nirmala 2005 - 2011, SMP Mataram Kasihan 2011 - 2014, SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta 2014 - 2017 , dan Universitas PGRI Yogyakarta (2018-sekarang).

Cahyo Putro Wardoyo, lahir di Sleman, 13 April 1999. Riwayat pendidikan, yaitu SD Muhammadiyah Sangonan 1 (2005-2011), SMP Negeri 2 Moyudan (2011-2014), SMK 1 Sedayu (Teknik Komputer dan Jaringan) (2014-2017), dan Universitas PGRI Yogyakarta (Informatika) (2018-Sekarang). Riwayat organisasi penulis antara lain Karang Taruna Citra Taruna Bakti dan BEM Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Yogyakarta.

MODEL PEMBELAJARAN

SEJARAH BERBASIS MUSEUM

Belajar mengenai sejarah tidak sekedar tentang mempelajari masa lalu, tetapi sejarah mengajarkan manusia untuk memahami sesuatu kerangka di masa lampau dalam menentukan sebuah arah untuk di masa depan. Dengan belajar sejarah, manusia diharapkan mampu untuk menjadikan manusia lebih baik dari masa lalunya.

Namun sayangnya, dalam buku-buku kajian sejarah dan jurnal ilmiah pembelajaran sejarah masih saja ada yang menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah selama ini hanya memaparkan data, fakta, angka, tahun, dan metode yang dipakai adalah hafalan. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah sering dianggap monoton dan membosankan. Padahal di sisi lainnya telah banyak pula metode dan strategi pembelajaran yang telah termutakhir yang dapat mengantar peserta didik dalam belajar sejarah dengan kreatif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran sejarah berbasis museum. Buku “Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum” ini disusun sebagai referensi bagi guru untuk meningkatkan minat dan prestasi siswa di mata pelajaran sejarah.



Jl. Karang Sari, Gg. Nakula, Sleman, Yogyakarta 57773
Telepon: (0274) 4358369 WA: 0858 6534 2317
Email: redaksibintangpustaka@gmail.com
Website: bintangpustaka.com



ISBN 978-623-8015-57-3



9 786238 015573