

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 Vredenburg 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 1

Pembelajaran Era Pandemi

A. Pandemi dan Perubahan Sistem Pembelajaran

Pada tahun 2020 wabah pandemi Covid-19 mulai menyebar ke seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia yang terkena imbasnya. Imbas tersebut tidak hanya dirasakan pada sektor perekonomian dan perdagangan, melainkan menimbulkan efek domino pada sektor-sektor lainnya. Selain situasi ekonomi menurun, banyak masyarakat yang kehilangan mata pencaharian atau pekerjaan. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadi PHK besar-besaran di mana-mana. Jika pada tataran ekonomi terjadi penurunan, pada dunia pendidikan pun terjadi perubahan model pembelajaran dari yang semula tatap muka menjadi daring atau *online*. Begitu juga dengan instansi perkantoran yang ikut berubah dari kerja di kantor menjadi kerja di rumah (*Work From Home/WFH*) yang tentunya sangat merepotkan administrasi dan berbagai pelayanan kepentingan publik sehari-hari. Dengan sistem kerja yang demikian, banyak pelayanan publik masyarakat yang terhambat (Oktarina *et al.*, 2021). Hal itu dikarenakan banyaknya sistem pelayanan yang mengalami perubahan untuk beradaptasi dengan situasi pandemi dan juga tuntutan masyarakat dalam

pelayanan publik (Nurbaiti Usman Siam *et al.*, 2021). Selain itu, pada awal pandemi kegiatan sekolah dan perguruan tinggi diliburkan sehingga mahasiswa berbondong-bondong pulang ke daerah asal masing-masing. Akibatnya, kampus dan lingkungan sekitarnya menjadi sepi dan berdampak pada perputaran perekonomian juga ikut menurun.

Di antara berbagai pihak yang terdampak paling serius adalah dunia pendidikan. Sekolah dan perguruan tinggi harus mengubah platform pembelajaran dari konvensional untuk dapat beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi khususnya teknologi pembelajaran berbasis digital (Febrianto *et al.*, 2020). Walaupun belum semua menerapkan model pengembangan pembelajaran berbasis digital, tetapi sekolah-sekolah di perkotaan mulai beradaptasi dengan model ini. Pengembangan teknologi pembelajaran tersebut berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran yang benar-benar adaptif sebagai salah satu respons cepat menangani pandemi (Karpov, 2017). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pada awal pandemi sebagian guru dan peserta didik tidak siap untuk beralih model pembelajaran dari tatap muka menjadi *online* atau daring karena keterbatasan beberapa hal, seperti SDM dan sarana prasarana. Sebagian lain karena terkendala kelemahan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kendala-kendala seperti ini biasanya dialami pada guru-guru usia 50 tahun ke atas yang sudah masuk kategori *sepuh*. Walaupun masih banyak pula guru-guru yang berada di wilayah desa terpencil juga memiliki kendala yang sama.

Secara teoretis, usaha-usaha dalam penguasaan teknologi pada pembelajaran adalah bagian dari salah satu capaian indikator guru dan peserta didik memiliki kecakapan dan keterampilan abad 21 (Zakaria, 2021). Situasi kondisi pandemi tersebut sebenarnya tidak hanya dialami oleh guru dan peserta didik di sekolah. Kondisi yang serba sulit ini juga membuat Kementerian Pendidikan mulai

memikirkan bagaimana cara sekolah tetap berlangsung walaupun para peserta didiknya berada di rumah. Penjelasan ini tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara *online* di rumah peserta didik masing-masing. Hasil catatan di lapangan ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Persoalan-persoalan baru muncul pasca ditetapkannya perubahan model pembelajaran dari tatap muka menjadi daring. Persoalan yang paling mendasar adalah keterjangkauan akses internet peserta didik di rumah masing-masing. Kondisi sosial dan ekonomi keluarga peserta didik menjadi salah satu kunci apakah mereka dapat mengikuti seluruh pembelajaran berbasis daring atau tidak. Tidak semua peserta didik dan orang tua memiliki gadget, *handphone*, dan kuota internet untuk mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, persoalan koneksi jaringan internet juga menjadi salah satu kunci apakah pembelajaran daring bisa diterapkan dengan baik atau tidak. Terakhir, kemauan peserta didik serta pendampingan orang tua dalam pembelajaran daring anaknya juga menjadi salah satu kunci terlaksananya proses belajar mengajar menggunakan platform daring.

Penyebaran Covid-19 yang sangat masif pada masa awal pandemi tidak hanya meresahkan peserta didik dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas melainkan telah mengubah struktur pendidikan dari pembelajaran yang sebelumnya tatap muka menjadi non-tatap muka atau berbasis *online*. Perubahan tersebut juga menuntut SDM pengajar untuk menguasai berbagai platform pembelajaran daring seperti melalui Zoom, G-Meet, Google Classroom, E-Learning, dan lainnya. Walaupun pada praktiknya masih banyak terjadi kesenjangan dalam mengakses internet serta penguasaan teknologi. Masyarakat yang berada dalam ekonomi kelas bawah hampir tidak mungkin secara terus menerus mengikuti proses pembelajaran daring seperti ini karena terkait pendapatan ekonomi mereka yang tidak mungkin untuk menyediakan kuota internet dan menyiapkan

perangkat pembelajaran yang memadai bagi anaknya (Lynch, 2020). Melihat situasi dan kondisi yang serba sulit ini tidak ada jalan keluar lain selain menggunakan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi (Darmawan, 2011). Namun, proses pembelajaran berbasis daring harus tetap mengutamakan tersampainya informasi materi pembelajaran kepada peserta didik secara tuntas (Yulia, 2020). Kriteria ketuntasan dalam hal ini ditentukan melalui penguasaan kompetensi dasar dan kompetensi inti pada masing-masing mata pelajaran yang ditempuh peserta didik.

Secara praksis, pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat lebih memotivasi peserta didik karena mereka didekatkan dengan teknologi yang sehari-hari mereka gunakan (Wasino *et al.*, 2020). Walaupun dalam praktiknya masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Pada pembelajaran sejarah misalnya, bagaimana menyuguhkan materi-materi sejarah yang berisi informasi-informasi tentang masa lalu dapat dikontekstualkan pada masa kini. Guru pada konteks ini dituntut untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Supriatna & Maulidah Neni, 2020). Selain mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, guru juga harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didiknya (Muhammad Iqbal Birsyada, 2016). Fakta-fakta di lapangan masih banyak didapatkan guru sejarah yang mengajar sebatas menghabiskan materi yang ada di dalam kurikulum tanpa mengelaborasi lebih jauh bagaimana tiap materi tersebut dapat dikembangkan menjadi suatu materi yang kreatif, menyenangkan, dan mengajak peserta didik berpikir kritis (Birsyada, 2015). Dampaknya adalah materi-materi sejarah yang telah disampaikan masih terkesan kurang menarik, monoton, dan membosankan karena disampaikan hanya dengan ceramah. Anehnya pemandangan situasi seperti ini masih sering dijumpai pada tugas akhir mahasiswa khususnya yang meneliti tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) perihal stigma pembelajaran sejarah yang monoton dan membosankan. Hal ini

menandakan kreativitas dalam membelajarkan sejarah masih terus menerus perlu dikembangkan.

Selain dengan memanfaatkan model pembelajaran daring dalam proses pembelajaran, solusi mengatasi pandemik sebenarnya dapat juga dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya digital yang mampu memberikan kemudahan dalam mengakses sumber-sumber sejarah digital yang berasal dari arsip dan perpustakaan-perpustakaan digital yang banyak menyimpan dokumen sejarah (Becket, 2007). Hal ini sekaligus menjadi pemandangan yang positif bagi guru-guru sejarah yang tentunya dapat mengakses sumber-sumber tersebut untuk kemudian dapat disuguhkan dan diajarkan dalam materi pembelajaran sejarah. Selain itu, guru sejarah juga dapat melakukan penelitian sejarah dengan memanfaatkan sumber-sumber digital tersebut. Singkatnya guru memiliki akses yang mudah dalam mengakses serta mengoleksi berbagai sumber-sumber sejarah yang dibutuhkan dalam penelitiannya dalam bentuk format digital (Hernandez-Ramos & De La Paz, 2009). Praktik penelitian dan pembelajaran seperti ini telah banyak dilakukan di negara-negara maju di mana guru-guru sejarah betul-betul memanfaatkan sumber sejarah digital untuk keperluan pembelajaran (Tamm, M., & Burke, 2018). Pada konteks di negara-negara berkembang seperti Indonesia, model pembelajaran seperti ini masih terus menerus perlu dikembangkan lebih lanjut. Peralunya SDM dan keterbatasan sarana prasarana yang tidak merata antarwilayah menjadi suatu kendala tersendiri dalam menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi digital seperti itu, terlebih pada wilayah-wilayah kepulauan yang jauh dari pusat kota dan akses informasi.

B. Dampak Pembelajaran Daring di Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara menggunakan pertanyaan-pertanyaan tertutup di 17 sekolah SMA/Sederajat dengan total responden lebih dari 490 siswa yang tersebar di Jawa, Kalimantan, dan

Sumatera mengenai dampak dari pembelajaran daring didapatkan data-data sebagai berikut. Pertanyaan pertama yang diajukan adalah berkenaan dengan apakah pembelajaran melalui daring memberikan manfaat bagi peserta didik. Jawaban sebagian besar dari peserta didik berkenaan dengan pembelajaran daring adalah kurang efektif dan pemahaman peserta didik juga menjadi kurang apabila dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan tatap muka. Alasan lainnya adalah dalam pembelajaran daring peserta didik mengalami banyak kesulitan khususnya dalam memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru sehingga menjadikan mereka tidak fokus dalam menerima setiap materi pembelajaran. Berdasarkan jawaban peserta didik ini memberikan pandangan awal bahwa pembelajaran daring masih belum efektif diterapkan di sebagian sekolah karena masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami setiap materi pembelajaran. Hal ini sekaligus dapat memberi penilaian bagi guru dalam mengajarkan materi-materi masih kurang kreatif dan menyenangkan. Bukti lainnya adalah ketika peserta didik memilih antara pembelajaran daring dengan tatap muka sebagian besar memilih lebih menyukai pembelajaran tatap muka. Pemandangan ini sekaligus dapat memberikan sinyalemen bahwa baik peserta didik maupun guru belum terbiasa dalam menyampaikan materi-materi menggunakan daring sehingga peserta didik masih banyak mengalami kendala pada model ini.

Pada pertanyaan kedua yang diberikan berkenaan dengan apakah masa pandemi dapat menghambat cita-cita peserta didik. Jawaban sebagian besar dari mereka adalah tidak menghambat cita-cita mereka. Mereka menjawab karena masih banyak aktivitas yang masih bisa dikerjakan. Pertanyaan ketiga adalah berkenaan tentang apakah pembelajaran daring menghambat bersosialisasi peserta didik. Jawaban sebagian besar dari mereka adalah "Ya", menghambat bersosialisasi karena intensitas bertemu mereka satu dengan lainnya semakin berkurang. Pertanyaan keempat yang diberikan adalah

apakah peserta didik selalu bersemangat ketika melaksanakan proses pembelajaran daring. Jawaban mayoritas dari mereka adalah tidak bersemangat. Pembelajaran daring menurut mereka justru menjadikan mereka banyak tugas, kurang memahami materi dan membuat mereka bermalas-malasan. Pertanyaan kelima berkenaan dengan pembelajaran sejarah melalui daring membuat peserta didik sulit memahami materi. Jawaban dari sebagian besar peserta didik adalah setuju kurang pemahaman. Hal ini mengindikasikan bahwa selama Pandemi memakai metode daring peserta didik mengalami banyak kesulitan dalam memahami setiap materi yang diberikan oleh guru sejarah. Pertanyaan keenam berkenaan dengan apakah dengan pembelajaran daring membuat peserta didik kurang bersemangat. Jawaban sebagian besar dari mereka adalah setuju menjadikan mereka kurang bersemangat karena kurang paham materi serta banyak tugas yang menumpuk.

Bertitik tolak dari hasil penjelasan serta jawaban dari peserta didik di SMA/ sederajat mengenai pembelajaran daring dapat ditarik kesimpulan menjadi empat hal penting yang perlu digarisbawahi. Pertama adalah peserta didik belum siap untuk diubah platform pembelajarannya dari tatap muka menjadi daring. Pemahaman ini dapat dilihat dari jawaban mereka yang menyatakan bahwa pembelajaran model daring tidak efektif serta kurang meningkatkan pemahaman mereka pada materi dan bahan-bahan ajar yang diberikan guru kepada mereka melalui daring. Kedua, pembelajaran sejarah secara daring pada masa Pandemi yang diberikan masih kurang menarik dan kurang kreatif. Hal ini dapat dilihat melalui jawaban-jawaban mereka yang merasa kurang bersemangat jika pembelajaran sejarah dilakukan secara daring. Kekurang kreatifan lainnya dapat dilihat melalui banyaknya tugas yang diberikan kepada peserta didik yang justru menjadikan menambah beban peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran sejarah di kelas daring. Banyaknya tugas dan kurang pemahannya peserta

didik terhadap materi yang dibawakan guru sejarah berimplikasi pada hasil jawaban tugas-tugas mereka terkesan asal-asalan. Ketiga adalah pembelajaran daring menjadikan peserta kurang fokus dalam menerima materi. Hal ini menjadi catatan juga bahwasanya materi-materi yang disampaikan guru kepada peserta didik masih belum efektif. Solusi yang bisa dilakukan sebenarnya dengan melakukan perubahan berbagai metode atau model pembelajaran di kelas daring yang lebih diminati dan membuat pemahaman peserta didik menjadi meningkat. Keempat adalah pembelajaran daring membuat peserta didik kurang bersemangat. Pemandangan ini menjadi masukan guru bahwasanya masih perlu mengeksplorasi lagi bagaimana kreativitas mengembangkan bahan ajar sejarah dikemas sedemikian rupa sehingga menjadikan lebih menarik bagi peserta didik.

Pemandangan seperti di atas sebenarnya hampir dijumpai oleh semua sekolah khususnya dalam membelajarkan sejarah di kelas (Rasmitadila *et al.*, 2021). Persoalan ini sebenarnya ada pada tataran kreativitas guru dalam mengajarkan materi-materi yang dikemas dalam bentuk daring di ruang kelas. Dengan konsep mengajarkan materi yang kreatif dan menyenangkan diharapkan proses pembelajaran menggunakan daring menjadi lebih maksimal (Seo, 2021). Di samping itu, guru sejarah pada era pandemi harus mampu mengembang sebuah proses pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan IT sehingga dapat menyampaikan seluruh materi dengan kreatif dan menyenangkan (Supriatna & Maulidah Neni, 2020). Walaupun dalam praktiknya untuk sampai pada implementasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan itu tidak mudah karena selain butuh perangkat pembelajaran yang memadai juga dibutuhkan komitmen dari guru sejarah dalam menciptakan kelas sejarah yang kreatif dan menyenangkan yang jauh dari kesan monoton dan membosankan. Hal ini sebenarnya dapat menjadi bahan uji coba guru melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) khususnya bagaimana strategi menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk menciptakan

situasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik di kelas.

Berbagai strategi mulai dikaji oleh para peneliti berkenaan dengan menerapkan pembelajaran sejarah yang kreatif dan menyenangkan di antaranya adalah melalui pemanfaatan teknologi digital (Clarke, W.G. & Lee, 2004). Penggunaan metode ini sebenarnya sangat cocok diterapkan pada masa pandemi dan pasca pandemi seperti ini karena dikemas dalam bentuk daring yang mengasah keterampilan mengakses sumber-sumber sejarah digital peserta didik. Hal ini tentunya harus ditopang dengan SDM guru yang memadai yang betul-betul menguasai teknologi digital untuk dapat menyuguhkan model pembelajaran berbasis teknologi digital ini. Di sisi lain pada peserta didik yang kondisi sosial ekonominya sebagian berada di kelas bawah dan jauh dari jangkauan pusat kota tentunya juga tidak bisa serta merta untuk diajarkan menggunakan model ini. Pemerataan serta keterjangkauan akses teknologi dan internet adalah menjadi salah satu kunci dalam menerapkan platform model ini. Singkatnya yang menjadi titik tumpu adalah bagaimana proses pembelajaran sejarah di kelas dapat membuat nyaman dan menyenangkan. Apapun metode yang diberikan guru kepada peserta didik apabila tidak menyenangkan maka pesan-pesan dalam pembelajaran sulit tercapai (Mamoura, 2013). Pembelajaran dalam kaitan ini harus menjadi sebuah kesadaran bersama antara guru dan peserta didik sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang tidak kaku, monoton melainkan menjadi proses yang menyenangkan.

Berdasarkan dari penjelasan-penjelasan di atas maka yang perlu dilakukan oleh guru sejarah agar dapat membawakan materi sejarah yang kreatif dan menyenangkan hal yang pertama harus dilakukan adalah memetakan hal-hal yang dapat membuat proses pembelajaran di kelas menjadi kreatif dan menyenangkan. Proses ini dapat dilakukan dengan baik apabila guru sejarah secara terus menerus melakukan

pendampingan kepada peserta didik dan tidak sekedar mengajar menyampaikan materi tetapi memastikan jika pembelajaran yang dilakukan lebih kreatif dan berkualitas (Liu, 2010). Pada masa Pandemi seperti ini sebenarnya menggunakan pembelajaran berbasis teknologi digital dalam kelas sejarah dapat menjadi sebuah alternatif yang perlu dicoba (Kelly, 2013). Pengembangan pembelajaran sejarah misalnya dapat dilakukan dengan penggunaan media youtube, tik tok, Instagram, Facebook dan platform media social lainnya (Birsyada & Siswanta, 2021). Hal ini sekaligus mengajak guru dan peserta didik menjadi sejarawan-sejarawan digital yang mumpuni. Walaupun dalam praktiknya masih perlu pelatihan dan pendampingan yang intensif bagi guru dan peserta didik dalam mengemas materi sejarah ke dalam berbagai platform digital tersebut.

Di samping itu, perlu diperhatikan juga kesesuaian antara sumber-sumber sejarah yang diakses secara digital sebagai bahan ajar, apakah benar-benar sudah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan kurikulum ataukah belum sesuai? Hal ini menjadi salah satu pedoman. Setelah kesesuaian dengan sumber maka yang perlu dilakukan adalah tetap melakukan kritik sumber terhadap sumber-sumber digital yang akan dipergunakan sebagai bahan pembelajaran sejarah (Lee, 2002). Namun, fakta di lapangan yang sering terjadi adalah guru-guru sejarah menggunakan sumber-sumber digital yang mereka dapatkan di ruang akses situs web yang sumber dan kredibilitasnya belum teruji. Akibatnya, keautentikan bahan digital yang diakses tersebut belum memenuhi syarat untuk menjadi sumber sejarah digital karena belum melalui uji kritik sumber digital yang memadai. Singkatnya, pengembangan model pembelajaran menggunakan sejarah digital ini pada masa kini dan mendatang dapat menjadi alternatif pembelajaran sejarah yang menyenangkan apabila disuguhkannya dengan kreatif dan memotivasi peserta didik untuk menerapkannya (Efendi *et al.*, 2018).

C. Kegiatan Selama Pembelajaran Daring

Persoalan lainnya selain berkenaan dengan pembelajaran pada masa pandemi adalah masih banyak dijumpai peserta didik yang belum memiliki *smartphone* serta akses internet yang memadai. Pada saat belajar di rumah peserta didik biasanya diwajibkan memakai platform *google classroom*, *whatsapp group*, *learning* sekolah, dan masih banyak lagi, untuk mengambil materi maupun tugas yang telah dibuat oleh pendidik. Singkatnya model pembelajaran menggunakan daring. Kegiatan pembelajaran daring ini dilakukan supaya pada masa pademi peserta didik tidak lupa dengan pembelajaran yang telah diberikan di sekolah. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa model daring seperti ini dalam praktiknya kurang efektif bagi peserta didik yang tidak memiliki *smartphone*. Fakta di lapangan didapatkan bahwa karena perubahan platform mengajar dari tatap muka menjadi daring banyak dari orangtua yang *smartphone*-nya bergantian dengan anak-anaknya karena semua materi dan tugas dikirim melalui grup *Whatsapp*. Tentunya melihat pemandangan seperti ini sangat memprihatinkan.

Padahal dalam pembelajaran daring peserta didik harus setiap saat memantau aktivitas pembelajaran yang mereka ikuti sesuai arahan dari guru. Selain materi juga presensi yang seketika itu juga harus diisi oleh peserta didik. Dengan demikian, satu-satunya hal yang menentukan dalam suksesnya pembelajaran model daring ini sebenarnya pada keterjangkauan akses internet yang memadai. Singkatnya, dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* harus benar-benar disesuaikan dengan kondisi peserta didik karena fasilitas yang terbatas harus disesuaikan dengan keadaan sekolah. Hal ini tentunya tidak berlaku bagi sekolah-sekolah yang memang sudah sangat memadai fasilitas sarana dan prasarana begitu juga SDM yang memadai yang semuanya terpenuhi untuk melaksanakan pembelajaran daring secara terus menerus.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat dikemukakan bahwasanya pembelajaran pada masa pandemi mengubah struktur dan sistem pembelajaran di sekolah secara masif. Perubahan tersebut dapat dilihat dari sebelumnya menggunakan pola metode tatap muka menjadi pembelajaran berbasis daring atau *online*. Hasil sementara dari berbagai kajian dan wawancara pada peserta didik didapatkan bahwa pembelajaran pada masa pandemi yang menggunakan sistem daring masih kurang efektif digunakan. Selain itu, masih terdapat kekurangan di sana sini. Pertama, adalah berkenaan dengan kualitas SDM guru yang betul-betul menguasai IT dan kedua adalah sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang sistem pembelajaran berbasis daring di sekolah. Bagi sekolah yang mampu menyediakan fasilitas yang memadai tentunya tidak akan mengalami kendala dalam melaksanakan program pembelajaran daring saat pandemi. Hal ini menjadi masalah pada sekolah dan keluarga peserta didik yang mengalami keterbatasan dalam sarana prasarana seperti *smartphone* dan akses kuota internet. Dengan demikian, akan menjadi bijaksana jika penerapan model pembelajaran pada saat pandemi disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah dan karakteristik keluarga peserta didik.



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 mempunya guru sejarah menyuguhkan 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 3

Museum dan Media Pembelajaran

A. Museum

1. Definisi Museum

Dalam Peraturan UU Republik Indonesia, “Museum didefinisikan sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat”. Adapun pada definisi yang lain, Museum adalah tempat untuk menyimpan benda yang memiliki nilai sejarah yang nantinya dikoleksi oleh suatu lembaga dan dirawat supaya benda itu tidak hancur atau rusak begitu saja, dan dapat dikenalkan kepada penerus bangsa yang akan datang.

International Council of Museum mendefinisikan museum sebagai lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan, diabdikan untuk kepentingan masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan bukti-bukti bendawi manusia dan lingkungan studi, penelitian, dan

kesenangan (Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012). Menurut Jaka Perbawa (dalam Maulana Yusuf A, dkk, 2018), museum ialah tempat menyimpan, merawat, dan memanfaatkan koleksi hasil peninggalan sejarah, agar senantiasa terlindungi. Dalam hal ini, museum merupakan wahana yang memiliki peranan strategis terhadap penguatan identitas masyarakat termasuk masyarakat sekitarnya.

Museum sebagai sumber belajar memiliki kedudukan yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, museum juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran, museum menjadi wahana bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum menyuguhkan fasilitas bagi peserta didik untuk menerima pengetahuan dari guru (Evitasari dkk., 2021: 46).

2. Fungsi Museum

Menurut Ardiwidjaja (2013: 35), fungsi dasar museum adalah sebagai lembaga untuk melakukan penelitian, konservasi, dan komunikasi sebagai tempat mediasi bagi masyarakat. Adapun menurut Dedi Asmara (2019: 14), museum mempunyai fungsi dalam menyimpan, merawat, mengamankan, serta memanfaatkan koleksi museum yang merupakan benda cagar budaya.

Berdasarkan kebijaksanaan pengembangan permuseuman Indonesia (Suraya dan Sholeh, 2014: 26), museum mempunyai sembilan fungsi, yaitu:

- a. mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan budaya;
- b. dokumentasi dan penelitian ilmiah;
- c. konservasi dan preparasi;
- d. penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum;

- e. pengenalan dan penghayatan kesenian;
- f. pengenalan kebudayaan antar daerah dan bangsa;
- g. visualisasi warisan alam dan budaya;
- h. cermin pertumbuhan peradaban umat manusia;
- i. pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

B. Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, media di antaranya diartikan sebagai suatu alat, sarana komunikasi, atau perantara/penghubung (KBBI daring, 2016). Sebagai alat, media dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menjadikan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Gerlach dan Ely dalam Kustandi dan Darmawan, 2020). Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dikatakan sebagai media. Adapun sebagai sarana komunikasi, media adalah televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya. Lalu sebagai perantara/penghubung, media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan. Dalam dunia Pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Martin & Briggs (Sumiharsono & Hasanah, 2017), media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan belajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras. H. Malik (Sumiharsono & Hasanah, 2017) juga mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dalam penerapan media pembelajaran, dapat menyuguhkan pengalaman belajar, bukan saja bagi guru dalam menumbuhkan pengalaman pembelajarannya, tetapi juga bagi siswa yang dapat menumbuhkan daya pikirnya yang kreatif sehingga hal tersebut dapat mengajarkan siswa menjadi lebih kritis (Birsyada, 2015: 201).

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid et al., 2020). Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Batasan mengenai pengertian media dalam pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

1. Menurut Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan definisi bahwa media pembelajaran segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan Januszewski & Molenda (Hamid *et al.*, 2020)
2. Menurut National Education Association (NEA), media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.
3. Menurut Gagne & Briggs (Hamid *et al.*, 2020), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Menurut Heinich (Hamid *et al.*, 2020), media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur.

5. Sementara menurut Daryanto (Hamid *et al.*, 2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Darmawan, 2020).

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (Sumiharsono & Hasanah, 2017), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1. memotivasi minat atau tindakan;
2. menyampaikan informasi;
3. memberi instruksi.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia Pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-learning*. Huruf "e" merupakan singkatan dari elektronik, meliputi CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan *website* sebagai bahan ajar *online* (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Berdasarkan pengertian di atas media pembelajaran berfungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga Nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang. R.M. Soelarko (Sumiharsono, dkk, 2017). Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:

- a. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra;
- c. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
- d. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;
- e. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (Sumiharsono & Hasanah, 2017), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan.
- b. Menyampaikan informasi.
- c. Memberi instruksi.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga bisa merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Rohani (Pakpahan *et al.*, 2020) secara lebih khusus menjelaskan manfaat media pembelajaran adalah :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, Gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan menggunakan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Selain itu, terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaan integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat. proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan mempertinggi mutu belajar mengajar.

Sanjaya (Pakpahan *et al.*, 2020) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu:

a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

c. Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Levie & Lentz (Sumiharsono & Hasanah, 2017), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca dan menghitung. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan teks atau disajikan secara verbal.

Dalam bukunya, Ani Cahyadi (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi:

a. Media sebagai sumber belajar

Media merupakan suatu bagian sistem pembelajaran yang mencakup pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa.

b. Fungsi semantik

Fungsi ini berkaitan dengan arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol yang berfungsi untuk mewujudkan ide dan

memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah dipahami.

c. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.

d. Fungsi rekam

Fungsi ini bersangkutan dengan kebolehan suatu media dalam menangkap, menyimpan, merekam atau menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa yang telah lama terjadi sehingga dapat diputar kembali saat diperlukan.

e. Fungsi distributif

Fungsi distributif berfungsi untuk mengatasi batasan ruang dan waktu, dan keterbatasan indera manusia. Misalnya tayangan televisi.

f. Fungsi psikologi

Media pembelajaran yang ditinjau dari sisi psikologis memiliki beberapa fungsi seperti fungsi perhatian, fungsi perasaan, fungsi pengetahuan, fungsi inovatif dan fungsi motivasi.

g. Fungsi sosio-kultural

Fungsi sosio-kultural dalam media pembelajaran diharapkan mampu memberikan rangsangan, dan pemahaman mengenai pentingnya menjaga keharmonisan dan menghargai perbedaan.

Terakhir menurut Satrianawati (2018), media berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Media dalam arti luas merupakan segala wujud benda yang dapat dimanfaatkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat bertahan lama secara langsung maupun tidak langsung.

- b. Media pembelajaran dalam arti sempit dapat berupa alat dan bahan yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah maupun mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Gagne (Pakpahan *et al.*, 2020), menggolongkan media menjadi benda untuk dikomunikasikan, komunikasi lisan media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Penggolongan media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntut cara berpikir, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Menurut Suprihatiningrum (2014) secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, sebagai berikut:

- a. media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara;
- b. media visual adalah media menampilkan gambar diam;
- c. media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Di sisi lain, Schramm (Pakpahan *et al.*, 2020) menggolongkan media menjadi *big media* dan *little media*. *Big media* diartikan sebagai media yang rumit dan mahal sedangkan *little media* merupakan media sederhana. Schramm juga menggolongkan media menurut daya liputnya yaitu:

- a. Liputan luas dan secara bersamaan (TV, video, dan faximile).
- b. Liputan yang terbatas pada ruangan (film, video, slide, poster audio tape, dan sebagainya).
- c. Media untuk belajar mandiri/individual (modul, buku, program belajar dengan computer, telepon).

Allen Rohani, (Pakpahan *et al.*, 2020), menggolongkan media menjadi Sembilan golongan yaitu:

- a. Visual diam
- b. Film
- c. Televisi
- d. Objek tiga dimensi
- e. Rekaman
- f. Pelajaran terprogram
- g. Demonstrasi
- h. Buku teks
- i. Sajian lisan

Ibrahim (Pakpahan *et al.*, 2020), mengelompokkan media berdasarkan ukuran serta komplek tidaknya alat dan perlengkapannya ke dalam lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, komputer.

Dari klasifikasi media menurut beberapa para ahli tersebut maka media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi indra (Pakpahan *et al.*, 2020) yaitu:

- a. Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengar sebagai perantara dalam menyampaikan isi media atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya. Contoh dari media audio adalah radio, rekaman suara, piringan hitam dan lain-lain.

- b. Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara atau dalam penyampaian isi media. Media visual ini terbagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar

atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar. Sanantayasa (Pakpahan *et al.*, 2020) menyebutkan salah satu contoh media visual adalah media grafis, yaitu media yang disajikan berupa titik, garis, angka, tulisan, gambar dan visual lainnya untuk menyampaikan atau menggambarkan suatu ide gagasan, data, atau kejadian. Media grafis ini menjadi media yang mudah dan banyak digunakan dalam pembelajaran dikarenakan pembuatannya yang bisa disesuaikan secara sederhana seperti menggunakan papan tulis dan spidol.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang penyampaiannya melalui indera pendengar dan penglihat agar siswa dapat memahaminya secara langsung. Kelebihan dari media ini dapat meningkatkan daya Tarik peserta didik dan untuk kekurangannya lambat dan kurang praktis.

Menurut (Anggraini, 2018) klasifikasi media pembelajaran antara lain:

a. Media Grafis

Media grafis merupakan media yang disajikan dalam bentuk tulisan. Biasanya media ini digunakan untuk menarik perhatian dan memperjelas sajian ide. Untuk kelebihan dari media ini adalah media grafis dapat dilengkapi warna-warni sehingga lebih menarik perhatian peserta didik. Di sisi lain, untuk kekurangan dari media ini adalah penyajiannya hanya berupa unsur visual.

b. Media Bahan Cetak

Pembuatan dari media ini melalui proses percetakan. Yang menonjol dari media cetak adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak dan penyebab terjadinya karena banyak menggunakan media *online*.

c. Media Gambar Diam

Gambar dapat diperoleh secara fotografer, semua media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan termasuk juga media gambar diam ini. Untuk kelebihan media ini pembuatannya mudah dan harganya murah. Di sisi lain, untuk kekurangannya ukurannya terbatas sehingga efisien untuk pembelajaran berkelompok.

d. Media Proyeksi Diam

Media visual yang diproyeksikan melalui pesan, dimana hasilnya tidak bergerak atau memiliki sedikit Gerakan. Media proyeksi diam dapat digunakan untuk penyajian pesan di semua ukuran ruang kelas.

e. Media Audio

Media audio merupakan media yang bisa langsung diterima oleh pendengar seperti radio dan recorder. Keunggulan dari media audio yaitu memiliki beberapa program yang cukup banyak, sedangkan untuk kekurangan dari media audio ini sifat komunikasinya hanya satu arah.

f. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang penyampaiannya melalui indera pendengar dan indera penglihatan supaya siswa bisa memahami pembelajaran yang disampaikan secara langsung. Kelebihan dari media ini adalah bisa meningkatkan daya tarik peserta didik, sedangkan untuk kekurangannya yaitu lambat dan kurang praktis.

g. Media Film

Rangkaian bentuk film yang bergerak dengan bergantian atau dapat ditayangkan dalam bentuk bergerak atau hidup. Keunggulan dari media ini mampu untuk menggambarkan peristiwa masa lalu secara realitas dalam waktu yang singkat. Di sisi lain, untuk kelemahan media ini lebih menekankan materi dari pada proses pengembangan materi tersebut.

Menurut Heinich & Molenda (Mais, 2016), terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran yaitu:

a. Teks

Teks merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

b. Media Audio

Membantu menyampaikan pesan dengan lebih berkesan membantu meningkatkan perhatian terhadap suatu materi yang disajikan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

c. Media visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

d. Media Proyeksi Gerak

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

e. Benda-benda Tiruan (Miniatur)

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

f. Manusia

Termasuk di dalamnya guru, siswa, pakar atau ahli bidang tertentu.

Menurut Oemar Hamalik (Mais, 2016), ada empat klasifikasi media pengajaran yaitu:

a. alat-alat visual yang dapat dilihat;

b. alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar;

- c. alat-alat yang bisa dilihat dan didengar;
- d. dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Selanjutnya, Suprihatiningrum (2014) menyebutkan media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori di antaranya:

- a. Audio : kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3;
- b. Cetak : buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, foto;
- c. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan audio;
- d. Proyeksi visual diam: *Overhead Transparent* (OHT), slide;
- e. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara;
- f. Visual gerak: film bisu;
- g. Audio visual gerak: video/VCD/televisi;
- h. Objek fisik: benda nyata, model;
- i. Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran;
- j. Komputer.

Dalam bukunya Muhammad Ramli (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat terbagi menjadi lima jenis, yaitu:

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi, seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan semacamnya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan semacamnya.
- c. Media audio, seperti: radio dan *tape recorder*.
- d. Media dengan proyeksi, seperti: film, slide, filmstrip, *overhead projector*, dan semacamnya.
- e. Televisi dan *Video Tape Recorder*.

Sementara itu, dalam buku Satrianawati (2018: 10) menjelaskan jenis-jenis media umumnya terbagi menjadi:

- a. media visual;
- b. media audio;

- c. media audio visual;
- d. multimedia.

Henich dkk. dalam Tuti Khairani Harahap (2021: 99) membagi media menjadi:

- a. media yang tidak dapat digambarkan;
- b. media yang dapat digambarkan;
- c. media audio;
- d. media video;
- e. media berbasis komputer;
- f. perangkat multimedia.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran ada tiga, yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif (Suprihatiningrum, 2014). Berikut penjelasannya.

a. Ciri fiksatif

Media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian. Misalnya, videotape, foto, audio tape, disket, CD, film, suatu waktu dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif

Media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.

c. Ciri distributif

Media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

Gearlach & Ely (Satrianawati, 2018), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan

apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dapat diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek memungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 2 atau 3 menit dengan Teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat. Selain dipercepat suatu kejadian dapat pula diperlambat.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan pada sekolah-sekolah melalui ruangan, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media tersebut misalnya rekaman video, audio, dapat disebar ke seluruh penjuru tempat.

4. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut (Mais, 2016) ada tiga macam kelayakan media pembelajaran yaitu :

a. Kelayakan Praktis

Berdasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti:

- 1) media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar;
- 2) mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu;
- 3) mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal;
- 4) mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi);
- 5) mudah pengelolaannya.

b. Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Di antara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi susunanya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas media terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

c. Kelayakan Biaya

Mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri Pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan manipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Adapun dalam memilih media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan dan kriteria yang dapat digunakan agar kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kriteria umum yang perlu diperhatikan antara lain tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, karakteristik siswa, gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan, dan ketersediaan fasilitas pendukung. Semetara itu, menurut Erickson (Jalinus & Ambiyar, 2016), kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah:

- a. Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?
- b. Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?
- c. Apakah kaitannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran?
- d. Bagaimana format penyajiannya diatur?
- e. Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik?
- f. Apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas?
- g. Apakah isi dan persentasenya memenuhi standar kualitas teknis?
- h. Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?

Menurut Jalinus & Ambiyar (2016), dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa pertimbangan atau kriteria yang dapat digunakan agar dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kriteria umum yang perlu diperhatikan, di antaranya:

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Kesesuaian dengan materi
- c. Karakteristik siswa
- d. Gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik)
- e. Lingkungan
- f. Ketersedian fasilitas pendukung

Menurut Jalinus & Ambiyar (2016), sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari *Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*. Adapun untuk penjelasannya sebagai berikut:

a. Akses

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media pembelajaran. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid?. Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu, apakah ada saluran untuk koneksi internet, adakah jaringan teleponnya. Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakan komputer yang terhubung ke internet. Jangan hanya kepala sekolah saja yang boleh menggunakan internet, tetapi juga guru/karyawan dan murid, bahkan murid lebih penting untuk memperoleh akses.

b. Biaya

Biaya juga harus menjadi bahan pertimbangan, banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media pembelajaran yang canggih biasanya mahal. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Karena semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun.

c. Teknologi

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu memperhatikan apakah teknisinya tersedia dan mudah digunakan. Ketika kita ingin menggunakan media audiovisual untuk di kelas, perlu kita pertimbangkan apakah ada aliran listriknya, apakah voltase listriknya cukup dan sesuai.

d. Interaktif

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitasnya. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

e. Organisasi

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi, misalnya apakah pemimpin sekolah atau pemimpin yayasan mendukung, apakah di sekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar.

f. Kebaruan (*novelty*)

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Menurut Suprihatiningrum (2014) ada beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat:

- a. tujuan pembelajaran yang hendak dicapai;
- b. metode pembelajaran yang digunakan;
- c. karakteristik materi pembelajaran;
- d. kegunaan media pembelajaran;
- e. kemampuan guru dalam menggunakan jenis media;
- f. efektivitas media dibandingkan dengan media yang lainnya.

Menurut Suprihatiningrum (2014) langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran antara lain:

- a. merumuskan tujuan pembelajaran;
- b. mengklasifikasikan tujuan berdasarkan domain (ranah);
- c. menentukan skenario pembelajaran yang digunakan;
- d. mendaftar media apa saja yang dapat digunakan pada setiap langkah dalam skenario pembelajaran;

- e. memilih media yang sesuai;
- f. menulis alasan pemilihan media;
- g. membuat prosedur untuk menggunakan media.

C. Museum sebagai Media Pembelajaran

Bagi masyarakat sekarang, museum hanya dipandang sebagai tempat menyimpan benda antik saja, padahal Museum bisa dijadikan tempat untuk bertamasya dan belajar masa lampau. Saat ini masih banyak sekolah yang hanya menggunakan buku dan LKS untuk sumber pembelajaran sejarah. Padahal selain menggunakan buku, Museum bisa menjadi salah satu opsi yang bagus. Dengan memanfaatkan Museum yang ada di tiap daerah atau tiap kota, sekolah bisa memperkenalkan sejarah-sejarah yang ada mulai dari museum kecil hingga museum nasional dengan berbagai macam koleksi yang ada, seperti Museum Brawijaya Malang yang terkenal dengan Gerbong Mautnya.

Selain itu, mengunjungi museum memiliki banyak manfaat, contohnya untuk sumber belajar para pelajar dan mahasiswa dalam pelajaran sejarah. Dalam kegiatan kunjungan museum, para pelajar bisa melaksanakannya secara individu atau sendiri ke museum, atau juga bisa dilaksanakan dengan satu warga sekolah dengan kegiatan kunjungan museum yang nantinya didampingi oleh guru mapel IPS atau Sejarah. Museum sebagai sumber belajar memiliki kedudukan yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya sebagai media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran, museum menjadi wahana bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum menyuguhkan fasilitas bagi peserta didik untuk menerima pengetahuan dari guru (Evitasari dkk., 2021: 46).

Meski demikian, kegiatan belajar mengajar sejarah di sekolah adalah patokan utama karena tidak semua guru akan melaksanakan kegiatan kunjungan ke museum. Hal ini kembali lagi dengan sekolah

tersebut, semisal mereka beranggapan materi pembelajaran sejarah telah cukup maka tidak diadakan kegiatan kunjungan. Namun, apabila materi yang diberikan terasa kurang dari yang seharusnya, guru bisa mengajukan kegiatan kunjungan museum. Dari kunjungan ini bisa dilihat para siswa tidak akan rasa malas atau jenuh dalam mengikuti pelajaran sejarah di sekolah.

Kegiatan belajar dan mengajar di sekolah tidak akan pernah lepas dari guru ataupun pendidik. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa guru akan selalu aktif untuk memberi teknik atau kreativitas dalam kegiatan pembelajaran dari tahun ke tahun. Adapun pembelajaran sejarah berfungsi agar para peserta didik mengingat kejadian yang pernah terjadi dari masa lalu dan dapat mengambil mana yang positif, mana yang negatif seperti masa pra aksara, masa kerajaan, masa abad pertengahan hingga sejarah-sejarah yang pernah terjadi di Asia, Eropa, bahkan Amerika dan Afrika yang turut serta meramaikan ilmu pengetahuan sejarah. Pembelajaran sejarah berfokus kepada guru sehingga guru yang hanya membaca buku akan membuat materi terasa membosankan dan pembelajaran menjadi sangat jenuh. Oleh karena itu, guru harus didukung dengan sumber-sumber sejarah agar proses pembelajaran sejarah berjalan dengan baik.

Pada awalnya, museum dikenal sebagai tempat untuk menyimpan koleksi, tetapi seiring dengan perubahan waktu banyak sekolah-sekolah yang melakukan *outclass* terutama mengunjungi Museum, baik dari jenjang sekolah SD, SMP, dan SMA, bahkan Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK juga melaksanakan kunjungan ke museum untuk menambah wawasan sejarah. Museum untuk sumber belajar sejarah menyesuaikan materi sejarah yang diberikan di sekolah. Kegunaan museum sebagai sumber belajar dimulai dari berkembangnya media pembelajaran di luar sekolah. Hal ini membuat beberapa sekolah mewajibkan pelaksanaan kegiatan belajar tambahan dengan mengunjungi suatu museum yang ada di daerah

masing-masing. Untuk sumber belajar Museum tidak jauh dari kurikulum, karena dengan adanya kurikulum kunjungan museum bisa dilaksanakan itu pun harus dirapatkan terlebih dahulu oleh para guru di sekolah sebelum bertemu kepala Museum. Dengan koleksi museum yang ada, para peserta didik dapat menggunakan sumber belajar yang baru dan yang paling dekat dengan lingkungan budaya dan masyarakat sekitar. Para peserta didik di museum juga akan mengetahui pengetahuan yang lebih luas dan juga informasi yang belum tentu mereka dapatkan sebelumnya bahkan belum tentu ada juga di internet.

Sebagai sumber belajar bagi dunia pendidikan, museum memberikan banyak informasi yang nantinya diajarkan para peserta didik dalam kegiatan kunjungan museum yang nantinya para siswa dan siswi akan melihat berbagai jenis koleksi yang menurut orang lain harusnya di rosok tapi masih tersimpan di museum. Andai jika tidak ada museum para guru sejarah dan pengajar sejarah tidak bisa mencari informasi dan tidak bisa melaksanakan kegiatan kunjungan museum padahal dari kegiatan ini berfungsi untuk menambah wawasan mereka begitu juga para peserta didiknya, tidak lupa dengan adanya kegiatan ini membuat para siswa dan siswi betah di luar kelas.

Museum memiliki koleksi yang benar adanya dan tidak direayasa berarti *real* koleksinya tanpa ada yang diganti. Museum adalah sumber belajar yang konkret dan tidak tergantikan dalam pembelajaran sejarah baik di jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, Sekolah Atas dan Sekolah Kejuruan. Dari salah satu koleksi yang ada pasti ada yang menarik perhatian para peserta didik, terutama mereka pasti berpikir kenapa ya benda lama ini ada di tempat ini, dan apa fungsi benda ini di masa lalu. Di sini peserta didik diharuskan untuk berpikir positif dan kreatif supaya dapat menemukan jawaban yang ada.

Dengan melihat secara langsung mengharuskan para peserta didik untuk berimajinasi, contohnya yang ada di Museum Perjuangan Yogyakarta terdapat patung para pejuang, kebanyakan dari mereka hanya mengetahui para pejuang ini hanya membela negara, tetapi jika kita jeli para pejuang ini memiliki tugas masing-masing yang tidak tergantikan dalam melaksanakan kemerdekaan Indonesia, bahkan di sana ada salah satu tokoh Adisucipto yang di mana tidak semua peserta didik tahu, kebanyakan mereka hanya tahu Adisucipto hanya pejuang biasa. Para siswa dan siswi mendapatkan sebuah kesempatan yang cukup besar dan luas untuk mencari tahu tentang karya yang ada dan bagaimana karya ini memiliki ciri khas di sebuah Museum dan juga memiliki prestasi yang besar bagi museum ini. Hal tersebut memerlukan sebuah keterampilan yang cukup baik, tidak lupa dengan dedikasi kepada museum, waktu untuk berpikir, inisiatif dalam mengambil jawaban, dan risiko untuk mengambil suatu tindakan.

Pembelajaran menggunakan museum memakan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak bisa dilakukan dalam waktu dekat karena harus dipikirkan secara matang. Dalam membuat rencana pelajaran atau silabus, guru harus menentukan kapan akan diadakan kegiatan kunjungan ke museum dan guru harus membuat edaran atau pengumuman yang nanti berikan kepada peserta didik. Untuk kegiatan pelaksanaannya guru harus mencari museum yang memiliki jam buka serta mempertimbangkan jarak museum dari sekolah tempatnya mengajar. Jika sudah menemukan museum baik museum kecil maupun museum yang sudah nasional guru harus menentukan atau menyiapkan beberapa hal berikut ini:

1. mencari informasi Museum;
2. fokus pada apa Museum yang akan dikunjungi;
3. kegunaan observasi berkeliling dengan peserta didik;
4. observasi koleksi yang ada;
5. mencatat informasi dari koleksi yang ada;

6. menuliskan informasi secara pribadi koleksi yang dimiliki museum;
7. menceritakan koleksi yang ada kepada peserta didik.

Kegiatan kunjungan ke museum-museum atau biasa dikenal *outclass* sudah menjadi kegiatan yang sering dilakukan di jenjang SMP hingga SMA. Dalam kegiatan kunjungan ini biasanya dilakukan saat *study tour* maupun saat kegiatan belajar mengajar, contohnya SMP Muhammadiyah 9 pernah melakukan kunjungan museum pada tahun 2013. Kunjungan ke Museum Perjuangan Yogyakarta dilakukan dengan menggunakan sepeda dari kelas 7 hingga kelas 8, dalam kegiatan ini para murid ditugaskan untuk mencatat koleksi yang ada di Museum Perjuangan Yogyakarta. Pak Wargiyana sebagai guru Sejarah SMP Muhammadiyah 9 menjelaskan, “Kegiatan ini dilakukan sebagai model pembelajaran baru, supaya para siswa tidak hanya belajar menggunakan buku pelajaran dan internet.” Selain itu, kegiatan ini juga bagus untuk para guru non mapel sejarah, para guru non mapel sejarah dapat mengetahui sejarah yang pernah terjadi dari kunjungan ke museum ini. Dalam kegiatan kunjungan ini para peserta didik ditugaskan untuk mencatat apa saja yang mereka lihat di museum, sesuai dengan materi yang ada di buku sejarah kelas 7 maupun kelas 8, fungsi dari mencatat ini pak wargiyana berpesan karena dari kegiatan ini nanti ada beberapa soal Ujian Akhir Semester yang diambil dari Museum Perjuangan. Walaupun ada beberapa siswa yang berkeliaran di luar museum karena mereka malas mencatat, tetapi para peserta didik yang ada di dalam museum sangat antusias dalam mencatat dan berfoto ria, karena jarang-jarang ada kegiatan kunjungan museum di jam pelajaran.

Selain itu, MTsS 1 Bantul juga melaksanakan kegiatan mengunjungi museum Dirgantara Yogyakarta. Para peserta didik cukup *enjoy* dalam pelaksanaan kegiatan ini terutama mereka yang menjabat sebagai pengurus OSIS belum tentu ada waktu untuk berkunjung ke Museum. Banyaknya diorama pada Museum ini menjadi daya

tarik dalam kegiatan ini. Selain itu, ruangan-ruangan tempat koleksi tersebut tersimpan memiliki ciri khas ornamen dan memiliki daya tarik tersendiri. Selain itu, para siswa dan siswi juga sangat senang dengan kegiatan *outclass* ini. “Kami sengaja mengajak anak-anak untuk mengunjungi museum Dirgantara yang berada di sekitar Janti ini. Selain untuk menyukseskan program pemerintah untuk mengunjungi museum, kami juga ingin anak-anak tahu perkembangan sejarah Indonesia dari masa ke masa sampai dengan sekarang ini khususnya dalam bidang kedirgantaraan. Bahwa tegaknya Republik Indonesia ini memerlukan pengorbanan yang sangat besar dari seluruh rakyat Indonesia, tidak terkecuali dari pejuang Angkatan Udara perlu diketahui oleh para siswa. Harapan saya, anak-anak terlecut untuk belajar lebih keras untuk meneruskan estafet pembangunan Indonesia.”

Selanjutnya, Wakil Kepala Sekolah Madrasah yang memiliki tugas pada bidang Kesiswaan, Bapak Syaikhul Fatah, M.Pd., juga menyampaikan bahwa dalam kegiatan *outclass* terutama kunjungan museum sudah pernah dilaksanakan beberapa waktu yang lalu, yaitu berkunjung ke Museum History of Java di Jalan Parangtritis yang dikenal dengan masyarakat sekitar sebagai Pyramid. Program kerja MTs Negeri 1 Bantul memang mencoba kegiatan belajar di luar agar para siswa-siswinya dekat dengan museum dengan alasan untuk menambah pengetahuan dan kreativitas mereka di luar kelas. Nantinya informasi yang didapatkan di luar sekolah, terutama dalam kegiatan kunjungan museum dapat mereka bawa kembali ke sekolah dan dibagikan kepada keluarga mereka di rumah.

Dari dua sekolah yang telah mengunjungi museum tersebut dapat dijelaskan bahwa museum bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dalam kegiatan *outclass*. Museum yang digunakan dalam belajar mengajar adalah museum yang biasanya sudah *Go Nasional* bahkan *Go Internasional*. Berdasarkan hasil rapat guru, para peserta

didik akan antusias jika sekolahnya memiliki kegiatan kunjungan ke museum. Karena kegiatan kunjungan ini bisa menjadi kegiatan belajar berkelompok maupun belajar secara individu. Biasanya kegiatan kunjungan harus mencatat atau mengambil informasi yang nantinya dibuat dalam bentuk laporan untuk pengganti nilai tugas peserta didik. Pada kurikulum 2013, proses pembelajaran maupun sumber belajar tidak ada batasan yang tepat dan harus dikembangkan. Proses kegiatan belajar mengajar atau dikenal dengan pembelajaran Kurtilas tidak akan pernah terbatas di dalam kelas. Ada nilai plus karena pembelajaran bisa dilaksanakan di luar kelas itu sendiri, jadi suasana akan selalu berubah. Artinya semua bahan pelajaran yang ada dan mendukung proses kegiatan pelajaran di sekolah dapat dijadikan sumber belajar yang baru. Pada hal ini, museum juga dapat digunakan sebagai sumber belajar selain dengan buku dan internet, terutama dalam kegiatan pelajaran sejarah itu sendiri.

Pada dasarnya, ada hal atau dua cara untuk mendapatkan sumber belajar atau memanfaatkan sumber belajar yang ada sebelumnya. Pertama, sumber belajar dari luar dibawa ke dalam kelas. Berbagai macam cara kegiatan belajar mengajar dapat dibawa ke dalam kelas karena itu harus memilih metode jauh-jauh hari sebelum dilaksanakannya kegiatan. Contohnya membawa audio ke dalam kelas, proyektor untuk menonton film sejarah, dan video-video yang memiliki sumber belajar yang ada. Kedua, membawa peserta didik ke lapangan secara langsung atau lokasi sejarah yang ada seperti museum atau tempat peninggalan sejarah lainnya. Ada juga nanti diakhir kegiatan ada sumber belajar baru yang bisa dijadikan atau dibawa ke dalam kelas untuk menentukan sumber belajar mana yang efektif dan dipertahankan untuk kemudian hari.

Contoh museum, apabila kita mau memakai museum sebagai sumber kegiatan belajar tidak mungkin kita mengambil koleksi museum tersebut ke dalam kelas, kecuali museum itu punya program

school visit. Oleh karena itu, guru atau karyawan harus melihat museum yang akan dikunjungi secara langsung untuk mendapatkan informasi dari pengurus museum. Memanfaatkan sumber yang ada di museum dengan kegiatan *study tour* atau *outclass* bisa menjadi opsi yang cukup bagus. Hal ini dapat dinilai dari kegiatan kunjungan yang akan dilakukan akan mengeluarkan sedikit biaya, tidak lupa museum juga akan mengeluarkan sedikit biaya pembersihan jika para peserta didik telah usai dari kegiatan kunjungan museum. Museum yang memiliki nilai sejarah yang besar berfungsi dengan baik untuk menjaga koleksi yang ada dan juga berfungsi untuk tempat para peserta didik menggali ilmu. Dengan berkunjung ke museum, para generasi penerus bangsa akan paham dan mengetahui semua koleksi yang ada di sini adalah hasil atau sisa-sisa perjuangan atau peninggalan nenek moyang atau bangsa kita. Oleh karena itu, para penerus bangsa harus menjaga museum dan mengunjungi museum supaya nanti anak cucu kita dapat melihat sejarah yang ada atau pernah terjadi di sekitar kita sebelumnya karena jika kita menceritakan pada mereka, belum tentu mereka mau memahami jika tidak ada bukti yang ditinggalkan.

Dengan fitur ini diharapkan para peserta didik memiliki minat dalam belajar terutama pembelajaran IPS Sejarah. Selain itu, para peserta didik juga dapat berpikir kritis dalam mengembangkan kemampuan belajar mereka. Para siswa dan siswi juga akan memiliki minat untuk mengunjungi Museum secara langsung tidak hanya menggunakan virtual museum. Sebab mengunjungi museum secara langsung itu akan lebih bagus untuk mencari informasi yang bisa ditanyakan kepada guru ataupun *guide* yang bertugas memandu para pengunjung. Para *guide* ini akan membantu mulai dari pintu masuk hingga akhir kunjungan. Sementara jika menggunakan virtual museum lebih banyak membahas koleksi secara singkat, berbeda dengan *guide* yang telah bekerja lama di museum tersebut. Selain itu, mereka para *guide* tidak akan bosan jika ditanya tentang seputar

museum dan koleksi museum yang ada. Jika ingin penjelasan lengkap tentang koleksi museum jika dikunjungi virtual, para peserta didik ataupun pengunjung museum dapat membeli buku yang memiliki penjelasan tentang virtual museum yang dikunjungi, karena di buku itu telah merangkap sejarah dari museum beserta koleksi-koleksi yang ada.



Bagian 4

Pembelajaran Sejarah Berbasis *Virtual Tour* Museum

A. *Virtual Tour*

1. Definisi *Virtual Tour*

Virtual tour (Osman, 2009: 173-182) merupakan teknologi yang menempatkan pengguna di dalam gambar dan memungkinkan pengguna untuk meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisis data virtual secara signifikan. *Virtual tour* merupakan sebuah simulasi dari sebuah lokasi yang terdiri dari rentetan. Rentetan gambar tersebut akan digabungkan (*stitch*) untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. *Virtual tour* sendiri biasanya digunakan untuk memberi pengalaman “pernah berada” di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. Penyajian *virtual tour* dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar ataupun video. Selain itu juga dapat menggunakan model tiga dimensi. Untuk penyajian dengan menggunakan gambar, dapat digunakan foto panorama. Pemilihan jenis foto panorama juga mempengaruhi hasil *virtual tour* yang dihasilkan. Untuk panorama jenis *cylindrical*, bagian

vertikalnya hanya dapat menangkap tidak lebih dari 180 derajat sedangkan jenis *spherical*, memungkinkan untuk melihat ke atas dan ke bawah.



Gambar 1. Teknologi Virtual Tour (Sumber: tourtravel.co.id)

Video tour, yaitu penelusuran linear dari suatu lokasi, beda dengan *virtual tour*. Menggunakan kamera video, lokasi difilmkan dengan kecepatan berjalan sambil terus bergerak dari satu titik ke titik lain di seluruh lokasi subjek. Juga ada *virtual tour* 3D yang dibuat dengan menggunakan rekonstruksi 3D.

2. Sejarah Virtual

Asal usul istilah '*virtual tour*' berasal dari tahun 1994. Contoh *virtual tour* pertama adalah tur interpretatif untuk pengunjung museum, yang terdiri dari '*walk-through*' rekonstruksi 3D dari Kastil Dudley di Inggris di tahun 1994. Ini terdiri dari sistem berbasis *laserdisc* yang dikendalikan komputer yang dirancang oleh operator yang berbasis di Inggris Colin Johnson.

Salah satu pengguna pertama *virtual tour* adalah Ratu Elizabeth II, ketika beliau secara resmi membuka pusat pengunjung pada bulan Juni 1994. Sistem tersebut dinamai dan digambarkan sebagai: "*Virtual Tour, being a cross between Virtual Reality and Royal*

Tour". Sistem ini ditampilkan dalam konferensi yang diadakan oleh British Museum pada bulan November 19



Gambar 2. Penerapan Virtual Tour 3d Di Kastil Dudley

3. Penerapan *Virtual Tour*

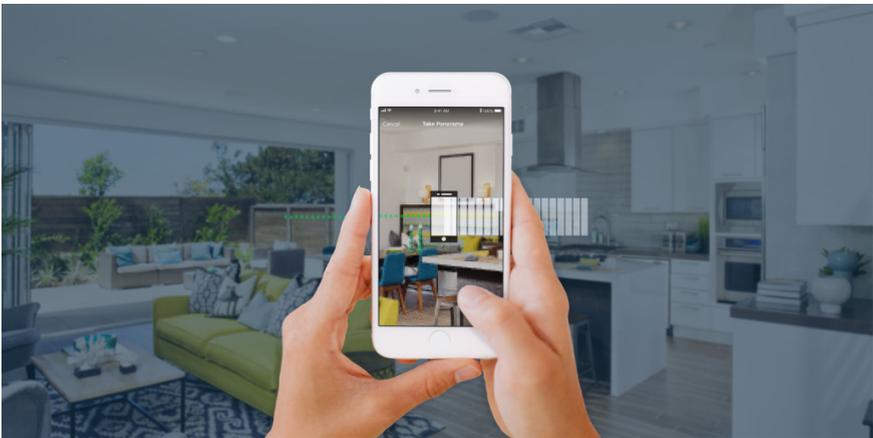
Virtual tour digunakan secara luas oleh universitas, industri *real estate* dan perhotelan. *Virtual tour* memungkinkan pengguna untuk melihat lingkungan saat *online*. Saat ini berbagai industri menggunakan teknologi ini untuk membantu memasarkan layanan dan produk mereka. Selama beberapa tahun terakhir, kualitas dan aksesibilitas *virtual tour* telah meningkat pesat, dengan beberapa situs web yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi tur dengan mengklik peta atau denah lantai yang terintegrasi.

Untuk sebagian besar tujuan bisnis, tur virtual harus dapat diakses dari mana saja sehingga *virtual tour* berbasis web bisa menjadi solusi. Selain itu, virtual yang kaya dan bermanfaat bukan hanya serangkaian gambar panorama. Pengalaman yang lebih baik dapat diperoleh dengan melihat berbagai materi seperti yang diperoleh dari video, teks, dan gambar statis dalam konten web yang interaktif.

Berikut adalah kasus penggunaan *virtual tour* di berbagai bidang:

a. Industri Properti

Virtual tour sangat populer dalam industri properti atau *real estate*. Terdapat beberapa jenis tur virtual termasuk opsi sederhana seperti denah lantai interaktif, dan opsi yang lebih canggih seperti *virtual tour* dengan layanan lengkap. Denah lantai interaktif menunjukkan foto-foto properti dengan bantuan denah lantai dan panah untuk menunjukkan di mana setiap foto diambil. Mengklik panah menunjukkan kepada pengguna di mana kamera berada dan ke arah mana kamera itu menunjuk.



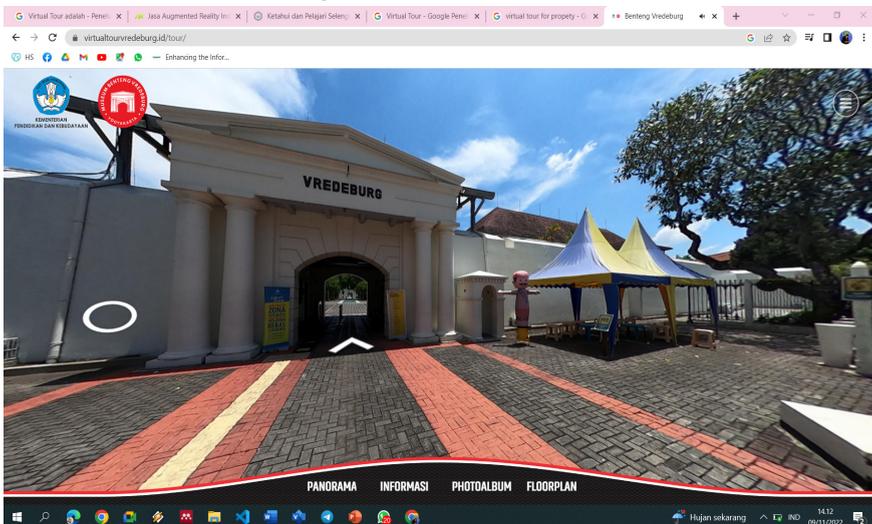
**Gambar 3. Pemanfaatan Virtual Tour untuk Industri Properti
(Sumber: zillow.com)**

Virtual tour dengan layanan lengkap biasanya dibuat oleh fotografer profesional yang akan mengunjungi properti yang dijual, mengambil beberapa foto, dan menjalankannya melalui perangkat lunak yang dirancang secara khusus. Layanan *virtual tour* yang lengkap umumnya memerlukan biaya relatif lebih mahal dibandingkan dengan denah lantai interaktif yang biasa. Hal ini disebabkan karena biaya

fotografer, peralatan khusus yang digunakan seperti kamera SLR digital, dan perangkat lunak khusus.

b. Museum

Pemanfaatan teknologi *virtual tour* semakin banyak digunakan dalam dokumentasi dan pelestarian barang bersejarah yang berisiko rusak atau dibatasi akses publiknya. Model *virtual tour* 3D menggunakan format file standar, seperti format file Object (.obj), yang dapat disimpan dalam arsip digital untuk penelitian dan eksplorasi akademis di masa mendatang.



Gambar 4. Virtual Tour Pada Museum Vredeborg

c. Perhotelan

Pemanfaat *virtual tour* juga sangat populer di bidang perhotelan. Hotel semakin menawarkan tur *online* di situs web mereka khususnya di masa pandemi global saat ini, mulai dari foto “360” hingga tur video yang diproduksi secara profesional. Tur ini biasanya ditawarkan oleh hotel dalam upaya meningkatkan pendapatan pemesanan dengan memberikan pemandangan properti dan fasilitasnya kepada pengunjung *online*.

d. Pariwisata

Virtual walks video adalah film dokumenter yang diambil saat kamera terus bergerak maju melalui area perkotaan atau alam. Efeknya adalah memungkinkan pemirsa untuk mengalami pemandangan yang akan dilihat dan suara yang akan didengar jika mereka benar-benar bepergian di sepanjang rute tertentu dengan kecepatan yang sama dengan kamera.

Dalam mensimulasikan pengalaman bergerak melalui ruang secara realistis, *virtual walks video* berbeda dari video perjalanan konvensional, yang biasanya terdiri dari serangkaian pengaturan kamera yang sebagian besar statis di sepanjang rute tertentu atau di dalam area tertentu. Keuntungan dari video perjalanan konvensional adalah bahwa satu atau lebih narator atau pemandu di layar dapat memberikan wawasan tentang aspek geografis, sejarah, politik, militer, budaya, geologis, atau arsitektur daerah tersebut.

Virtual walks video menarik bagi siapa saja yang ingin mengalami pemandangan dan suara dari tempat-tempat tertentu di negara atau dunia namun tidak memiliki waktu atau sumber daya keuangan atau fisik untuk benar-benar bepergian ke sana.

e. Wisata Virtual 3D

Wisata virtual 3D adalah geovisualisasi 3D realistis dari lingkungan virtual, yang memungkinkan pengguna menjelajahi tempat fisik tanpa perjalanan fisik. Virtual Reality (VR) biasanya digunakan untuk meningkatkan pengalaman tur virtual yang menggunakan model 3D dan gambar panorama 2D, urutan gambar statis atau video hyperlink, dan model berbasis gambar dari dunia nyata, dengan elemen tambahan seperti efek suara, musik, narasi,

dan teks. Berbeda dengan pariwisata yang sebenarnya, VR dapat diakses dengan berbagai cara mulai dari melalui *smartphone*, *desktop* hingga secara mandiri tanpa tambahan perangkat lain seperti *Oculus Quest*.

4. Cara *Virtual Tour* Bekerja

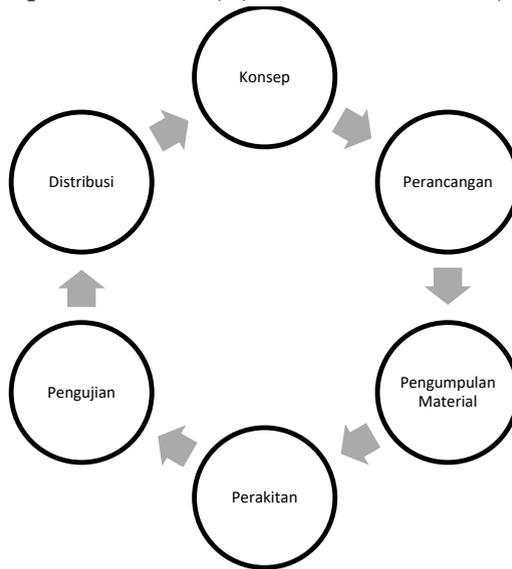


Gambar 5. Penggunaan VR untuk *Virtual Tour*

Pembuatan *virtual tour* dapat menggunakan teknologi *Virtual Reality* ini yang nantinya menghasilkan gambar panorama 360 sehingga seseorang dapat melihat dan berkeliling hanya dari layar perangkat saja. *Virtual reality* adalah sebuah teknologi yang dapat membawa seseorang ke dalam dunia virtual. Di dalam dunia virtual ini, seseorang dapat menjelajahi dunia tersebut untuk melihat berbagai macam hal disana. Maka itu, *virtual reality* cocok bagi yang ingin membuat perjalanan virtual. Tak hanya dapat dilihat melalui layar *smartphone* saja, tur ini dapat diakses melalui Headset *Oculus* juga. Dengan memakai Headset *Oculus VR*, maka seseorang akan benar-benar berada di dalam dunia virtual tersebut. Tentu saja ini akan sangat cocok untuk menarik perhatian orang untuk mengeksplorasinya.

5. Tahap Pengembangan *Virtual Tour*

Sebagai produk dalam multimedia, pengembangan *virtual tour* dapat dilakukakan dengan pendekatan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu (Sutopo, A. H., 2003) (Luther, Arc C. 1994):



Gambar 6. Tahapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

a. Konsep

Tahap konsep adalah tahap untuk menentukan tujuan dan mengidentifikasi siapa pengguna *virtual tour*. Selain itu, menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

b. Perancangan

Dalam tahap perancangan membuat *storyboard*, struktur navigasi dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap perancangan terbagi menjadi dua kategori yaitu: 1) desain prosedural; dan 2) desain interface. Desain prosedural

akan mentransformasikan elemen arsitektur aplikasi dalam deskripsi yang prosedural dalam bentuk diagram alir atau *flowchart*. Sementara itu, desain *interface* merupakan rancangan muka dari aplikasi *virtual tour* berbantuan video yang dikembangkan dalam bentuk *storyboard*. Melalui *flowchart* dan *storyboard* merupakan salah satu cara dimana pengembang dapat menuangkan gambaran atau ide desain produk dengan baik. Hasil dari desain yang telah dibuat sebagai gambaran untuk dapat diimplementasikan dalam proses selanjutnya.

c. Pengumpulan Material

Pengumpulan material adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap perakitan. Pada beberapa kasus, tahap pengumpulan dan tahap perakitan akan dikerjakan secara linear atau tidak paralel.

d. Perakitan

Tahap perakitan adalah tahap di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap perancangan. Tahapan ini juga menjadi langkah penerjemahan perancangan dalam bentuk aplikasi. Keseluruhan proses perakitan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak pemrograman, video, dan audio untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam aplikasi *virtual tour* berbasis web multimedia.

e. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah selesai tahap perakitan dengan menjalankan aplikasi *virtual tour* dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha di mana pengujian dilakukan oleh berbagai

pengguna yang kemungkinan akan menggunakannya. Proses pengujian merupakan sangat penting untuk menentukan kelayakan dari produk *virtual tour*. Pengujian produk dapat dilakukan beberapa pakar ahli (*expert judgment*) untuk mengetahui aspek fungsionalitas dan usability produk *virtual tour*. Tahapan ini bertujuan guna mendapatkan data dari hasil pengujian baik oleh ahli, pemakain *tools* oleh pembuat, dan pengguna mengenai kelayakan aplikasi *virtual tour* berbasis web multimedia.

f. Distribusi

Tahap distribusi adalah tahap di mana aplikasi *virtual tour* disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

6. Berbagai Aplikasi untuk Pengembangan *Virtual Tour*

Aplikasi pengembangan *virtual tour* cukup banyak, beberapa di antaranya sebagai berikut.

a. Stitching Gear 360 ActionDirector

Aplikasi stitching Gear 360 ActionDirector (Cyberlink Learning Center) adalah perangkat lunak yang didesain khusus untuk pengeditan video berbasis 360°. Gear 360 ActionDirector membantu pengguna mengimpor dan menjahit (menyatukan) secara otomatis video-video dan potret foto-foto berbasis 360°, dan menyediakan beberapa fungsi pengeditan yang penting seperti pemotongan, penambahan judul dan pembuatan transisi di dalam video dan bagian yang terbaik adalah ActionDirector unggul di pengeditan video 360°.



Gambar 7. Stitching Gear 360 ActionDirector

b. Aplikasi Pano2VR

Pano2vr (Thomas, 2018: 14-22) adalah aplikasi untuk mengkonversi gambar panorama bulat atau silinder ke dalam format Adobe Flash, HTML5, WebGL/Iphone/Ipad, atau QuickTime VR (QTVR) dengan fitur seperti kulit disesuaikan, multiresolusi (gigapixel panorama), hotspot dan suara directional. Pano2vr merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai player untuk melihat foto panorama 360o secara interaktif. Di dalamnya terdapat alat untuk membantu pengguna berinteraksi dalam melihat foto panorama 360o. Proses awalnya dimulai dari penggabungan foto dengan teknik flat, cylindrical, spherical (equirectangular), cube faces, cross, T dan strip, kemudian hasil penggabungan foto tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi Pano2vr untuk selanjutnya diproses menjadi keluaran dalam format Flash, HTML, QuickTime dan Transformation.



Gambar 8. Pano2VR

B. Penerapan *Virtual Tour* untuk Pembelajaran Sejarah berbasis Museum

Saat pandemi Covid-19 terjadi, sebagian besar museum tutup karena menghindari lonjakan pengunjung. Dari peristiwa ini, museum di Indonesia melakukan pembuatan video virtual yang berfungsi untuk mengunjungi museum secara *online*. Dari video virtual ini para pengunjung bisa melihat-lihat museum, ruangan, dan juga koleksi apa saja yang tersimpan di museum, para pengunjung secara *online* tidak perlu repot menyewa *tour guide*, karena sudah tersedia audio penjelasan yang bisa kita dengar. Virtual museum ini selain ditargetkan pada masyarakat umum, juga ditargetkan kepada pelajar. Dengan cara ini para peserta didik tidak perlu khawatir atau kebingungan dalam mencari informasi di *virtual tour* karena sudah ada teks penjelasan yang dapat dicatat. Selain itu dengan *cursor* (alat penunjuk) peserta didik bisa mengarahkan layar untuk berpindah tempat. Hal ini cukup menarik karena setiap museum yang ada di Indonesia memiliki menu atau model virtual museum yang berbeda.

Museum sebagai sumber ilmu sejarah memiliki banyak koleksi yang menarik untuk dikunjungi. Selain bisa melihat koleksi dan mengetahui sejarah, pengunjung juga bisa mengetahui sesuatu yang belum pernah didapatkan sebelumnya selain di museum. Pengunjung bisa melihat benda-benda lama atau sisa-sisa benda yang tak ternilai harganya. Selain itu, keberadaan *tour guide* juga melengkapi kehidupan museum. Dengan *tour guide* pengunjung tidak perlu mencari-cari lagi informasi yang mereka belum ketahui, karena *tour guide* sebagian besar sudah paham dengan koleksi-koleksi museum yang ada.

Namun saat Covid-19 menyerang Indonesia, sistem *tour guide* terpaksa terhenti sementara dan digantikan sistem pelayanan baru yang disebut *virtual tour* atau *tour online*. Hampir semua museum yang di Indonesia memiliki sistem *virtual tour* yang dirancang untuk mudah diakses oleh para pengunjung. Salah satu contohnya yaitu Museum Benteng Vredenburg dan Museum Fatahillah Jakarta yang telah memberikan sistem pelayanan *virtual tour*. Perlu diingat sistem *virtual tour* tiap museum itu berbeda-beda dan tidak semuanya sama. *Virtual tour* ini dikembangkan sebagian besar dengan kamera 360. Dalam web virtual ini, tiap koleksi sudah diberikan penjelasan dan diberikan *dubbing* oleh pengurus museum supaya pengunjung tidak perlu repot membaca. Selain itu, siaran suaranya bisa diputar ulang.

Dalam *virtual tour* ini sebenarnya masih banyak terdapat kekurangan, yaitu kekurangan tentang tanya jawab antara pengunjung dan guide. Hal ini karena pengunjung hanya ditemani rekaman suara selama kegiatan *virtual tour* di web. Mungkin menurut orang lain ini tidak terlalu merepotkan, tetapi bagi sebagian besar pihak banyak yang bilang kurang memperkuat ilmu tanya jawab. Untuk mendapat informasi tambahan pengunjung web bisa mengikuti seminar atau webinar *online* yang biasanya diadakan oleh Museum. Walaupun belum semua museum melaksanakan hal ini, tetapi bisa menjadi contoh jika kegiatan seminar museum *online* dilakukan untuk membahas koleksi yang ada.

Fasilitas *virtual tour* sangat bermanfaat bagi para pelajar yang ingin mengakses museum. Selain tidak dipungut biaya, dengan *virtual tour* ini pengunjung bisa melaksanakan kegiatan kunjungan museum tanpa benar-benar datang ke museum. Pengunjung dapat melihat semua koleksi museum dengan hanya duduk dan mengganti arah menggunakan layar *smartphone* saja. Hampir keseluruhan museum di Indonesia telah memiliki fitur *virtual tour* di situs web museum, contohnya Museum Fatahillah, Museum Benteng Vredeburg, Museum Bank Indonesia, Museum Sumpah Pemuda, dan masih banyak lagi museum lainnya. Untuk museum kecil, beberapa juga ada yang memiliki *virtual tour*, walaupun belum semenarik museum-museum yang telah disebutkan di atas.

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta adalah Benteng Peninggalan Belanda yang diubah menjadi Museum. Sebelum menggunakan nama Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, museum ini telah berulang kali berganti nama. Awalnya museum ini memiliki nama Museum Bekas Benteng Vredeburg Yogyakarta yang digunakan sejak museum ini diresmikan untuk umum oleh Prof. Dr. Haryati Subadio (Direktur Jenderal Kebudayaan) pada tanggal 11 Maret 1987. Selang 5 tahun kemudian, pada tanggal 23 November 1992 nama Museum Bekas Benteng Vredeburg Yogyakarta resmi berubah menjadi UPT (Unit Pelaksana Teknis) di lingkungan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0475/0/1992, dengan nama baru yaitu Museum Benteng Yogyakarta. Berdasarkan keputusan ini oleh Kepala Badan Pengembangan dan Pariwisata Republik Indonesia Nomor: KEP-05/BP BUDPAR/2002, pada tanggal 21 Agustus 2002 disebutkan bahwa Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta adalah Museum Khusus yang merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada

Kepala Direktorat Purbakala dan Permuseuman, Deputy Bidang Pelestarian dan Pengembangan Budaya. Dalam hal ini, Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta mempunyai tugas melaksanakan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, penerbitan hasil penelitian, dan pemberian bimbingan edukatif tentang benda dan sejarah perjuangan bangsa Indonesia di wilayah Yogyakarta.

Pada tanggal 5 Desember 2003, sesuai dengan Surat Keputusan yang diberikan oleh Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia Nomor: KM.48/OT.001/MKP/2003, telah disebutkan bahwa Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta berkedudukan dan bertanggung jawab kepada Deputy Bidang Sejarah dan Purbakala, yang sehari-hari dilaksanakan oleh Asisten Deputy Urusan Kepurbakalaan dan Permuseuman. Selanjutnya pada 7 September 2006, berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: PM.34/OT.001/MKP-2006, disebutkan bahwa Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta sebagai museum khusus merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab langsung kepada Direktur Museum.

Mengenai status Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, seiring dengan perubahan departemen dan jajarannya membuat Museum Benteng Vredeburg ini berubah. Terutama saat pertama kali museum menjadi bagian UPT, yaitu pada 1992 dan hingga tahun 2022, statusnya telah menjadi Museum Pemerintah atau Museum Milik Negara. Hampir semua kegiatan yang diadakan oleh Museum Benteng Vredeburg diakuisisi oleh APBN. Karena museum ini menjadi bagian, museum khusus, dan mendapat akuisisi secara langsung, yaitu museum khusus sejarah perjuangan bangsa Indonesia, khususnya wilayah Yogyakarta dan sekitarnya.

Sebagai museum khusus sejarah, koleksi-koleksi museum selalu memiliki ciri khas terutama pada koleksi peristiwa-peristiwa sejarah dalam perjuangan bangsa Indonesia di Yogyakarta. Kepala Museum Benteng Vredenburg hingga saat ini telah berganti-ganti dimulai dari Bapak Drs. Budiharja menjadi ketua dari tahun 1992 hingga 2004, lalu digantikan oleh Drs. Wahyu Indrasana menjadi Ketua Museum 2004 hingga 2008, dilanjutkan oleh Ibu Dra. Sri Ediningsih, M.Hum tahun 2008 hingga 2013. Selanjutnya Dra. Zaimul Azzah, M.Hum menjadi kepala museum pada tahun 2013 hingga 2018 dan saat ini Drs. Suharja 2018-sekarang belum turun dari jabatan. Beliau adalah alumni dari Ilmu Sejarah Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Dengan banyaknya koleksi yang dimiliki museum Benteng Vredenburg merupakan benda berharga yang harus dijaga dan dilestarikan dan mungkin tidak ada harganya menurut masyarakat. Dari hal ini, museum sering mencari benda-benda yang memiliki nilai sejarah tinggi yang nantinya akan diambil dan diteliti dahulu berapa umurnya dan apa kegunaannya di masa lampau. Setelah ditemukan semuanya baru akan dipublikasikan atau dipamerkan pada masyarakat umum.

Dari hal ini berbagai sekolah sering mengadakan kunjungan para peserta didik ke Museum. Alasannya sederhana, yakni karena sebagian materi yang dijelaskan di Buku Sejarah maupun IPS hanya sejarah umum, sedangkan jika ke museum langsung peserta didik mampu bertanya pada *guide* tentang koleksi yang ada. Dari kunjungan ini para peserta didik akan terlihat mana yang berminat berkunjung ke museum dan mana yang kurang tertarik dengan museum. Sebagian banyak peserta didik pasti akan takjub dengan seni bangunan yang ada dan beberapa koleksi, contohnya di bawah ini:

1. Bangunan

Koleksi bangunan Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta yang merupakan peninggalan Belanda pada masanya memiliki ciri khas Jembatan dan Parit, letak Gerbang Utama ada di Sebelah

Barat, Pintu Gerbang lainnya Sebelah Timur, adanya Gedung Pengapit Utara dan Selatan gedung utama, Gedung Barak Prajurit Barat dan Utara atau biasanya disebut sebagai gedung para prajurit pada masanya, Gedung Fasilitas Umum, Gedung *Societet Militair*, Gedung Paviliun, Gedung Gudang Mesiu, Gedung Gudang Perlengkapan Non Militer, Gedung Dapur Utara dan Selatan, Gedung Rumah Tahanan/Sel, Gedung Kamar Mandi Timur dan Selatan, Gedung Perumahan Perwira (4), Gedung Gudang Senjata Ringan dan Barak Prajurit, Gedung Gudang Senjata Barat, Gedung Agung Benteng Vredeburg, Gedung Garasi, Gedung Istal, Sumur, serta Anjungan.

- a. Diorama Serangan Umum 1 Maret 1949
berlokasi: Stasiun Tugu, Hotel Tugu

Waktu penyerangan: 1 Maret 1949

Adekan pada diorama: Pasukan Gerilya Tentara Nasional Indonesia dan para masyarakat pejuang melakukan serangan di Hotel Tugu dan dikenal dengan nama serangan umum 1 Maret

- 1) Berdasarkan Sejarah Umum

Jepang menyatakan menyerah kepada Sekutu pada Perang Dunia II tanggal 15 Agustus 1945 akibat bom nuklir Hiroshima dan Nagasaki. Akhirnya di Indonesia terjadi kekosongan kekuasaan oleh Jepang yang tidak bisa mempertahankan Indonesia di bawah kekuasaannya (*vacuum of power*). Situasi ini adalah kesempatan yang tidak akan muncul dua kali terutama bagi bangsa Indonesia untuk segera melaksanakan memproklamasikan kemerdekaan Republik Indonesia. Maka tidak selang lama pada tanggal 17 Agustus 1945 Ir. Soekarno membacakan proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang disiarkan langsung di Radio

pada saat itu. Setelah kemerdekaan tidak membuat Rakyat dan Pejuang Indonesia tenang begitu saja, mereka harus melaksanakan tugas untuk mempertahankan Kemerdekaan Indonesia dari ancaman negara lainnya terutama Belanda yang bersikeras ingin kembali menguasai Indonesia seperti sebelumnya karena Belanda tidak rela tempat jajahan mereka Republik Indonesia (RI) yang telah memproklamasikan kemerdekaannya menjadi negara utuh begitu saja. Mereka ingin Indonesia menjadi negara bawahannya atau negara boneka. Belanda ingin kembali menguasai Indonesia dengan alasan Negara Indonesia kaya dengan sumber daya alam yang berlimpah ruah. Hal ini jika tidak dimanfaatkan oleh bangsa Eropa akan tetap disitu saja. Akhirnya Belanda dengan berbagai rencana dan cara dilakukan oleh Negeri Ratu Wilhelmina ini ingin menguasai tanah jajahan moyang mereka saat mendirikan VOC, salah satunya dengan cara diplomasi dan militer. Cara diplomasi sengaja dilakukan oleh tokoh bangsa Indonesia agar mendapatkan simpati dari dunia internasional.

Akhirnya, Belanda melaksanakan Agresi Militer I di Indonesia pada tanggal 21 Juli 1947 yang memaksa RI untuk menuju ke meja perundingan. Perjanjian yang terkenal dengan sebutan Perjanjian Linggarjati ini membuat wilayah RI semakin sempit yakni hanya berdiri atas Jawa keseluruhan, Sumatra keseluruhan, dan Madura saja. pada akhirnya Perjanjian Linggarjati ini dilanggar langsung oleh negara Belanda dengan melanjutkan Agresi Militer I, yakni menjadi Agresi Militer Belanda II yang terjadi tanggal 19 Desember 1948.

Terjadinya Serangan Umum 1 Maret 1949 adalah sebuah tanggapan langsung Pejuang atas Agresi Militer Belanda II yang terjadi di Yogyakarta. Pada tahun itu Kota Yogyakarta menjadi sasaran Belanda, karena pada waktu itu Yogyakarta telah menjadi Ibu Kota Indonesia sementara akibat situasi di Ibu Kota Jakarta tidak memungkinkan atau tidak aman karena telah dikuasai oleh pihak Belanda yang dibantu oleh Pihak Negeri Ratu Elizabeth atau United Kingdom (Inggris).

Keadaan Yogyakarta yang saat menjadi ibu kota Republik Indonesia saat itu sangat tidak aman bahkan tidak kondusif. Keadaan ini akhirnya diperkuat dengan kejadian propaganda yang dilakukan Belanda di dunia Internasional mereka beranggapan bahwa Tentara Republik Indonesia sudah tidak ada atau telah dihancurkan oleh pihak Sekutu. Sultan Yogyakarta yang saat itu berkuasa Sri Sultan Hamengku Buwono IX sebagai Raja Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat tidak tinggal diam begitu saja beliau langsung mengirimkan surat kepada Letnan Jenderal Soedirman untuk mendapatkan izin serangan di Yogyakarta. Jenderal Sudirman tanpa waktu yang lama langsung setuju dengan surat yang ditulis oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX dan langsung meminta Sultan HB IX untuk memberi perintah kepada Letkol Jenderal Soeharto (yang nantinya menjadi Presiden kedua RI) yang saat itu beliau bertugas menjadi komandan 10/Wehrkreise III.

Setelah melaksanakan rapat dan membuat rencana yang matang, pada tanggal 1 Maret 1949, tepatnya pagi hari, Tentara Nasional Indonesia dan para pejuang Yogyakarta langsung melaksanakan serangan besar

yang pada saat itu dilakukan secara serentak di seluruh wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Serangan utamanya yaitu tetap fokus pada serangan ke bagian pusat Ibu Kota Republik Yogyakarta. Tepatnya waktu menunjukkan pukul 06.00 WIB, sewaktu sirene dibunyikan serangan besar segera dilaksanakan ke penjuru kota Yogyakarta oleh para pejuang Republik Indonesia.

Pada saat serangan ini berlangsung Letkol Jenderal Soeharto yang bertugas langsung untuk memimpin pasukan dari arah sektor barat sampai ke batas Malioboro. Dan bagian Sektor Timur Kota dipimpin oleh Ventje Sumual, sedangkan Sektor Selatan dipimpin oleh Bapak Mayor Sardjono hingga sektor timur, untuk Sektor Utara Bapak Mayor Kusno bertanggung jawab memimpin bagian ini. Sementara itu, sektor pusat kota sendiri dipertanggungjawabkan oleh Letnan Amir Murtono dan Letnan Masduki sebagai pimpinan pasukan perang. TNI yang akhirnya berhasil merebut kembali kota Yogyakarta dari tangan Belanda dengan melaksanakan serangan selama 6 jam tanpa henti. Lalu tepat pukul 12.00 WIB siang hari pasukan TNI diperintahkan untuk mundur atau menghentikan serangan.

Dengan berhasilnya melaksanakan Serangan Umum 1 Maret ini meskipun hanya mampu menguasai kota Yogyakarta selama enam jam hal ini telah membuktikan bahwa eksistensi Tentara Nasional Indonesia masih ada dan belum dibantai oleh Belanda. Pada saat itu situasi ini memberi dampak yang sangat besar dan kuat bagi pihak Indonesia sendiri yang saat itu sedang melakukan Sidang di Dewan Keamanan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Serangan ini memperkuat posisi Negara Republik Indonesia pada sidang itu di Dewan Keamanan PBB.

Dengan mengenang serangan ini pemerintah Republik Indonesia akhirnya membangun sebuah monumen di titik 0 KM Yogyakarta dengan nama Monumen Serangan Umum 1 Maret yang saat ini menjadi ikon Kota Yogyakarta setelah tugu dan keraton. Monumen ini menjadi salah satu *landmark* dan cagar budaya Kota Yogyakarta sebagai bukti bahwa bangunan ini adalah tanda perjuangan pejuang Indonesia di masa lalu untuk mempertahankan kemerdekaan. Meskipun telah terjadi puluhan tahun yang lalu Negara Indonesia mencatatnya sebagai peristiwa penting sejarah.

2) Berdasarkan Sejarah Sumber

Permulaannya akan diadakan sidang oleh Dewan Keamanan Perserikatan Bangsa Bangsa di bulan Maret yang juga akan membahas masalah Indonesia. Pada awal Februari Sri Sultan HB IX telah mengirim surat kepada Letnan Jenderal Sudirman untuk meminta izin agar melakukan serangan besar umum tetapi pada pagi hari hingga siang hari. Letnan Jendral Sudirman tidak perlu berpikir lama langsung setuju dengan surat yang dikirimkan Sri Sultan HB IX, lalu Sri Sultan HB IX langsung diberi arahan untuk berbicara dengan Letkol Kolonel Soeharto yang saat itu menjadi komandan Angkatan TNI. Soeharto bertugas menjadi Komandan Brigade 10 yang dipimpin oleh Divisi II TNI dan waktu itu dipimpin oleh Kolonel Bambang Sugeng. Lettu Marsudi juga merupakan staf Anggota Brigade 10. Sebagai kepala staf seksi I pada bidang Intel beliau memiliki peran penting dalam menjalin hubungan dengan sesama komandan terutama dengan Komandan Brigade dan Sultan HB IX itu sendiri dalam prosesnya mereka membicarakan sebuah rencana besar-besaran yang nantinya digunakan untuk

merebut kembali Kota Yogyakarta. Tepatnya tanggal 14 Maret 1949 Letkol Jenderal Soeharto mendapat izin untuk masuk ke wilayah Kota Yogyakarta dan disambut langsung oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX di Ndalem Prabuningratan. Lokasi ini menjadi tempat untuk pertemuan empat mata antara Sri Sultan HB IX dengan Letkol Kolonel Soeharto. Pada pertemuan ini banyak temuan-temuan yang nantinya berhasil menemukan sebuah keputusan untuk melakukan Serangan besar ke Kota Yogyakarta yang telah dikuasai Belanda, Serangan ini dikenal dengan nama Serangan Umum 1 Maret 1949. Hal ini berfungsi untuk membuktikan kepada dunia internasional tentunya terutama kepada Dewan Keamanan PBB sendiri, untuk membuktikan bahwa TNI masih hidup dan masih kuat untuk melakukan serangan kepada Negeri Ratu Wilhelmina atau Belanda.

Demi mempermudah komunikasi pada bulan Januari di daerah wehrkreise III Kota Yogyakarta dibagi menjadi 6 Sub-Wehrkreise (selanjutnya disingkat SWK). Setelah adanya pergeseran pasukan dan personel, berkembanglah Wehrkreise III menjadi 7 SWK. SWK 101 meliputi daerah Kota Yogyakarta dipimpin Lettu Marsoedi dan bermarkas di Prabeyo (Dapur Keraton). SWK 102 meliputi daerah sektor selatan Kabupaten Bantul dipimpin oleh TNI yang bernama Mayor Sardjono mereka mendirikan Markas di perbatasan Kulon Progo dan Bantul yaitu Pandak. Untuk tim SWK 103 mereka memiliki wilayah daerah Gamping dan dikomandani oleh TNI Letkol Soehoed dan bermarkas di Gamping. SWK 103 A meliputi daerah Godean yang dipimpin oleh Mayor HN Soemoeal dan bermarkas di Desa Jering (Godean). Selanjutnya, SWK 104 meliputi daerah Sleman

dipimpin oleh Mayor Soekasno Instruktur Militer Akademi (MA) yang bermarkas di Kringinan Kalasan. SWK 105 meliputi daerah Gunung Kidul, dipimpin oleh Mayor Soedjono yang bermarkas di Srimartani sebelah utara Berbah. Kemudian yang terakhir adalah SWK 106 meliputi daerah Kulon Progo yang dipimpin oleh Letkol Soedarto dan bermarkas di Watumurah, Kenteng, Kulon Progo. Masing-masing SWK mempunyai tugas masing-masing dalam perencanaan untuk melancarkan aksi Serangan Umum 1 Maret. SWK 102 yang dikomandani langsung oleh Mayor Sardjono melakukan penyerangan dari arah selatan. SWK 102 bergerak dari pangkalannya menuju Kota Yogyakarta melalui terowongan saluran air. Setelah itu memasuki kompleks Keraton melalui Alun-Alun Kidul atau dikenal dengan nama Alun-Alun Selatan mengarah ke SD Keputran Yogyakarta, kemudian dilanjut mengarah daerah Komplek Pagelaran dan hingga sampai wilayah yang bernama Keben. Pada lokasi ini nantinya pasukan yang dipimpin Komandan SWK 102 untuk melakukan pengendalian dan bertugas untuk memimpin proses serangan menuju sasaran mereka. Sasaran SWK 102 antara lain adalah Pabrik Watson, Pabrik Aniem yang terletak di Wirobrajan, Kantor Pos, Benteng Vredeburg, kemudian Pabrik Gula Padokan. Pabrik Watson merupakan sasaran yang penting dari Serangan Umum 1 Maret 1949 karena pabrik tersebut merupakan pabrik besi sekaligus terdapat amunisi. Di pabrik ini, Kompi Widodo yang termasuk dalam SWK 102 memperoleh amunisi sebanyak lima ton dan berhasil merampas sejumlah senjata.

Pada akhirnya, Serangan Umum 1 Maret 1949 terbukti kuat dan berhasil untuk memukul mundur

pasukan Belanda dari Kota Yogyakarta dan para pejuang Indonesia berhasil merebut kembali Yogyakarta dari tangan pasukan Ratu Wilhelm. Pasukan Tentara Belanda terkejut dan terheran-heran dalam upaya mempertahankan Kota Yogyakarta di tangan mereka karena serangan yang begitu mendadak seperti ini membuat kurang persiapannya pasukan Tentara Belanda. TNI berhasil menguasai selama kurang lebih 6 jam, tepatnya pukul 6 pagi penyerangan dimulai dan diakhiri pukul 11 Siang. Berita kemenangan TNI ini langsung tersebar di Radio PC2 pada wilayah Playen dan dilanjutkan pada pemancar Radio yang bertepatan di Bukit Tinggi Sumatra, kemudian langsung berlanjut ke pemancar negara tetangga yaitu di wilayah Myanmar atau Kota Birma bahkan hingga masuk ke jaringan India Kota New Delhi yang nantinya sampai pada Saluran PBB yang pada waktu itu sedang melakukan sidang dengan Amerika Serikat. Tentu saja dampak Serangan Umum 1 Maret 1949 ini memberikan efek yang sangat besar dan kuat terutama bagi Indonesia yang waktu itu juga turut serta dalam Sidang PBB. Semula RI hanya dianggap sebagai “preman-preman” yang mengganggu keamanan dan sepantasnya untuk disingkirkan. Adanya berita tersebut fitnah dari Belanda dapat dibantah dan membuat posisi Indonesia semakin aman. Serangan Umum tersebut juga untuk memulihkan kepercayaan rakyat tentang TNI yang ternyata mampu melakukan ofensif bukan sekadar defensif.

3) Berdasarkan Diorama Benteng Vredeburg

Jatuhnya Ibu kota RI di tangan Hindia Belanda, dijadikan indikasi oleh Belanda untuk mengkultuskan hancurnya RI bersama TNI. Selanjutnya berita tersebut

disiarkan ke seluruh penjuru dunia, Belanda menganggap aksi-aksi yang dilakukan para pejuang tidak lebih sebagai aksi para perampok dan teroris belaka.

Setelah menguasai Kota Yogyakarta pada tanggal 19 Desember 1948, maka berturut-turut pula dikuasai daerah-daerah lain seperti Sleman pada 20 Desember 1948, Bantul 19 Januari 1949, dan Gunung Kidul 16 Maret 1949. Di setiap tempat yang telah dikuasai selalu didirikan pos-pos penjagaan. Dari setiap pos ini Belanda mengadakan patroli yang siang hari rata-rata jauhnya 3 km dari Pos.

Sementara itu, para pasukan TNI yang berhasil menyingkir keluar kota memerlukan waktu relatif lama untuk melakukan konsolidasi antarpucuk pimpinan TNI. Ketika Yogyakarta dikuasai oleh Belanda, Letkol Soeharto melalui Kapten Widodo telah memerintahkan Mayor Sardjono untuk menyusun kekuatan di Yogyakarta Selatan. Selanjutnya tepatnya pada tanggal 20 Desember 1948, Letkol Soeharto komandan X Brigade mengadakan perjalanan untuk menghimpun kekuatan militer di daerah Wehrkreise III. Perjalanan konsolidasi tersebut dilaksanakan selama 5 hari. Berangkat dari Desa Ngoto menuju barat wilayah Kalibayem Bantul, Cebongan tepatnya di sekitar Godean, Cangkringan di Sleman, hingga Manisrenggo, wilayah Prambanan, wilayah Piyungan, dan akhirnya kembali menuju daerah Ngoto Bantul.

Dari konsolidasi yang dilakukan oleh Letkol Soeharto dapat dirinci kekuatan bersenjata di Kota Yogyakarta sebagai berikut:

- a) Polisi Istimewa beserta Pasukannya memiliki dua kekuatan Kompi dikomandani oleh Mayor Sakri di Daerah Imogiri;
- b) Pasukan Taruna Militer yang memiliki sama kuat dengan Polisi Istimewa yaitu dua Kompi dibawah pimpinan Kolonel GPH. Djati Koesomo yang memimpin wilayah Cangkringan;
- c) Pasukan I Batalyon di bawah pimpinan oleh Surdjono wilayah Bantul;
- d) Pasukan di bawah komandan Sub Teritorium pasukan Militer Yogyakarta dikomandoi oleh Mayor Selo Ali (yang nanti diganti oleh pimpinan Letnan Suhud) di wilayah Gamping Sleman;
- e) Pasukan Batalyon di pimpin oleh Hadidjoyo di wilayah Bantul;
- f) Sama seperti Pasukan di Bantul, pasukan Batalyon dipimpin Basuni di wilayah Sleman;
- g) Pasukan Batalyon 151 dipimpin oleh Haryadi yang nantinya beliau digantikan oleh Haryo Sudirjo akibat gugur di medan perang, mereka memimpin pasukan di Sleman Tengah;
- h) Pasukan Brigade 17 yang memiliki kekuatan hanya 1 Kompi dibawah komando Kolonel Letnan Sudarto di wilayah Kulon Progo Bantul;
- i) Pasukan 3 Detasemen Brigade 17 dikomandoi oleh Kapten Martono memimpin Sleman Tengah;
- j) Pasukan Brigade 16 yang memiliki julukan Laskar Perang dikomandoi oleh Staff Letnan Kolonel Kahar Mudzakar Yon Andi Matalanta, Yon Palar, dan Yon Peloepssy, di wilayah Godean Sleman.

Dengan melihat cukup besarnya kekuatan pasukan bersenjata serta simpati rakyat yang begitu besar terhadap perjuangan maka segera direncanakan serangan balasan terhadap Belanda di kota maupun pos-posnya yang berada di luar kota. Pada tanggal 26 Desember 1948 dari markas sementara Ngotho, Komandan Brigade X Letkol Soeharto memberikan waktu untuk menyusun rencana untuk pasukan Perwira antara lain: Mayor Rekso Siswo, Letnan Kolonel Subidbyo serta Letnan Kolonel Sugiyono. Hasil dari rapat rencana ini tersebut diputuskan bahwa akan segera diadakan serangan balasan terhadap Belanda. Sore hari markas dipindahkan dari Ngoto ke sebelah timur yaitu di desa Segoroyoso, Plered, Bantul di rumah Bapak Gardo Utomo.

Untuk lebih mengoptimalkan hasil yang dicapai maka organisasi pertahanan Wehrkreise III dibagi menjadi 6 Sub Wehrkreise (SWK), antara lain:

- 1) Pasukan SWK 101 Bertugas di Bantul Timur dipimpin langsung oleh Komandan Mayor Sakri.
- 2) Pasukan SWK 102 yang bertugas di Bantul Barat mereka dipimpin oleh Mayor Sardjono.
- 3) Pasukan SWK SWK 103 yang bertugas di wilayah Godean Selatan Sleman dan dipimpin langsung oleh Mayor Ventje Sumual.
- 4) Pasukan SWK 104 yang bertugas di pusat Sleman dipimpin langsung oleh Mayor Sukasno.
- 5) Pasukan SWK 105 yang bertugas di wilayah Yogyakarta bagian Timur hingga Gunung Kidul mereka di komando oleh Mayor Surdjono.
- 6) Terakhir Pasukan SWK 106 yang memiliki tugas di wilayah Kulon Progo di komando langsung oleh Letnan Kolonel Sudarto dalam pasukan ini.

Pembagian tersebut berjalan beberapa saat, tetapi kemudian dirasa adanya kurang seimbang pada masing-masing kekuatan. Oleh karena itu, pada tanggal 16 Januari 1949, Komandan WK III segera mengadakan perubahan Semula 6 SWK diubah menjadi 7 SWK, sebagai berikut.

- 1) Pasukan SWK 101 yang bertugas di wilayah Pusat Kota Yogyakarta mereka dipimpin dan di komando langsung oleh Letnan Marsudi.
- 2) Sedangkan Pasukan-Pasukan SWK 102 yang bertugas di wilayah Bantul dan dipimpin oleh sosok Mayor yang bernama Sardjono.
- 3) Pasukan SWK 103 yang bertugas di daerah Gamping mereka di komando oleh seorang Letnan Kolonel bernama Suhud.
- 4) Pasukan Khusus SWK 103 A yang masih menjadi bagian dari Pasukan Gamping dipisahkan untuk bertugas di wilayah Godean mereka dipimpin komando Oleh Komandan Venje Sumual.
- 5) Pasukan SWK 104 yang mendapat tugas ke wilayah Sleman dan di komando oleh Mayor Sukasno.
- 6) Terakhir SWK 105 yang mendapat tugas di dua daerah bagian Yogyakarta Timur dan Gunung Kidul mereka di komando oleh Mayor Sudjono.
- 7) SWK 106 daerah Kulon Progo dengan komandan Letnan Kolonel Soedarto.

Kota Yogyakarta akhirnya masuk bagian dari dalam SWK 101 berada di bawah komandan Letnan Marsudi dibagi menjadi 6 Sektor yaitu:

- 1) Sektor I/ SWK 101 daerah Keraton hingga barat Keraton lanjut ke sebuah bernama Jalan Ngabean dipimpin oleh Letnan Wuston.

- 2) Bagian Sektor II/ SWK 101 yang memiliki tugas di jalan Secodiningratan yang nantinya berubah nama menjadi Jl Panembahan Senopati dipimpin di bawah komandan Sudom.
- 3) Sektor III/ SWK 101 Meliputi Jl Ngabean Utara, Jl. Malioboro ke arah Barat hingga bagian rel kereta api mengarah ke selatan, mereka dipimpin komando oleh Mochtar.
- 4) Sektor IV/ SWK 101 Meliputi Jl Secodiningratan, Pakualam ke utara Jl Malioboro ke wilayah timur rel kereta api dan nantinya mengarah ke selatan Rel Kereta Api, mereka dipimpin oleh Komandan Rakid.
- 5) Wilayah Sektor V/ SWK 101 berada di wilayah Rel Kereta Api mengarah ke utara, nantinya sampai Jalan Tugu ke arah Timur mereka dipimpin komando oleh Supriyo.
- 6) Terakhir Sektor VI/ SWK 101 berada di wilayah Rel Kereta Api mengarah ke utara, nantinya sampai Jalan Tugu ke arah Barat nantinya mereka dibawah komando Komandan Sudarni.

Dalam melaksanakan tugas-tugas pengamanan kota Yogyakarta SWK 101 dibawah pimpinan Letnan Marsudi banyak mendapat bantuan yang sangat besar dari Sultan Yogyakarta sendiri Sri Sultan Hamengkubuwono IX.

Akhirnya serangan dari pasukan pertama kali yang dilakukan oleh gerilyawan TNI setelah Agresi Belanda II yang telah direncanakan dari 26 Desember 1948, akhirnya berhasil terlaksana pada tanggal 29 Desember tahun 1948. Serangan tersebut dipimpin oleh Letkol Soeharto. Pasukan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok kecil mengadakan serangan pancingan keluar kota. Sementara itu, serangan besar berusaha masuk dan menghancurkan

pos-pos penjagaan Belanda di dalam kota seperti di Kantor pos Yogyakarta, Jalan Secodiningratan, Jalan Ngabean, Jalan Patuk, Jalan Pakuningrat, Jalan Sentul, Jalan Pengok hingga Jalan Gondomanan. Serangan seperti itu diulangi beberapa kali yaitu tanggal 9 Januari, 4 Februari, dan 16 Februari 1949

Keempat serangan balasan yang dilancarkan Pasukan TNI ini ke arah kependudukan Belanda di wilayah Yogyakarta sendiri yang dilaksanakan pada malam hari, belum melibatkan kekuatan maksimal dan belum mempunyai dampak yang luas. Keempat serangan balasan tersebut baru merupakan visualisasi dari sistem pertahanan Wehrkreise III dengan titik berat operasi gerilya. Akibat dari serangan dari gerilyawan TNI tersebut Belanda mengadakan gerakan pembersihan. Tempat-tempat penting seperti kantor-kantor, sekolah, bahkan barang kecipun termasuk radio di sita oleh Belanda. Hanya radio Kraton saja yang bebas pada waktu itu. Oleh karena itu perkembangan yang terjadi diluar dapat diketahui oleh Sri Sultan HB IX melalui siaran radio. Terutama siaran radio oleh Belanda dipancarkan ke seluruh dunia menyatakan bahwa Yogyakarta berhasil dikuasai dan RI bersama TNI telah dihancurkan.

Mengetahui hal ini maka Sri Sultan Hamengkubuwono IX berpikir harus segera diambil tindakan yang menunjukkan kepada dunia Internasional bahwa pasukan TNI masih ada mereka masih tetap eksis dan hidup. Setelah berkoordinasi dengan Jendral Soedirman kemudian melalui kurir Sultan HB IX pada waktu itu memanggil Letkol Kolonel Soeharto untuk melaksanakan aksi guna membungkam siaran bohon Belanda tersebut. Oleh karena itu perlu diadakan suatu serangan besar-besaran. Berbeda dengan serangan serentak, yang dilakukan sebelumnya, maka TNI harus mengadakan

serangan yang mempunyai efek yang cukup signifikan pada dunia Internasional yang tiba-tiba meluas. Serangan dilaksanakan pada siang hari sehingga mempunyai nilai politisi dan akhirnya berhasil membuat jalannya Sidang pada Dewan keamanan Persatuan Bangsa-Bangsa. Untuk mematangkan pikiran yang pastinya dicetuskan oleh Sri Sultan HB IX tersebut maka tepat pada 21 Februari 1949 diadakan rapat rahasia bertepatan di Sekretariat Dewan pertahanan Daerah di Kapatihan Yogyakarta (Gedung Wilis). Rapat ini dihadiri oleh seluruh komandan Sektor SWK 101, komandan SWK 101, wakil pemerintahan kotapraja, dan wakil gabungan rukun kampung. Rapat-rapat selanjutnya diadakan di rumah Bapak Atmonadi di Jl. Kadipaten Lor pada tanggal 26 Februari 1949. Hasil rapat diputuskan untuk mengadakan serangan umum dan untuk mohon restu serta petunjuk dari Sultan HB IX. Setelah mendapat restu dari Sultan HB IX secara langsung Palingma besar letnan Jendral Soedirman (dari markas gerilyanya) maka dilakukan waktu pelaksanaan yang telah ditentukan untuk melancarkan Serangan Umum 1 Maret 1949. Secara teknis pelaksanaannya diserahkan kepada Letkol Soeharto. Serangan umum yang akan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 1949, pada siang hari tersebut mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:

- Tujuan Politik

Untuk memberikan *support* atau dukungan kepada perwakilan RI di pada Dewan keamanan Persatuan Bangsa-Bangsa yang saat itu dipimpin oleh tokoh Bernama Lambertus Nico Palar, dalam melawan aksi yang dilakukan Belanda terutama aksi “Aksi Polisionil” di wilayah Indonesia telah selesai dihancurkan oleh pasukan TNI dan pejuang, yang akhirnya Yogyakarta kembali seperti semula.

- Tujuan Psikolog

Untuk mendapat pengobaran semangat pejuang dan pasukan TNI. Proses serangan ini dilakukan untuk dapat memulihkan, menumpuk, dan meningkatkan rasa percaya diri rakyat Indonesia kepada Pasukan TNI sendiri. Mereka pasukan TNI telah rela berjuang dan mengorbankan diri dan pantang mundur walaupun nyawa mereka taruhannya di seluruh tanah air untuk meningkatkan perlawanan.

- Tujuan militer

Untuk membuktikan pada dunia luar Internasional terutama Pasukan TNI yang masih terlihat batang hidungnya dan hidup dalam perjuangan, yang telah ditentukan untuk melakukan perlawanan kepada Pasukan Tentara Negeri Ratu Wilhelmina ini pengaruh itu cukup kuat terutama TNI tidak takut mati di medan pertempuran.

Pagi hari pada tanggal 1 Maret 1949 pukul 6 pagi Waktu Indonesia Barat bertepatan dengan bunyi suara sirine yang cukup kencang berarti mulai pergantian jam malam menuju jam pagi, tanpa basa basi lagi dimulailah Serangan Umum. Pasukan WK III yang dipimpin oleh Letkol Kolonel Soeharto menempatkan komandonya di sektor barat. Pos komando taktis WK III bergerak meninggalkan patuk memasuki Jl Malioboro. Dari sinilah Letnan Soeharto mengendalikan pasukan WK III.

Sektor selatan SWK 102 pimpinan Mayor Sadjono menempatkan pos komandonya di Pagelaran, dengan sasaran Kantor Pos Kota Yogyakarta, Gedung Negara Republik Indonesia, Benteng pertahanan Belanda Vredeburg, pusat Pabrik Anim Wirobrajan, Watson, Kotabaru, Stasiun

Lempuyangan dan pabrik paku Lempuyangan. Pasukan ini terdiri dari kompi sumarmo, Ali Affandi, Widodo dan Sudarmo. Selain itu juga diperkuat oleh Sudarsono Bismo dari Batalyon Suhardoyo yang berkedudukan di Purworejo dan satu pemimpin Polisi Djohan.

Sektor Barat, SWK 103 A pimpinan Ventje Sumual yang terdiri dari batalyon (minus) P.C Haryo Sudirdjo, 2 kompi dari Batalyon Palupessy. Komandan SWK 103 A memindahkan pos komando dari Godean ke Dagen. Sasaran pasukan SWK 103 ialah sepanjang Jl. Malioboro, Hotel Tugu, Hotel Merdeka, dan Benteng Vredeburg.

Sektor Utara, SWK 104 pimpinan Mayor Sukasno yang menempatkan pos komandonya di Mrican. Pasukan SWK 104 terdiri dari Pasukan A, pasukan B, pasukan C. Pasukan A terdiri dari Peleton Vandrigt, Kadet Sudjamadi yang mendapat tugas mengikat kedudukan Belanda di Maguwo dari arah Utara bekerja sama dengan SWK 105. Pasukan B dipimpin oleh Mayor Sakri dengan kekuatan 2 peleton menyerang Hotel Tugu dan Hotel Merdeka. Pada jam 06.00 mereka membuka serangan Fajar di Jembatan Kewek dan menewaskan beberapa pasukan tentara Belanda. Pasukan C terdiri dari 3 Peleton SS KODM, Letnan Satu Zidni Nuri, Inspektur Suragil Sukidi, dan peleton KODM.

Sektor Timur SWK 105, pimpinan Sudjono menempatkan para komando di Sri Martani. Sasaran SWK 105 ialah kedudukan Belanda di Maguwo, Tanjung Tirta, Kalasan dan Prambanan dengan tujuan mengisolir tentara Belanda di Timur kota dari induk pasukan. Sementara itu, SWK 106 yang tidak terlibat langsung dalam serangan Umum di Kota Yogyakarta, membuka serangan operasi di wilayahnya yang dipimpin oleh Letnan Kolonel Soeharto. Tujuan dari serangan

ini untuk mengikat Belanda di Pos Jembatan Bantar, dengan mengerahkan seksi staf pegawai untuk menyerang dari arah barat, dan Seksi Nur Murni menyerang untuk mengikuti kedudukan Letnan Kolonel Soedarto. Tujuan untuk dari serangan ini untuk mengikat Belanda di Pos Jembatan Bantar, dengan mengerahkan seksi staf untuk menyerang dari arah barat dan Seksi Nur Murnir menyerang dari arah timur. SWK 106 ini merupakan lingkaran pengamanan dalam untuk hambatan bantuan pasukan Belanda dari barat sedangkan sebagai lingkaran pengamanan luar di Salam dan Magelang untuk mencegah bantuan Belanda dari arah Utara.

b. Diorama Agresi Militer II

Lokasi :

Waktu : 19 Desember 1948

Adegan : pasukan Belanda mengadakan operasi sepanjang jalan menuju Kota Yogyakarta dan berhasil menguasai lapangan Maguwo

Keterangan Singkat

1) Berdasarkan Sejarah Umum

Dalam pembicaraan Belanda dengan Indonesia ingin memaksa kehendaknya untuk mengambil alih kembali Indonesia Secara penuh, dengan maksud lain Negeri Ratu Wilhelmina ini ingin kembali melakukan Penjajahan ke Indonesia. Pada masalah ini Belanda juga harus menyelesaikan beberapa masalah dengan negara lain, selain itu Belanda sanggup memberi hak istimewa kemerdekaan Indonesia kelak kemudian hari, akan tetapi janji ini baru bisa terlaksana jika peralihan sudah kembali dilakukan, maka hak akuisisi kemerdekaan Indonesia tidak bisa disahkan Belanda secara langsung.

Maksud dari zaman peralihan disini adalah hak kemerdekaan Belanda secara penuh harus ada di tangan Belanda, Negeri Ratu Wilhelmina ini sebenarnya sudah siap untuk mendirikan suatu koloni yang baru dengan memiliki banyak negara-negara boneka yang nantinya akan diambil sumber-sumbernya dan dijual di dataran Eropa. Akan tetapi langkah yang dilakukan Belanda ini dapat merugikan langkah Republik Indonesia yang baru saja menyatakan kemerdekaannya beberapa tahun yang lalu. Setelah menggunakan kepala dingin tidak menghasilkan sesuatu, pemerintah Belanda menentukan sebuah misi baru dan rahasia yang diserahkan kepada Strike atau dikenal sang penembak jitu dengan alasan untuk menyelesaikan perbedaan antara pihak Belanda dengan Indonesia, untungnya pertikaian ini tidak terjadi delegasi dari kedua belah pihak, dan kedua belah pihak setuju untuk bertemu untuk melakukan rapat pembahasan lebih lanjut.

Pada tanggal 18 Desember 1948 tepat pukul 23.30 setengah jam sebelum tengah malam, terdengar sebuah siaran radio antara Jakarta dan sekitarnya yang telah menyatakan bahwa besok pagi, Wakil Tertinggi dari pihak Belanda yang bernama Dr. Beel berniat mengucapkan sesuatu, Dr. Beel, berniat melaksanakan sebuah pidato yang sangat penting. Di Sisi lain seorang Jendral Belanda bernama Jendral Spoor telah memikirkan sebuah rencana sejak beberapa lama yang lalu untuk menghancurkan TNI hingga hilang dari Bumi Indonesia tanpa memakan waktu lagi Jenderal Spoor langsung memberikan perintah untuk tentara Belanda yang tersebar di Jawa dan Sumatera untuk melaksanakan penyerangan terhadap TNI. Yang akhirnya Operasi ini dikenal dengan nama Operasi Kraai.

Waktu itu menunjukkan Pukul 2 dini hari pasukan Belanda yang bernama Le Para Compagnie¹ KST di daerah Andir telah mendapatkan parasut dan mereka memulai untuk memuat enam belas Pesawat transportasi yang akan mereka gunakan, dan tepat pukul 3.30 dilakukan rapat terakhir. Selang 15 menit kemudian, pukul 3.45 sang Mayor Jenderal Eagles telah tiba di bandara udara Andir, di belakangnya diikuti oleh Jenderal Spoor. Kurang lebih sekitar 15 menit setelah Jendral Eagles sampai, beliau langsung membaca sebuah pidato singkat yang disampaikan pada pasukannya. Pukul 4.20 tepat pasukan KST yang dikenal dengan pasukan yang sangat elit dibawah kepemimpinan Kapten, bernama Kapten Eekhout naik keatas pesawat Dakota 01 dan melakukan lepas landas setelah persiapan selesai. Arah penerbangan ini menuju ke daerah timur yaitu Maguwo yang mengambil arah dari lautan Samudra Hindia. Pada pukul 06.25 pagi mereka telah menerima sebuah berita dari para pilot Jet Hunter, mereka memberitahukan bahwa, pasukan diizinkan terjun pada pukul 06.45 dan tepat selang beberapa lama pasukan terjun ke wilayah Maguwo.

Dengan berjalannya penyerangan ke arah Bandar Maguwo, tepat pada tanggal 19 Desember 1948 pagi hari, Jendral Beel melaksanakan sebuah pidato di Radioo dan menyatakan langsung jika Belanda sekarang sudah tidak terikat dengan perjanjian Renville maka Belanda memiliki hak untuk melakukan penyerangan. Penyerangan ini dimulai langsung mengarah ke daerah Jawa dan Sumatra, bahkan Ibu Kota Republik Indonesia pada saat itu Yogyakarta tidak luput dari serbuan ini, yang akhirnya aksi ini dikenal Agresi Militer II Belanda pada

Indonesia, mereka yakin dengan melakukan serangan besar-besaran bisa membuat Indonesia kembali tunduk seperti dulu “Aksi Polisional”.

Semua yang dilakukan Belanda semakin kuat dan besar terutama pada tuntutan yang dinyatakan Negeri Ratu Wilhelmina ini pada RI. Belanda memaksa untuk Indonesia melakukan pembubaran TNI, yang dimana TNI waktu itu menjadi hak kedaulatan atau bukti Indonesia telah berdiri yang pada saat itu hanya menjadi pilihan utama. Belanda tidak hanya melakukan serangan kecil tapi mereka melakukan serangan besar-besaran pada Indonesia, walaupun saat itu Gencatan Senjata sedang berlangsung berdasarkan Perjanjian Renville. Mereka menyerang baik dalam Militer, Politik, dan Ekonomi milik Indonesia dengan alasan untuk meruntuhkan Indonesia supaya kembali menjadi tanah jajahan Belanda.

Pada akhirnya kedua belah pihak tidak bisa melakukan apa-apa lagi dan buntu begitu saja, pada tahap ini Belanda tidak berpikir lama melakukan aksi militer yang nantinya akan dilakukan pada Tanggal 19 Desember 1948. Dan serangan ini menjadi dasar terjadinya Agresi Militer II di Indonesia. Pukul 6 pagi pesawat-pesawat angkutan Belanda terlihat bertebangan tidak hanya pesawat angkutan, tetapi pesawat jet tempur Belanda juga mulai terlihat terbang dan menyerang kota Yogyakarta yang saat itu menjadi Ibu Kota Negara. Pasukan Pesawat Belanda langsung menjatuhkan bom tukik ke daerah pemukiman, asrama, gedung-gedung negara, lapangan bahkan lapangan udara Maguwo menjadi sasaran utama mereka.

Penyerangan terhadap Ibu Kota Yogyakarta yang menjadi Ibu Kota Republik Indonesia ini, dimulai dengan serangan bom tukik karena bom ini langsung mengenai sasaran secara 100% dan kegagalan hanya 1% terjadi bahkan bom ini biasanya sering digunakan untuk menyerang kapal-kapal perang pada masa perang dunia, jet tempur yang menyerang lapangan Maguwo menggunakan bom ini untuk memporak-poranda keamanan lapangan terbang. Tepat pada 05.45 pagi hari lapangan Maguwo dihujani oleh bom tukik dan rudal-rudal milik Belanda bahkan bukan hanya bom ada juga tembakan Mitratrium dari Belanda yang dilakukan oleh Pesawat Tempur tipe Mustang berjumlah 5 dan Pesawat Kittyhawk yang berjumlah 9 Pesawat. Saat itu TNI kewalahan untuk mempertahankan situasi karena di Maguwo hanya dijaga 150 TNI saja sedangkan, dengan jumlah itu tidak dapat meredakan ledakan yang dilakukan oleh Belanda, persenjataan yang sangat minim juga membuat pasukan TNI jadi harus terpukul mundur jika tidak mau jatuh korban, pada saat itu hanya ada senapan dan hanya memiliki 1 senapan anti pesawat berukuran 12,7 mm. Bahkan senjata berat seperti 10 A.H. Nasution sedang rusak tidak bisa digunakan, dan hanya dilengkapi dengan satu kompi pasukan penuh bersenjata lengkap, itu saja tidak dapat meredam serangan Belanda. Tepat pukul 06.45 pagi terlihat 15 pesawat penumpang tipe Dakota melakukan penerjunan pasukan di lapangan terbang Maguwo. Hanya perlu waktu singkat 25 Menit Pasukan Belanda untuk melakukan penyerangan Lapangan Maguwo. Tepat pukul menunjukkan 7.10 Bandara Maguwo telah jatuh ditangan pasukan Belanda yang dikomandani

oleh Kapten Eekhout. Dari pihak Republik Indonesia tercatat 128 Tentara tewas di tangan Belanda, bahkan dari pihak Belanda tidak terlihat ada korban yang tewas atau bahkan sekarat dalam perang perebutan maguwo.

2) Berdasarkan Diorama Benteng

Kekacauan-kekacauan yang di dalam Negeri Republik Indonesia semakin kuat dan tak terelakan terutama pada bidang politik karena terbagi 2 pihak yang setuju dan tidak setuju atas hasil dari Perjanjian Renville. Mulai dari pembentukan kembali dan pembentukan tentara perang menjadi penyebab juga, terutama banyak pihak yang langsung tidak ingin mengikuti perjanjian Renville. Indonesia yang saat itu menjadi Negara Serikat, yang baru saja kewalahan dengan pemberontakan yang dilakukan oleh PKI di Madiun Jawa Timur menjadi kesempatan Belanda untuk kembali menguasai Indonesia yang sedang kewalahan dalam masalah dalam negara mereka sendiri.

Kegiatan perundingan yang dilakukan oleh pihak Republik Indonesia dan Belanda dan kegiatan ini diawasi langsung oleh Komisi Tiga Negara atau dikenal KTN yang beranggotakan Australia, Belgia dan Amerika, pada saat itu sering mengalami jawaban yang sering buntu dan tidak membuahkan hasil. Ini terjadi karena Belanda sering melakukan syarat yang akhirnya sangat tidak mungkin diterima oleh Negara Republik Indonesia. Saat itu pada tanggal 11 Desember 1948, delegasi Belanda yang pada saat itu dipimpin oleh Abdul Kadir Widjojoatmodjo, telah menyatakan bahwa tidak akan melaksanakan kelanjutan perundingan dengan Belanda, karena pada saat itu perjanjian Renville yang seharusnya

ditandatangani tanggal 17 dan 19 Januari tahun 1948 telah gagal terlaksana dan mengakibatkan dua belah pihak kembali memanas.

Tepat pada tanggal tanggal 17 Desember 1948 Belanda menyatakan untuk melakukan Ultimatum melalui Komisi Tiga Negara untuk meminta Indonesia yang harus memenuhi mengakui kedaulatan Belanda secara penuh dan mutlak, dan wajib untuk mengikuti sistem pemerintah yang telah dibentuk oleh Negeri Ratu Wilhelmina ini. Indonesia diberi jangka waktu sedikit untuk menentukan jawaban mereka sebelum tanggal 20 Desember 1948 tepatnya pukul 10 pagi. Akan tetapi jawaban yang diberikan Indonesia tidak bisa segera dijelaskan dan disampaikan kepada KTN dan juga Belanda. Karena batas waktu yang sangat singkat membuat Indonesia harus berpikir secara penuh dan tepat jika salah sedikit saja bisa berakibat fatal, karena untuk memberi jawaban harus diskusi dahulu dengan BPKNIP serta partai-partai yang ada, tetapi waktu itu hubungan antara Yogyakarta dan Jakarta sedang terputus.

Waktu itu menunjukkan tanggal 18 Desember 1948 tepatnya menunjukkan waktu pukul 23.30, 30 menit sebelum tengah malam Dr. Beer secara resmi dengan KTN menyampaikan pernyataan baru bahwa sejak tanggal 19 Desember 1948 ide dari *factoo facttoo* RI dan tidankota hingga tengah malam Belanda tidak mengganti pernyataan mereka lagi dengan persetujuan Renville. Sebagai tindak lanjut tersebut maka mulai 6 pagi Waktu Indonesia Barat Belanda telah melaksanakan serangan menggunakan pesawat tempur mereka tepatnya di atas

kota Yogyakarta dan Sekitarnya menjadi porak-poranda. Belanda melancarkan serangan ke arah Lapangan Terbang Maguwo dengan 5 buah pesawat bom tukik dan disusul dengan 6 pesawat misile yang berhasil menghancurkan sekitar lapangan terbang, hingga Belanda berhasil mengambil alih Lapangan Terbang pada tiap pos-posnya. Para TNI yang saat itu berjaga di lapangan Maguwo terpaksa menahan serangan Belanda dengan persenjataan yang seadanya, TNI saat itu dipimpin oleh Perwira Kadet Angkatan Udara Kasmiran, mereka berusaha melancarkan perlawanan untuk mempertahankan Lapangan Udara Maguwo. Akan tetapi perlawanan ini tidak dapat menghasilkan hasil yang baik karena hampir keseluruhan TNI yang ada harus dinyatakan gugur dari serangan pasukan Tentara Negeri Wilhelmina. Sebaliknya, tentara Belanda bisa dikatakan tidak ada yang terluka parah bahkan gugur.

Setelah berhasil menduduki Maguwo Belanda yang waktu itu di komandani oleh Kolonel Van Langen bersama pasukannya langsung melancarkan serangan mengarah ke pusat Kota Yogyakarta selama dijalan banyak rakyat yang tidak berdosa menjadi korban mulai dari orang tua, anak-anak bahkan ibu-ibu menjadi korban tembakan Belanda. Pasukan Belanda yang terus maju mengarah Kota Yogyakarta tanpa berhenti. Saat itu Presiden Ir Soekarno melakukan rapat dan sidang darurat, dalam sidang ini mengharuskan Presiden Soekarno, dan Wakil Presiden Moh Hatta harus tinggal di kota ditemani oleh beberapa menteri, karena mereka jika meninggalkan kota berpeluang ketahuan pasukan Belanda dan ditawan, walaupun begitu wakil dari KTN yaitu Mr. Saffiudin prawira negara atau menteri

persemakmuran yang saat itu ada di pulau Sumatra harus melakukan perantara menggunakan Radio seadanya, berkuasa untuk membentuk pemerintah darurat Republik Indonesia untuk sementara, Perintah diberikan kepada Dr. Sudarsono dan Mr. A.A yang saat itu mereka berdua sedang ada di kota New Delhi Negara India. Dengan alasan jika Mr Saffiuddin gagal membentuk pemerintah darurat di Sumatra, mereka berdua sepakat jika dapat membentuk Exile Government.

Kurun waktu yang agak lama, kira-kira tepat pukul 4 sore pasukan tentara Belanda berhasil mengambil alih kekuasaan Kota Yogyakarta dari Indonesia. Tempat-tempat yang sangat penting juga akhirnya dikuasai seperti Istana Presiden Yogyakarta dan Benteng Vredeburg yang diubah menjadi tempat pertahanan utama perang jatuh menjadi kekuasaan Belanda. Pada akhirnya Presiden Ir. Soekarno dan Wakil Presiden Moh Hatta, serta H. Agus Salim, Ksaw Suryadi mereka dinyatakan tertangkap oleh pasukan Belanda dan harus ditawan, dan Pemerintah Belanda melakukan pengasingan mereka ke daerah kepulauan Bangka, mereka baru kembali ke Yogyakarta pada tanggal 6 Juli 1949, dan ketentuan persetujuan Roem Royen akhirnya dilaksanakan tanda tangan pada 8 Mei 1949.



Bagian 5

Media Pembelajaran Video Sejarah Berbasis Museum

A. Konsep Pengembangan

Di era revolusi industri 4.0 saat ini keberadaan teknologi tidak bisa dihindari sebab kemajuan teknologi senantiasa berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014). Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut (Salmiah et al., 2018). Pada sisi yang lain, pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global. Teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti video, film, dan CD. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan.

Teknologi informasi diciptakan dengan tujuan untuk membantu kehidupan manusia untuk menyelesaikan masalah, supaya persoalan dapat ditangani lebih cepat dan praktis. Teknologi yang telah menjadi kebutuhan ini yang kemudian juga dimanfaatkan untuk kegiatan manusia, salah satunya di bidang Pendidikan. Sejumlah besar guru di sekolah belum familiar dengan penggunaan media teknologi untuk pengajaran di kelas, contohnya slide powerpoint, video pembelajaran, dan dokumen Word. Dari pengalaman inilah kemudian mulai tercipta ide untuk memperluas metode belajar melalui media pembelajaran yang juga berbasis IT, yaitu video pembelajaran berbasis IT.

Pembelajaran melalui media video sudah mulai dikenal sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran tertentu. Penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang terstruktur juga dapat memudahkan siswa memahami materi terutama tentang konsep (Parlindungan *et al.*, 2020). Kedua kelebihan tersebut mengartikan bahwa video merupakan media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami konsep. Guru membutuhkan suatu media pembelajaran untuk membantu menunjang penyampaian materi. Contohnya saja mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan ilmu yang memiliki keterkaitan yang erat dengan kegiatan manusia sehari-hari dan kita akan selalu mempelajarinya baik secara formal ataupun tidak. Pada pembelajaran IPS anak bisa belajar menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial, contohnya mencari bukti dengan berpikir ilmiah, keterampilan mengkaji data masyarakat, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, mengklasifikasikan dan menafsirkan data-data sosial serta merumuskan kesimpulan.

Menurut Arifin dkk (2015: 81) video merupakan salah satu bagian multimedia yang memvisualisasikan setiap gambar menjadi sesuatu yang hidup, sehingga dapat meyakinkan masyarakat agar lebih terpicat pada video tersebut. Benny A. Pribadi (2017: 137) menjelaskan media video sebagai suatu jenis media yang mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan pada saat digunakan dalam menyampaikan informasi yang menarik dan dapat memberikan pengetahuan kepada target dari media tersebut. Sementara itu, menurut Masdiana (2021: 212) video adalah media audio visual yang dapat menampilkan gerak dan memberikan materi yang bersifat fakta dari suatu peristiwa yang bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Media video adalah salah satu macam media audio visual, yang dikembangkan sebagai alat untuk keperluan pembelajaran (Ani Cahyadi, 2019: 114-115).

Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini tidak hanya dapat dilaksanakan di sekolah menengah atas dan sekolah menengah pertama, tetapi juga sudah bisa diaplikasikan di sekolah dasar. Misalnya dalam pembelajaran mengenai konferensi Tentara Keamanan Rakyat (TKR) yang sesuai dengan materi pembelajaran untuk kelas 5A di SDN Ngrukeman Yogyakarta. Pembahasan mengenai konferensi tersebut terdapat dalam diorama 2D di Museum Vredeborg Yogyakarta. Berikut gambar mengenai peristiwa tentara keamanan rakyat yang terdapat pada diorama 2D di Benteng Vredeborg:

**ADEGAN:**

Pangjar Soedirman menyampaikan amanat setelah konferensi TKR yang memufusikan beliau sebagai Panglima Besar. Adapun pendirian TKR berdasarkan maklumat pemerintah pada tanggal 5 Oktober 1945 : "Untuk memperkuat perasaan keamanan umum, maka diadkanlah satu Tentara Keamanan Rakyat". Pada awalnya yang ditunjuk sebagai pemimpin tertinggi TKR adalah Supriyadi, akan tetapi beliau tidak dikeluhs jarkinya. Selanjutnya, pada tanggal 12 November 1945 diadakan konferensi TKR yang dihadiri para panglima dan komandan divis se-Jawa dan Sumatera di Yogyakarta. Hasil konferensi antara lain mengangkat Soedirman sebagai Panglima Besar TNI.

SCENE:

The Great Commander Soedirman conveyed his mandate after the TKR conference which decided him to be the Commander in Chief. The establishment of the TKR was based on a government declaration on October 5th 1945: "to strengthen general sense of security. People Security Army was established." Initially the one appointed as the supreme leader of the TKR was Supriyadi, but his tracks were unknown. Furthermore, on November 12th 1945 TKR held a conference in Yogyakarta which was attended by high rank commanders and division commanders from all over Java and Sumatra. One of the meeting results was to appoint the Great Commander Soedirman as Indonesian national Army Commander in Chief.



PEMBENTUKAN TENTARA KEAMANAN RAKYAT

THE ESTABLISHMENT OF PEOPLE SECURITY ARMY

Lokasi:

Markas Besar Umum TKR Yogyakarta,
(Sekarang Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama)
Jl. Jenderal Soedirman Yogyakarta
Tanggal 5 Oktober 1945

Gambar 9. Peristiwa tentara keamanan rakyat

Tentara Keamanan Rakyat atau disingkat TKR merupakan bagian dari Tentara Nasional Indonesia (TNI). Dalam buku Sardiman dan Lestariningsih (2017: 114-122) menjelaskan mengenai sejarah lahirnya Tentara Nasional Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Badan Keamanan Rakyat

Setelah proklamasi kemerdekaan, Presiden Soekarno masih berhati-hati terhadap Jepang yang tidak senang terhadap status negara Indonesia, apalagi hingga mempunyai tentara. Pada saat sidang PPKI pada tanggal 22 Agustus 1945, diputuskan untuk membentuk BKR (Badan Keamanan Rakyat). BKR merupakan bagian dan BPKKP (Badan Penolong Keluarga Korban Perang). Tujuan dari pembentukan BKR adalah untuk menjaga keselamatan masyarakat dan keamanan di berbagai wilayah.

Kemudian pada tanggal 18 Agustus 1945, Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) dengan Otto Iskandar Dinata sebagai ketua, berencana membangun struktur pembagian wilayah, kepolisian negara, tentara kebangsaan dan perekonomian. Otto Iskandar selanjutnya didukung oleh Kasman Singodirnejo dan Abdul Kadir, mendirikan tentara kebangsaan. Kemudian Abdul Kadir dipilih sebagai ketua panitia khusus tersebut.

Setelah proses yang panjang, pada tanggal 22 Agustus 1945, hasil sidang PPKI menghasilkan Komite Nasional, Partai Nasional, dan Badan Keamanan Rakyat (BKR).

Pendirian BKR ini menyebabkan ketidakpuasan di kalangan para pemuda. Lebih lanjut para pemuda mendirikan badan-badan perjuangan yang dikenal dengan laskar. Berdirinya laskar-laskar perjuangan menyimpulkan bahwa di seluruh pelosok negeri bersiap guna mengusir Jepang dari Indonesia.

2. Tentara Keamanan Rakyat

Hingga akhir September 1945, Indonesia masih belum mempunyai organisasi ketentaraan yang resmi dan profesional. BKR dibentuk hanya untuk menjaga keamanan masyarakat di daerah masing-masing dan tidak bersifat nasional. BKR selanjutnya mengumpulkan mantan pasukan PETA, Heiho, Seinendan, dan lainnya. Para pemuda yang tidak puas dengan kehadiran BKR, terus melakukan perlawanan kepada Jepang.

Pada tanggal 5 Oktober 1945, dikeluarkan Maklumat Pemerintah tentang pendirian TKR (Tentara Keamanan Rakyat). Urip Sumoharjo dipilih sebagai Kepala Staf TKR dan Supriyadi sebagai Menteri Keamanan Rakyat. Pada tanggal 9 Oktober 1945, KNIP merilis perintah pengerahan bagi mantan tentara PETA, KNIL, Heiho dan para laskar untuk bersatu menjadi satu kesatuan dalam TKR. Akan tetapi, badan perjuangan seperti laskar-laskar masih tetap diperbolehkan berkegiatan bila tidak mau bersatu ke dalam TKR.

Persoalan mengenai pemimpin TKR masih belum stabil karena tidak munculnya Supriyadi selepas usainya pemberontakan PETA di Blitar pada Februari 1945. Selanjutnya diberitahukan kembali mengenai pemilihan pimpinan di lingkup TKR pada tanggal 20 Oktober 1945. Adapun susunannya adalah:

- Pemimpin Tertinggi TKR: Supriyadi
- Kepala Staf Umum TKR: Urip Sumoharjo

Akan tetapi Supriyadi tidak juga muncul, dengan demikian Urip Sumoharjo menunjuk Markas Besar TKR di Yogyakarta dan membagi TKR menjadi 16 divisi.

Menimbang Supriyadi yang tak kunjung datang, maka pada tanggal 12 November 1945 dilaksanakan pemilihan ulang pimpinan TKR yang baru. Dalam forum tersebut turut hadir para Komandan Divisi, Sri Sultan Hamengkubuwono IX, dan Mangkunegoro X. Forum tersebut diketuai Urip Sumoharjo, dan sepakat memilih Kolonel Sudirman, Panglima Divisi V Banyumas sebagai Panglima Besar TKR dan Urip Sumoharjo sebagai Kepala Staf TKR. Akan tetapi pelantikan Kolonel Sudirman dilangsungkan pada 18 Desember 1945, setelah pertempuran Ambarawa selesai. Setelah peristiwa tersebut, pangkat Sudirman menjadi Jenderal dan Urip Sumoharjo menjadi Letnan Jenderal.

3. Dari TKR, TRI, ke TNI

Sejarah mengenai organisasi tentara di Indonesia senantiasa memenuhi transformasi saat masa awal kemerdekaan dengan TKR yang diketahui hanya sebagai organisasi yang menjaga keamanan rakyat dan belum mampu melakukan perlawanan dengan menggunakan senjata. Jenderal Sudirman merombak struktur dan birokrasi TKR, maka pemerintah menetapkan Penetapan Pemerintah No.2/SD 1946 pada tanggal 1 Januari 1946 yang berisi mengenai perubahan nama Tentara Keamanan Rakyat menjadi Tentara Keselamatan Rakyat. Kementerian Keamanan Rakyat berubah menjadi Kementerian Pertahanan. Belum mencapai usia sebulan, Tentara Keselamatan Rakyat diganti dengan Tentara Republik Indonesia (TRI). Hal tersebut berlandaskan Maklumat Pemerintah pada tertanggal 26 Januari 1946, yang didalamnya menegaskan bahwa TRI merupakan

tentara rakyat, tentara kebangsaan, atau tentara nasional. Dilingkungan Markas Tertinggi TRI, mengalami penyempurnaan dengan dibentuknya ALRI (Angkatan Laut Republik Indonesia) dan AURI (Angkatan Udara Republik Indonesia).

Pada 17 Mei 1946 terjadi perombakan yang terjadi di dalam organisasi TRI, yakni:

- a. Dilingkungan Markas Besar, Jenderal Sudirman diangkat menjadi Panglima Besar dan Letnan Jenderal Urip Sumoharjo sebagai Kepala Staf Umum.
- b. Jawa - Madura semula berjumlah 10 divisi menjadi 7 divisi dengan penambahan 3 brigade di Jawa Barat, sedangkan Sumatera dari 6 divisi menjadi 3 divisi.
- c. Dibentuknya Direktorat Jenderal bidang militer, dengan Mayor Jenderal Sudibyo sebagai ketua, serta dibentuknya biro yang mengatur badan perjuangan dan kelaskaran.

Keadaan negara yang semakin mencekam dan mengancam keberlangsungan Republik Indonesia, dibutuhkan kekuatan tentara guna menghadapi situasi yang membahayakan tersebut. Tetapi pada nyatanya Republik Indonesia masih mengalami kendala yang berhubungan dengan organisasi ketentaraan.

Presiden Soekarno, pada tanggal 5 Mei 1947 membuat dekrit yang isinya mengenai pembentukan Panitia Pembentukan Organisasi Tentara Nasional dengan Presiden Soekarno sebagai pimpinan langsung. Setelah panitia tersebut bekerja, dikeluarkanlah Penetapan Presiden mengenai pendirian TNI. Terhitung semenjak tanggal 3 Juni 1947, TNI secara resmi berdiri dan merupakan penyempurna dari TRI. Seluruh anggota yang terhimpun di TRI dan kelaskaran dikumpulkan ke dalam TNI. TNI sendiri terbagi menjadi TNI Angkatan Darat (TNI AD), TNI Angkatan Laut (TNI AL), dan TNI Angkatan Udara (TNI AU).

Kondisi pembelajaran yang berlangsung secara daring membuat siswa kesulitan untuk memahami materi mengenai TKR. Di sisi lain, guru juga mengalami kesulitan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa mengenai materi TKR. Pada saat pandemi sekolah membutuhkan metode pembelajaran berbasis teknologi untuk mensiasati pembelajaran jarak jauh atau non-tatap muka tentunya dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolah (Birsyada et al., 2022). Misalnya pengembangan perangkat pembelajaran media IT berupa video dengan menggunakan model ADDIE melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kualitas produk yang dikembangkan harus sudah memenuhi beberapa kriteria penilaian dengan berlandaskan kepada aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

Aspek Penilaian Video Pembelajaran

1. Aspek kelayakan video pembelajaran

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya guru dalam memberikan stimulus, arahan, dan dorongan kepada siswa sehingga terjadi proses belajar (Nurdyansyah, & Fahyuni, 2016). Pada proses pembelajaran di SDN Ngrukeman guru masih belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara maksimal khususnya pada mata pelajaran IPS. Dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang guru gunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Selain itu ditambah lagi dengan adanya pembelajaran daring semakin membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan di sekolah. Oleh sebab itu, dibuatlah media pembelajaran berupa video agar prestasi hasil belajar siswa dapat meningkat, khususnya pada materi pembentukan tentara keamanan rakyat. Selain itu juga diharapkan siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercipta media pembelajaran yang layak digunakan di sekolah.

Kelayakan media pembelajaran berupa video ini akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi agar media yang digunakan layak. Penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan pendapat, kritik dan saran mengenai produk yang selanjutnya diperlukan sebagai petunjuk peninjauan dalam perbaikan video, serta untuk mengetahui kelayakan video yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Lembar penilaian menggunakan rasio bertingkat berbentuk checklist (√) dengan skala 5, 4, 3, 2 dan 1. Setiap lembar penilaian memiliki kriteria penilaian sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang baik (KB) dan sangat kurang (SK). Berikut adalah kisi-kisi lembar penilaian video.

Tabel 1. Kisi-kisi media video untuk Ahli Media

No	Aspek	Parameter
1	Konstruksi	Penggunaan bahasa yang benar
		Suara yang keras
		Tujuan memotivasi siswa
		Gambar yang jelas
		Penggunaan gambar atau video
2	Teknis	Kesesuaian dengan materi
		Penampilan yang menarik
		Tata letak yang menarik
		Kejelasan pengisian suara
		Mudah dipahami

Tabel 2. Kisi-kisi media video untuk Ahli Materi

No	Aspek	Parameter
1	Kelayakan materi/isi	Kesesuaian dengan KI dan KD
		Keakuratan materi
2	Kelayakan bahasa	Lugas
		Komunikatif
		Dialogis dan interaktif
3	Kelayakan penyajian	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik
		Teknis penyajian
		Penunjang penyajian
		Penyampaian pembelajaran

Dalam penelitiannya di SDN Ngrukeman, Setiaji menuliskan bahwa menurut ahli media, berdasarkan aspek penilaian konstruksi media mendapatkan nilai 4,6 dan masuk dalam kategori sangat baik, sedangkan aspek teknis mendapatkan nilai 4,2 masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, diperoleh rata-rata total nilainya yakni 5,0 sehingga masuk dalam kategori baik dan layak digunakan saat pembelajaran (Setiaji, 2022). Maka dapat disimpulkan bahwa menurut skala lima pengkategorisasian (Widoyoko, 2010) media IT berupa video baik dan layak digunakan pada saat pembelajaran.

Adapun menurut ahli materi, berdasarkan aspek kelayakan isi mendapatkan nilai 5 masuk dalam kategori sangat baik, penyajian bahan mendapatkan nilai 4,8 masuk dalam kategori sangat baik sehingga rata-rata nilainya adalah 5,4 dan masuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video yang dikembangkan dengan metode ADDIE ini layak digunakan di sekolah dasar (Setiaji, 2022).

Di samping itu, pada pembuatan video pembelajaran sejarah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping (dalam penelitian Abdu, 2022), didapatkan hasil analisis penilaian video dari ahli materi berdasarkan aspek-aspek yang sesuai dalam video dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Analisis penilaian video Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian Validator	Kriteria
Kelayakan Isi/Materi	4,7	Sangat Baik
Kelayakan Bahasa	4,3	Sangat Baik
Kelayakan Penyajian	4	Sangat Baik
Rata-rata	4,3	Sangat Baik

Hasil penilaian dari ahli materi untuk video mendapat rata-rata nilai Sangat Baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dinilai, yaitu aspek kelayakan materi mendapat nilai 4,7, kelayakan bahasa mendapat nilai 4,3, dan kelayakan penyajian mendapatkan nilai 4. Dengan demikian menurut ahli materi, video tersebut sudah memenuhi kriteria atau sudah layak digunakan. Berikut adalah tabel analisis penilaian dari ahli media yang diakumulasi.

Tabel 4. Analisis penilaian dari Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian Validator	Kriteria
Konstruksi	5	Sangat Baik
Aspek Teknis	4,6	Sangat Baik
Rata-rata	4,3	Sangat Baik

Hasil penilaian video dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,8 dengan kriteria Sangat Baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek konstruksi mendapat nilai 5, dan aspek teknis mendapatkan nilai 4,6. Dengan demikian menurut ahli media, video museum yang dikembangkan dinyatakan valid.

2. Aspek kepraktisan penggunaan video pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang bersifat individual di mana terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman yang dilakukan seseorang (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016). Dalam proses pembelajaran, sering kali siswa bermain dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk fokus dalam belajar sehingga proses pembelajaran berjalan optimal.

Kepraktisan penggunaan video dapat diketahui dengan meneliti respons guru dan siswa melalui sebuah angket. Pemakaian angket respon siswa diterapkan guna mengetahui reaksi siswa mengenai pembelajaran yang mereka alami pada saat penerapan media video museum, sementara itu angket respon guru diterapkan guna mengetahui reaksi guru terhadap pembelajaran yang diterapkan dengan penggunaan media video. Lembar angket respons guru meliputi aspek kemudahan dan aspek kepraktisan, sedangkan angket respons siswa meliputi aspek kemudahan dan aspek kemanfaatan. Hasil dari kedua angket tersebut akan menunjukkan apakah media video museum yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah atau tidak.

Angket ini masing-masing terdiri dari 10 pertanyaan, baik angket untuk siswa maupun angket untuk guru. Setiap lembar penilaian memiliki pilihan kriteria penilaian, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (SK), Tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Sebelum disebarkan, angket telah terlebih dahulu divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakannya.

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Parameter
1	Kemudahan	Penggunaan bahasa
		Materi/isi video museum
		Kesesuaian audio
		Kejelasan audio
2	Kemanfaatan	Penyelesaian masalah
		Sikap siswa

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Parameter
1	Kemudahan	Penggunaan bahasa
		Materi/isi video museum
		Kesesuaian audio
		Kejelasan audio
2	Kemanfaatan	Penyelesaian masalah
		Sikap guru

Setiaji dalam penelitiannya di SDN Ngrukeman mengungkapkan hasil dari lembar angket respon guru aspek kemudahan mendapatkan nilai 4,6 masuk dalam kategori sangat baik, aspek kepraktisan mendapatkan nilai 4,5 masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga nilai total dari hasil angket respon guru mendapatkan total nilai rata-rata 4,5 masuk dalam kategori sangat baik (Setiaji, 2022).

Selanjutnya berdasarkan angket respons siswa, aspek kemudahan mendapatkan nilai 3,8 masuk dalam kategori sangat

baik, dan untuk aspek kemanfaatan mendapatkan nilai 4,8 masuk dalam kategori sangat baik sehingga total rata-rata nilai yang didapatkan 4,3 masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penilaian respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran berupa video adalah sangat baik dan dapat dikatakan praktis digunakan untuk pembelajaran (Setiaji, 2022).

Di sisi lain, di SMA Negeri 1 Gamping, lembaran angket juga dibagikan kepada siswa kelas XI untuk mengetahui respons siswa terhadap kualitas video yang ditayangkan. Selain itu, juga untuk mengetahui kepraktisan video yang diterapkan. Hasil rata-rata penilaian angket respon siswa adalah 4, hasil tersebut masuk dalam kriteria baik. Kemudian untuk hasil rata-rata penilaian angket respon guru adalah 4,8125, hasil tersebut masuk dalam kriteria sangat baik. Selain itu, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran mencapai 90% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa maupun guru, serta keterlaksanaan pembelajaran tersebut, video museum yang dikembangkan dapat dikatakan praktis karena masuk dalam kriteria baik maupun sangat baik.

3. Aspek keefektifan penggunaan video terhadap prestasi siswa

Keefektifan suatu media pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan, instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar siswa. Pengisian angket ini dilaksanakan di akhir kegiatan pembelajaran dengan penerapan video untuk dapat menangkap keefektifan produk yang sudah dirancang. Dari hasil ini dapat diketahui persentase minat belajar siswa untuk menentukan kriteria produk yang dikembangkan.

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

No.	Parameter
1	Ketertarikan
2	Perhatian
3	Motivasi
4	Pengetahuan

Siswa Kelas V di SDN Ngrukeman menggunakan media IT berupa video untuk mempelajari materi pembentukan Tentara Keamanan Rakyat dalam mata pelajaran IPS. Siswa diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan yaitu 41,6, sedangkan nilai rata-rata *posttest* mendapatkan nilai 83,6. Dengan demikian, dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran berupa video adalah efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Ngrukeman (Setiaji, 2022).

Sama halnya dengan siswa SDN Ngrukeman, penerapan video pembelajaran sejarah pada kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping, juga diuji keefektifannya dengan penyebaran angket sebelum video ditayangkan (*pretest*) dan sesudah video ditayangkan (*posttest*) untuk dapat menangkap minat belajar siswa setelah penerapan produk yang dikembangkan. Menurut Abdu (2022), minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping sebelum penerapan video terbilang dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat diketahui dari persentase yang dimana 9 siswa (15,79%) berkategori tinggi, 42 siswa (73,68%) berkategori sedang, dan 6 siswa (10,53%) berkategori rendah. Dengan demikian, minat belajar siswa sebelum diterapkannya video di kelas terbilang dalam kategori sedang.

Adapun minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping setelah penerapan video terbilang dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat diketahui dari persentase yang di mana 11 siswa (19,30%) berkategori tinggi, 40 siswa (70,17%) berkategori sedang, dan 6 siswa (10,53%) berkategori rendah. Akan tetapi, terdapat perubahan frekuensi skor dan persentase yang semula 9 siswa (15,79%) berkategori tinggi, naik menjadi 11 siswa (19,30%); 42 siswa (73,68%) berkategori sedang, turun menjadi 40 siswa (70,17%); serta 6 siswa (10,53%) berkategori rendah tidak mengalami perubahan (Abdu, 2022).

Dengan demikian, minat belajar siswa setelah diterapkannya video di kelas masih terbilang dalam kategori sedang, tetapi terdapat kenaikan persentase pada kategori tinggi sebesar 3,51%. Hasil tersebut, menurut Abdu (2022), menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video berbasis museum berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

B. Tahap Pengembangan

Sebagaimana disebutkan sebelumnya, pengembangan perangkat pembelajaran media IT berupa video dilaksanakan menggunakan model ADDIE melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. **Pertama, tahap analisis.** Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keperluan yang dibutuhkan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran sekolah, dalam hal ini yaitu berupa video. Tahap ini terdiri atas analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

1. Analisis

a. Analisis kebutuhan

Proses pengembangan media berbasis IT didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik, seperti pentingnya

pemahaman mengenai materi sejarah dan perlunya video berbasis IT untuk mendorong prestasi belajar peserta didik menjadi lebih baik. Pemakaian video dalam pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru, khususnya pembelajaran video berbasis museum, sehingga siswa kurang tertarik dan aktif dalam belajar. Di SMA Negeri 1 Gamping, misalnya, guru-guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut akibat guru yang belum bisa memanfaatkan perangkat pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam belajarnya. Kegiatan pembelajaran sejarah di kelas masih menggunakan teknik ceramah, yakni guru menjelaskan materi di depan kelas dan siswa kemudian mendengarkan dan mengerjakan tugas sesuai instruksi guru. Materi yang disampaikan pun belum mampu membuat siswa tertarik dalam belajar dan terkesan monoton, sehingga siswa merasa bosan.

Selain di SMA Negeri 1 Gamping, di tingkat SD, seperti SDN Ngrukeman, Bantul bahkan belum memiliki media pembelajaran IT khususnya di materi pembentukan tentara keamanan rakyat dalam pelajaran IPS. Di kelas guru terbiasa hanya menggunakan media buku, lingkungan sekitar, dan alat peraga seperti peta, globe, dan gambar pahlawan. Ditambah lagi dengan kondisi pandemi sehingga guru lebih banyak menggunakan Youtube dan grup Whatsapp untuk melaksanakan proses pembelajaran. Metode ini mengakibatkan guru tidak bisa mengetahui langsung seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi tentara keamanan rakyat (Setiaji, 2022).

Dengan demikian, variasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas memang dibutuhkan agar siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran sejarah di

kelas. Oleh sebab itu, perlu diterapkan suatu perangkat pembelajaran yang menarik berupa video, khususnya media pembelajaran video berbasis museum untuk mendorong minat belajar siswa agar aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Analisis kurikulum

Selain analisis kebutuhan, perlu juga dilakukan analisis terhadap kurikulum. Sebagai contoh, SMA Negeri 1 Gamping kelas XI telah menerapkan kurikulum 2013 edisi revisi. Adapun bagian dari K-13 edisi revisi yang perlu dianalisis adalah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pembelajaran dari materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia. Hasilnya adalah

1) Kompetensi Inti

- a) Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- b) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

2) Kompetensi Dasar

3.8 Menganalisis peristiwa pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia pada awal kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini.

4.8 Menalar peristiwa pembentukan pemerintahan Republik Indonesia pada awal kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.

3) Indikator

Lahirnya Tentara Nasional Indonesia:

- a) Badan Keamanan Rakyat (BKR)
- b) Tentara Keamanan Rakyat (TKR)
- c) Dari TKR, TRI dan TNI

Sementara itu, SDN Ngrukeman, Bantul juga telah menggunakan kurikulum 2013. Bagian kurikulum ini terdiri dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pembelajaran dari materi IPS. Hasil dari analisis kurikulum sebagai berikut.

a. Kompetensi Inti

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda

yang dijumpainya di rumah, disekolah, dan tempat bermain.

- 4) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- b. Kompetensi Dasar
- 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
 - 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
- c. Indikator
- 3.4.1 Menyebutkan upaya tentang pembentukan tentara keamanan rakyat dalam mempertahankan kedaulatannya.
 - 3.4.2 Menuliskan upaya tentang pembentukan tentara keamanan rakyat dalam mempertahankan kedaulatannya.
 - 4.4.1 Mempresentasikan mengenai upaya tentang pembentukan tentara keamanan rakyat dalam mempertahankan kedaulatannya.

Untuk melakukan proses analisis, misalnya, Anda dapat memfokuskan kompetensi pada Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Indikatornya 3.4.1 Menyebutkan upaya tentang

pembentukan tentara keamanan rakyat dalam mempertahankan kedaulatannya, 3.4.2 Menuliskan upaya tentang pembentukan tentara keamanan rakyat dalam mempertahankan kedaulatannya. Dan Kompetensi dasar 4.4 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Indikatornya 4.4.1 Mempresentasikan mengenai upaya tentang pembentukan tentara keamanan rakyat dalam mempertahankan kedaulatannya.

2. Desain

Pada tahap inilah rancangan produk media pembelajaran video berbasis museum dirancang. Selain itu juga dibuat rancangan instrumen penilaian produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap perancangan ini, dilakukan kegiatan berupa:

a. Penyusunan Video

Dalam penyusunan media video museum, adapun tahapannya adalah:

1) Penyusunan kebutuhan video

Dalam penyusunan video, perlu memperhatikan KI, KD, dan indikator yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

2) Penentuan judul video

Misalnya “Lahirnya Tentara Nasional Indonesia” atau “Pembentukan Tentara Keamanan Rakyat”.

3) Pembuatan video

Dalam pembuatan video, dilakukan tahapan-tahapan seperti dibawah ini:

1) Merumuskan kompetensi

Rumusan kompetensi yang diperlukan adalah rumusan kompetensi berdasarkan Kurikulum yang berlaku.

2) Menyusun materi

Materi yang terkandung dalam video bisa didapatkan dari beragam sumber. Sumber penulisan materi contohnya sebagai berikut:

- a) Buku pelajaran IPS untuk SD dan SMP dan buku pelajaran sejarah untuk SMA
 - b) Internet
 - c) Museum, seperti Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama dan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta
- 4) Memperhatikan struktur video

Struktur video yang dikembangkan pada dasarnya sama dengan video yang berada pada umumnya museum yang menampilkan koleksi museum. Akan tetapi, dalam video museum ini menampilkan koleksi museum yang dapat memvisualkan materi pembelajaran yang cocok dengan KI, KD dan indikator pembelajaran. Adapun elemen-elemen yang terdapat pada video yaitu: video, teks, dan suara yang dapat memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Penyusunan Instrumen Penilaian Produk

a. Lembar penilaian kevalidan video

Dalam mengukur kevalidan video, Anda dapat menggunakan lembar penilaian yang terdiri atas beberapa pertanyaan untuk validator baik untuk ahli materi maupun ahli media. Lembar penilaian berupa skala bertingkat dalam bentuk *checklist* dengan skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Setiap skor menunjukkan penilaian sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

b. Angket respons siswa dan guru

Angket respons siswa dan respon guru masing-masing terdiri dari sejumlah pernyataan, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Dari masing-masing pernyataan memiliki lima alternatif pilihan, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

c. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran terdiri atas sejumlah pernyataan yang dicocokkan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

d. Lembar angket minat belajar siswa

Lembar angket minat belajar siswa meliputi lembar penilaian *pretest* dan *posttest* yang setiap lembar terdiri atas sejumlah pernyataan, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Dari masing-masing pernyataan memiliki lima opsi pilihan, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun pengisian lembar angket *pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran dan lembar angket *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran.

e. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar yang digunakan dapat terdiri atas sejumlah butir soal pilihan ganda. Soal-soal disesuaikan dengan indikator yang dirumuskan dan Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) yang mewakili keseluruhan materi yang dikembangkan dalam media IT berupa video tersebut.

3. Pengembangan

Tahap ini akan melingkupi kegiatan pengembangan produk, penilaian instrumen, validasi, serta revisi produk. Berikut ini

penjelasan rangkaian tahap pengembangan video pembelajaran di SMA Negeri 1 Gamping (Abdu, 2022).

a. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang sudah dibuat selanjutnya dikonsultasikan kepada validator instrumen untuk mendapatkan kritik dan saran mengenai kelayakan instrumen sebelum digunakan

b. Pengembangan Video

Berikut ini merupakan contoh pengembangan video pembelajaran di SMA Negeri 1 Gamping yang berjudul “Lahirnya Tentara Nasional Indonesia”. Video yang dikembangkan dibuat menggunakan Canon EOS M10, Xiaomi Redmi 5, Tripod Takara ECO-196A Black, dan Wondershare Filmora X.

1) Pembukaan

Tampilan pada awal video menampilkan mengenai latar belakang pembentukan Tentara Nasional Indonesia setelah Proklamasi pada tanggal 17 Agustus 1945.



Gambar 10. Tampilan Awal Video (Abdu, 2022).

2) Ringkasan Materi Pembelajaran

Ringkasan materi pembelajaran memuat ringkasan materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia dari awal

pembentukannya, yang dimulai dari pembentukan Badan Keamanan Rakyat, Tentara Keamanan Rakyat, Tentara Republik Indonesia, hingga Tentara Nasional Indonesia.



Gambar 11. Tampilan Pembentukan BKR (Abdu, 2022).



Gambar 12. Tampilan TNI (Abdu, 2022).



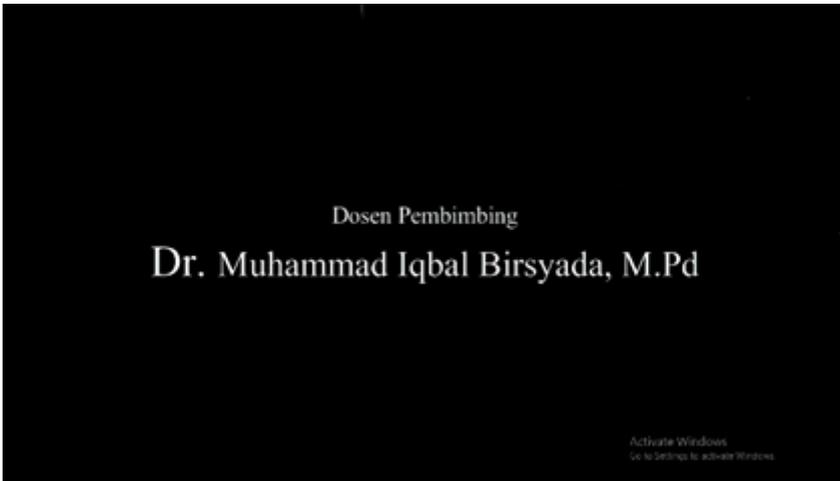
Gambar 13. Patung Jenderal Sudirman dan Urip Sumoharjo di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta (Abdu, 2022).



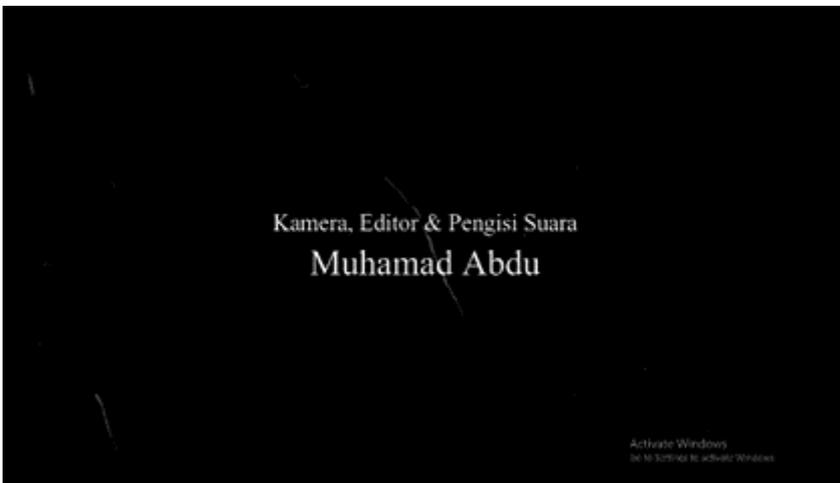
Gambar 14. Diorama Pelantikan Jenderal Sudirman di Gedung Agung (Abdu, 2022).

3) Identitas Video

Tampilan identitas video berisi tentang nama penulis, kepala museum, nama pembimbing, dan komponen pendukung lainnya yang digunakan dalam pembuatan video.



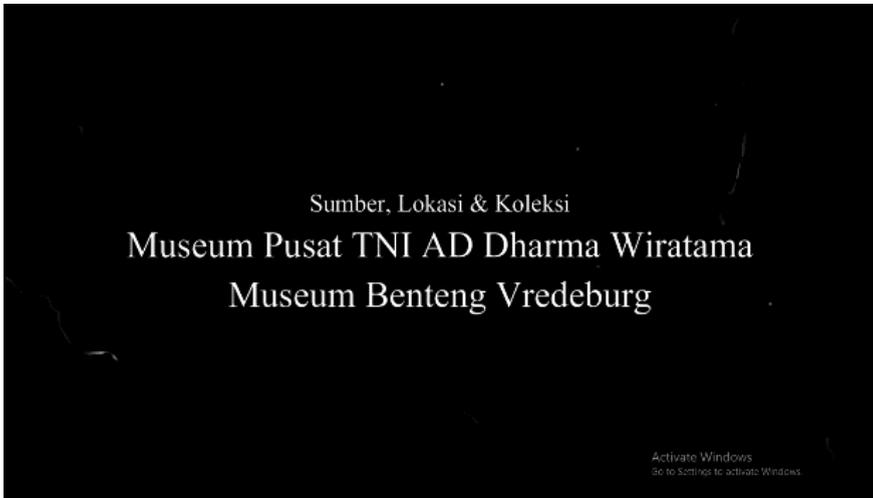
Gambar 15. Tampilan Dosen Pembimbing (Abdu, 2022).



Gambar 16. Tampilan nama pembuat video museum (Abdu, 2022).

4) Daftar sumber

Daftar sumber merupakan daftar nama mengenai objek berupa lokasi dan koleksi museum yang digunakan dalam pembuatan video museum.



Gambar 17. Tampilan daftar sumber, tempat, dan koleksi (Abdu, 2022).

Selain itu, berikut ini contoh pengembangan video pembelajaran sejarah di SDN Ngrukeman, Bantul (Setiaji, 2022). Video yang dikembangkan ini dibuat dengan menggunakan Canon EOS M10, Oppo A54, Tripod Takara ECO-196A Black, Kinemaster, dan Wondershare Filmora X.

1) Pembukaan

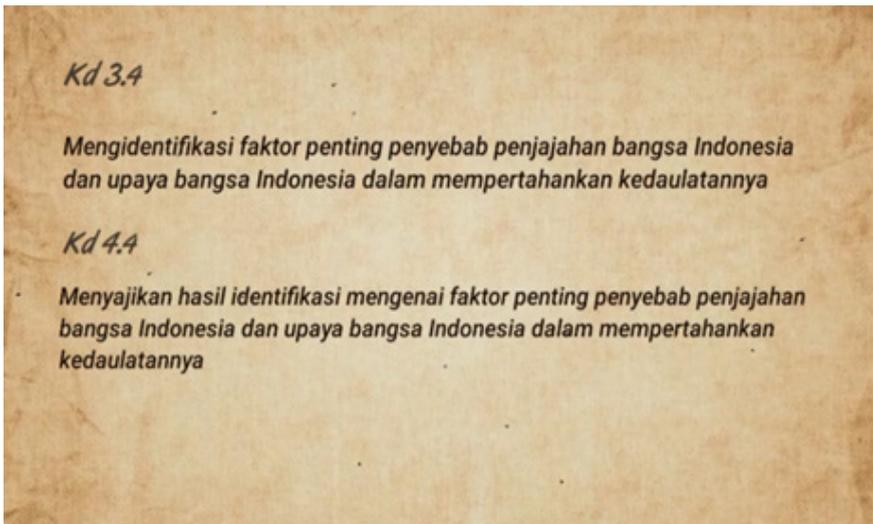
Tampilan pada awal video menampilkan mengenai latar belakang pembentukan Tentara Keamanan Rakyat setelah pembubaran PPKI atau Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia.



Gambar 18. Tampilan awal video pembelajaran “Pembentukan Tentara Keamanan Rakyat” (Setiaji, 2022).

2) Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar memuat penjelasan mengenai kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik SD kelas V.



Gambar 19. Kompetensi Dasar (Setiaji, 2022).

3) Ringkasan materi pembelajaran

Ringkasan materi pembelajaran memuat ringkasan pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia, Komite Nasional Indonesia, Badan Keamanan Rakyat, Tentara Keamanan Rakyat.



Gambar 20. Tampilan video tentang badan keamanan rakyat (Setiaji, 2022).



Gambar 21. Tampilan video tentang tentara keamanan rakyat (Setiaji, 2022).

4) Identitas video pembelajaran

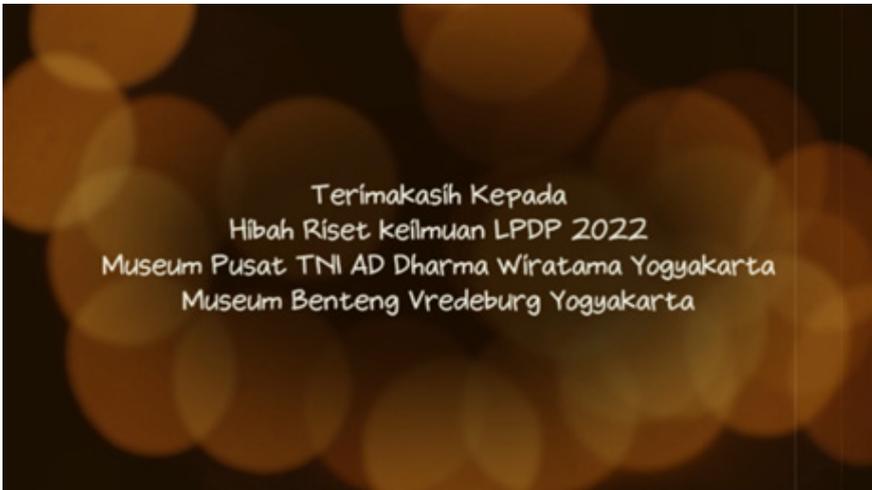
Tampilan identitas video berisi tentang nama penulis, nama pembimbing, dan komponen pendukung lainnya yang digunakan dalam pembuatan video.



Gambar 22. Tampilan Identitas Video (Setiaji, 2022).

5) Daftar sumber

Daftar sumber merupakan daftar nama mengenai objek berupa lokasi dan koleksi museum yang digunakan dalam pembuatan video.



Gambar 23. Daftar Sumber dari Pembuatan Video (Setiaji, 2022).

4. Validasi Perangkat Pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi yang dilakukan oleh dua orang validator ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi, selanjutnya validator akan menilai dan memutuskan mengenai kelayakan perangkat pembelajaran sebelum diuji cobakan.

Contoh hasil analisis penilaian video dari ahli materi berdasarkan aspek-aspek yang sesuai dalam video dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Analisis penilaian video Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian Validator	Kriteria
Kelayakan Isi/Materi	4,7	Sangat Baik
Kelayakan Bahasa	4,3	Sangat Baik
Kelayakan Penyajian	4	Sangat Baik
Rata-rata	4,3	Sangat Baik

Hasil penilaian dari ahli materi untuk video mendapat rata-rata nilai Sangat Baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dinilai, yaitu aspek kelayakan materi mendapat nilai 4,7, kelayakan bahasa mendapat nilai 4,3, dan kelayakan penyajian mendapatkan nilai 4. Dengan demikian menurut ahli materi, video tersebut sudah memenuhi kriteria atau sudah layak digunakan.

Berikut adalah tabel analisis penilaian dari ahli media yang diakumulasi.

Tabel 9. Analisis penilaian video Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata skor Penilaian Validator	Kriteria
Konstruksi	5	Sangat Baik
Aspek Teknis	4,6	Sangat Baik
Rata-rata	4,8	Sangat Baik

Hasil penilaian video dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,8 dengan kriteria Sangat Baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek konstruksi mendapat nilai 5, dan aspek teknis mendapatkan nilai 4,6. Dengan demikian menurut ahli media, video museum yang dikembangkan dinyatakan valid.

5. Implementasi.

Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan diuji. Proses pengujian menggunakan sarana angket minat belajar siswa, respons siswa dan guru, pengisian lembar keterlaksanaan pembelajaran. Adapun tahapannya sebagai berikut.

a. Uji Coba Produk

Setelah produk yang dikembangkan telah selesai melalui tahap revisi, langkah selanjutnya adalah mengujicobakan produk ini di suatu sekolah. Sebagai contoh, di SMA Negeri 1 Gamping suatu uji coba dilakukan kepada siswa kelas XI

IPA 2 dan XI IPS 2. Proses uji coba dilaksanakan dengan didampingi guru mata pelajaran sejarah kelas XI. Uji coba diawali dengan memperkenalkan diri peneliti kepada siswa di depan kelas. Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai proses pembelajaran yang sedikit berbeda kepada siswa, yakni dengan memberikan lembar angket minat belajar siswa sebelum uji coba produk dimulai (*pretest*).

Setelah siswa selesai mengisi lembar angket *pretest* minat belajar siswa, selanjutnya mengujicobakan produk dengan cara menayangkan video di depan kelas dengan menggunakan proyektor. Setelah selesai, peneliti membuka sesi diskusi dengan siswa untuk mengulas materi yang terdapat dalam video.

b. Pengisian Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Di dalam proses pembelajaran, terdapat seorang pengamat yang bertugas mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari pengamatan tersebut, observer mengisi lembar keterlaksanaan pembelajaran. Adapun hasil analisis dari lembar keterlaksanaan pembelajaran disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 10. Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	90%	Sangat Baik

Apabila hasil yang didapatkan seperti pada tabel di atas, maka hasil dari produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis karena kualifikasi kegiatan pembelajaran berhasil memenuhi kriteria sangat baik.

c. Penyebaran Angket Respons

Penyebaran angket respons ini dilaksanakan setelah pembelajaran melalui video dan virtual museum dilakukan.

Hasil dari angket tersebut kemudian dianalisis sehingga diperoleh.

d. Revisi Produk

Pada langkah ini didapatkan saran serta masukan dari validator untuk video museum yang dikembangkan. Revisi produk video adalah dapat berupa penambahan identitas video, penambahan visualisasi, atau penambahan daftar sumber, tempat, dan koleksi

6. Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap terakhir ini dilakukan analisis mengenai kelemahan selama proses pembelajaran menggunakan video berbasis museum. Hal ini bertujuan sebagai upaya perbaikan perangkat pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada tahap ini berdasarkan pada komentar dan saran dari siswa dan guru baik secara lisan maupun tulisan yang tercantum pada angket yang disampaikan setelah selesai pembelajaran. Perbaikan tersebut didasarkan juga pada catatan yang tercantum dalam lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.



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 & Sugiarmo, 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 Yuniarto, 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