

Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah

Abduloh Arif Robin⁽¹⁾, Jumardi⁽²⁾

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Jl. Tanah Merdeka No. 20 Jakarta Timur, Indonesia

Email: ¹arifrobin@uhamka.ac.id, ²jumardi@uhamka.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima pada 16 Juni 2023
Disetujui pada 20 Juni 2023
Dipublikasikan pada 23 Agustus 2023
Hal. 629-638

Kata Kunci:

Regulasi diri; remaja; perilaku seksual

DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1437>

Abstrak: Penelitian ini membahas terkait peran museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik disekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan museum virtual sumpah pemuda sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah di SMAN 6 Pandeglang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan museum *virtual tour* sumpah pemuda sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif yang membuat pembelajaran sejarah dikelas menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat membantu memudahkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah dan untuk menumbuhkan serta meningkatkan kesadaran sejarah.

PENDAHULUAN

Kondisi pasca pandemi yang panjang telah membawa dampak yang luar biasa di kehidupan manusia saat ini, pandemi telah merekatkan antara manusia dan teknologi dalam perkembangannya. Pada akhirnya setelah pandemi mereda, sisa-sisa dari kehidupan manusia selama pandemi masih diterapkan karena telah membawa kemudahan dan keefisienan, salah satunya di sektor pendidikan. Sebelum pandemi melanda sektor pendidikan di Indonesia belum banyak yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya, misalnya pembelajaran daring. Pembelajaran daring mulai banyak digunakan pada saat pandemi melanda, hal ini diterapkan sebagai sebuah solusi dalam menanggulangi pandemi yang ada, sehingga proses pembelajaran dapat tetap dilaksanakan (Amboro, 2020). Ilmu pengetahuan makin berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi telah mendorong dalam melahirkan teknologi yang semakin maju hingga hal itu menjadi tandai semakin majunya sebuah zaman. Sampai saat ini, teknologi terus berkembang hingga memasuki fase digitalisasi. Di Indonesia sendiri, di berbagai bidang kehidupan sudah mulai banyak menggunakan kemajuan teknologi untuk membantu di setiap aspek kehidupan, termasuk di sektor pendidikan (Lestari, 2018). Teknologi adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin hari terus berkembang di dalam bidang pendidikan,

maka dari itu bidang pendidikan sendiri sudah seharusnya menggunakan perkembangan teknologi yang ada untuk membantu proses kemajuan di bidang pendidikan.

Menurut Sapriya dalam (Muhtarom et al., 2020) Pembelajaran sejarah adalah “cabang ilmu yang mempelajari terkait asal-usul, perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lalu dan memiliki nilai-nilai kearifan yang bisa digunakan sebagai rangsangan untuk memantik kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian para peserta didik”. Selain itu pembelajaran sejarah juga dapat menumbuhkan jiwa sosial terharap diri sendiri, sikap saling menghormati satu sama lain. Pembelajaran sejarah dapat membantu para peserta didik untuk membangun serta menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya peristiwa sejarah yang ada untuk di maknai dalam menghadapi masa depan. Sejarah juga berperan sebagai pelajaran yang memiliki keterkaitan dalam hal pengembangan karakter yang memiliki tujuan untuk menciptakan generasi muda yang cinta tanah airnya serta menjadi masyarakat yang baik. Karakter merupakan elemen penting yang harus ditanamkan kepada setiap peserta didik dengan tujuan untuk menciptakan generasi muda yang berperan aktif dan dapat menyongsong pembangunan bangsa (Muhtarom & Erlangga, 2021). Selain itu “pembelajaran sejarah juga berfungsi sebagai edukasi, inspirasi dan rekreasi. Mempelajari sejarah sama halnya dengan mempelajari peristiwa masa lampau, memetik nilai keteladanan baik dari tokoh sejarah maupun peristiwa sejarah itu sendiri, serta menjadi sebuah sarana untuk rekreasi dengan cara mengunjungi tempat bersejarah yang telah banyak didesain agar dapat menjadi tempat yang nyaman untuk mempelajari sejarah, salah satu contohnya adalah Museum” (Wibowo et al., 2020).

Media pembelajaran sendiri memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Namun masih banyak pendidik yang menggunakan beberapa media pembelajaran, bahkan banyak dari sebagian pendidikan yang tidak dapat mengembangkannya, dan berakibat pada kejenuhan dan kebosanan yang dirasakan para siswa dalam menjalani kegiatan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat membantu membangkitkan kreativitas siswa yang nantinya proses pembelajaran tidak hanya berlangsung pada hal *transfer of knowledge* tapi juga *transfer of skill* dan *transfer of attitude* (Jumardi & Andi, 2020). Media pembelajaran terbagi menjadi 2 macam, yaitu media pembelajaran yang bersifat tradisional dan media pembelajaran bersifat teknologi (modern). Media pembelajaran yang bersifat tradisional adalah buku dan media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam penyampaian pembelajarannya, salah satu contohnya adalah museum virtual tour.

Beberapa mesuem yang ada di Indonesia telah mulai menerapkan fitur *Virtual Tour* yang dapat diakses secara gratis melalui handphone maupun komputer (Wibowo et al., 2020). Salah satu Museum yang sudah menerapkan Virtual Tour adalah Meseum Sumpah Pemuda. “Museum sumpah pemuda mulai memanfaatkan fitur *virtual tour* pada tahun 2020. Dengan adanya fitur ini saat itu di harapkan dapat menjadi alternatif kunjungan bagi para wisatawan yang saat itu tengah di batasi kegiatannya akibat adanya pandemi Covid-19”. Selain itu fitur museum virtual juga dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dikelas, yaitu sebagai media pembelajaran alternative dengan memperhatikan benda-benda koleksi masa lampau

yang terletak di museum diharapkan dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik agar lebih tertarik kepada pembelajaran sejarah (Naredi et al., 2018). Penggunaan museum virtual juga dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Atas karena penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memantik para siswa untuk lebih termotivasi dalam kegiatan proses pembelajaran (Fatimah, 2021).

Penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah menjadi sebuah alternatif serta inovasi dalam proses pembelajaran sejarah, selain itu media museum virtual juga dapat memberikan suasana belajar yang berbeda karena peserta didik dapat langsung melihat contoh nyata dari suatu peristiwa sejarah. Maka meninjau dari kajian-kajian terdahulu, penulisan artikel ini memiliki *novelty* atau nilai keterbaruan berupa penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah untuk membantu menumbuhkan serta meningkatkan kesadaran sejarah kepada para peserta didik dan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran sejarah dikelas. Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan secara deskriptif terkait penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah sekaligus mengenalkan museum virtual kepada peserta didik di SMAN 6 PANDEGLANG.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah “sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data jenis deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari objek yang diamati. Sejalan dengan itu Kirk dan Miller dalam (Margono, 2014) juga mengartikan penelitian kualitatif sebagai suatu tradisi dalam ilmu pengetahuan sosial yang mana secara fundamental memiliki hubungan pada pengamatan terhadap orang-orang dalam kawasannya serta memiliki hubungan dengan orang-orang dalam bahasanya serta peristiwanya”. Penelitian kualitatif mengarah kepada analisis data non-matematis, rangkaian ini juga memperoleh hasil yang didapat dari data-data yang telah dikumpulkan dengan berbagai cara, yaitu : wawancara, pengamatan, dokumen atau arsip dan tes (Anggito & Setiawan, 2018).

Metode pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara peneliti dengan guru sejarah SMAN 6 Pandeglang. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi dan memberikan kuisioner untuk mendapatkan beberapa data yang tidak didapatkan ketika melakukan wawancara dengan informan. Tempat yang peneliti observasi adalah dengan melakukan kunjungan langsung dan melihat proses pembelajaran sejarah dikelas XI IPS III.

Teknik analisis data pada penelitian ini merujuk pada langkah-langkah menurut (K.Yin, 2015), yang mana membagi langkah-langkah teknik analisis data studi kasus. Langkah pertama adalah perjodohan pola, dimana peneliti mencoba untuk membandingkan pola yang telah didasarkan pada data empirik dengan pola yang diprediksikan. Jika kedua pola ini memiliki kesamaan, hasilnya dapat menguatkan *validitas internal* dari studi kasus yang terjadi. Langkah kedua dengan pembuatan ekspalansi yang bertujuan untuk menganalisis datas studi kasus yang telah didapatkan. Kemudian langkah ketiga adalah analisis deret waktu, langkah ini seringkali digunakan pada penelitian studi kasus dengan menggunakan pendekatan eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah di Sekolah

Sebagai generasi yang hidup ditengah perkembangan teknologi yang terus melaju saat ini, sejarah merupakan suatu hal yang harus dipelajari guna membantu membentuk karakter dan jati diri suatu bangsa. Dalam konteks ini sejarah membuka kembali peristiwa yang terjadi dimasa lalu yang dapat dijadikan pembelajaran dalam menghadapi berbagai permasalahan yang ada dimasa kini. Sejarah merupakan “ilmu tentang manusia dalam dimensi ruang dan waktu (Ayundasari, 2022). Pemahaman terkait konsep ruang dan waktu adalah konsep dasar yang disuguhkan pertama kali pada tahun pertama di sekolah menengah atas”. Hingga saat ini pun materi ini masih seringkali dianggap hanya sebatas pengantar serta disajikan sebatas hafalan. Padahal konsep ini cukup penting dalam memberikan sebuah pengantar pemahaman untuk para peserta didik agar bisa memahami bahwa setiap peristiwa sejarah yang ada tidak terlepas dari waktu/masa dan tempat/lingkungan mereka tinggal. Selain itu menurut Sapriya dalam (Muhtarom et al., 2020) mengungkapkan bahwa “pembelajaran sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang menelisik terkait asal-usul, perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lalu yang memiliki nilai-nilai kearifan yang nantinya digunakan untuk merangsang kecerdasan, membentuk sikap, watak serta kepribadian para peserta didik”. Pembelajaran sejarah juga memiliki tujuan untuk membangun dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya suatu peristiwa sejarah yang ada untuk dimaknai guna menghadapi masa yang akan datang (Muhtarom & Erlangga, 2021).

Pelajaran sejarah di sekolah mempunyai peranan penting sehingga pembelajaran sejarah harus disampaikan dengan baik, sebab sejarah adalah suatu unsur yang membantu dalam pembentukan jati diri suatu masyarakat bangsa serta karakter generasi mudanya. Selain itu pembelajaran sejarah di sekolah juga memiliki peran untuk membantu mempelajari kejadian yang terjadi pada masa lalu yang memiliki sebuah nilai dan makna bagi generasi muda saat ini khususnya para peserta didik yang ada disekolah. (Wulandari, 2022) Menjelaskan “pelajaran sejarah didalam kurikulum nasional memiliki amanat dalam upaya membantu membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu mata pelajaran sejarah haruslah memfokuskan pembelajaran yang mengintegrasikan 4C, yaitu *critical thinking, creativity, collaboration, dan communication* “. Maka dari itu proses pembelajaran sejarah yang di berikan harus interaktif guna mendorong peserta didik untuk lebih memahami dan memaknai materi sejarah yang dipelajari. (Sardiman, 2017) juga menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses dalam upaya membentuk pengembangan potensi serta kepribadian para peserta didik melalui pesan-pesan sejarah yang bertujuan untuk membantu menjadi masyarakat yang arif dan bermartabat. Sehingga kepribadian yang dimiliki peserta didik harus dapat berelevansi dengan pendidikan karakter, sehingga hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membantu pembentukan karakter disekolah. Maka dari itu pentingnya menumbuhkan kesadaran sejarah kepada peserta didik.

Akibat badai pandemi Covid-19 di awal tahun 2020 yang mengguncang Indonesia telah membuat hampir seluruh sektor kehidupan memanfaatkan

teknologi yang ada, salah satunya adalah pendidikan. (Tasbihah & Suprijono, 2021) menjelaskan bahwa untuk menunjang keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan harus memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran serta membantu peserta didik untuk mendapatkan motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi audio-visual sangat cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah (Setiono et al., 2021). Media pembelajaran audio-visual merupakan “media yang perantara penyerapannya dilakukan dengan pandangan serta pendengaran untuk membangun kondisi agar peserta didik nantinya mampu memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang nantinya dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Media pembelajaran audio-visual dapat memberikan pengaruh motivasi belajar serta menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran sejarah”. Salah satu contoh media audio-visual berbasis teknologi yang dapat mendukung pembelajaran sejarah adalah *virtual tour to museum* (Tasbihah & Suprijono, 2021).

Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Salah satu metode pembelajaran sejarah yang sering digunakan yaitu metode ceramah *out of class history teaching*, ya metode ceramah ini dilakukan dalam pembelajaran sejarah dengan cara belajar diluar kelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru (Handayani & Harie, 2021). Setelah itu peserta didik diajak untuk melihat objek-objek konkrit secara langsung yang terdapat diruang kelas, sehingga siswa dapat merasakan suasana baru serta melatih peserta didik untuk memaksimalkan kemampuan panca inderanya serta membantu mengembangkan kemampuannya dalam berimajinasi. Seperti yang diketahui bahwa imajinasi adalah suatu hal cukup yang penting untuk seseorang ketika berusaha merekonstruksi suatu peristiwa sejarah. Salah satu sumber belajar sejarah yang dapat dimanfaatkan yaitu museum. Museum adalah tempat dari sumber-sumber sejarah tersimpan rapi serta dapat dilihat secara langsung baik itu dengan mengunjunginya yang terkumpul dalam bentuk tulisan, dokumen, maupun benda arkeologi (Wibowo et al., 2020).

Menurut ICOM (*International Council of Museum*) dalam (Asmara, 2019) “Museum merupakan lembaga yang bersifat tetap, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, tidak mencari keuntungan, merawat, memperoleh, menghubungkan serta memamerkan koleksi untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi, sebagai pembuktian peninggalan manusia dan lingkungannya”. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah, museum juga memberikan peserta didik pengalaman belajar baru dan lebih menarik, karena para peserta didik dapat menyaksikan beragam peninggalan sejarah secara langsung. Oleh karena itu, dengan penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah akan membantu memberikan daya tarik terhadap peserta didik serta membantu merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap sejarah.

Manfaat museum virtual dapat dirasakan oleh peserta didik diberbagai jenjang pendidikan, hal ini membuktikan bahwa inovasi dalam pemilihan media pembelajaran sejarah harus dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan museum virtual dikelas dalam pelajaran sejarah dapat membantu para peserta didik dalam memantik rasa ingin tahu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis teknologi

dengan menggunakan museum virtual yang berjenis audio-visual ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah karena menyajikan gambar serta suara sehingga terlihat lebih menarik bagi peserta didik dalam memperhatikan dan memahami saat proses pembelajaran berlangsung (Kusumaningsih et al., 2018). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo et al., 2020) yang berjudul “Pemanfaatan *Virtual Tour Museum* (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19” menunjukkan hasil bahwa media museum virtual yang digunakan sebagai media pembelajaran telah memberikan inovasi baru dan kemudahan dalam belajar sejarah sehingga pembelajaran sejarah dikelas menjadi semakin diminati oleh peserta didik. Maka dari itu, dengan menggunakan museum virtual sebagai media pembelajaran dapat memberikan sebuah dobrakan baru dalam penggunaan media pembelajaran sejarah dikelas, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga hal tersebut juga dapat meningkatkan kesadaran serta pemahaman sejarah terhadap peserta didik. Selain itu lewat museum virtual peserta didik juga dapat melihat tampilan gambaran 360 derajat yang artinya peserta didik dapat melihat dari berbagai sisi, selain itu museum virtual juga dapat dikunjungi berulang kali, sehingga hal tersebut menjadi sebuah efisiensi dalam mempelajari suatu materi sejarah. Dengan hadirnya museum virtual ini dapat memudahkan peserta didik untuk berkunjung tanpa perlu menghabiskan waktu dan biaya selama peserta didik mempunyai akses internet.

Pemanfaatan museum virtual tour sampah pemuda telah dilaksanakan di SMAN 6 Pandeglang sebagai sebuah inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran sejarah yang memiliki tujuan untuk membuat pembelajaran sejarah dikelas tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Museum virtual hadir sebagai sebuah inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran sejarah disekolah yang manfaatnya dapat dirasakan oleh peserta didik SMAN 6 Pandeglang khususnya kelas XI IPS 3. Manfaat tersebut dapat terlihat dari antusiasme dan juga respon dari para peserta didik saat pembelajaran sejarah berlangsung menggunakan media museum virtual.



Gambar 1. Tampilan Virtual Tour Museum Sumpah Pemuda, Jakarta
Sumber : museumsumpahpemuda.kemdikbud.go.id, 2023

Museum Sumpah Pemuda yang terletak di Jakarta tepatnya Jl. Kramat Raya 106, Jakarta Pusat menjadi salah satu museum di Indonesia yang menyediakan fitur Virtual Tour. “Secara garis besar museum sumpah pemuda mengoleksi hal-hal yang berkaitan erat dengan peristiwa sumpah pemuda seperti gedung museum, biola Wage Rudolf Soepratman, piringan hitam lagu Indonesia Raya, foto-foto kegiatan organisasi pemuda pada masa itu serta bendera organisasi para pemuda yang berasal dari berbagai daerah”. Sehingga museum virtual sumpah pemuda ini dapat memberikan kemudahan untuk para pendidik dalam menghadirkan pembelajaran yang berbeda didalam kelas dengan menghadirkan secara virtual gambaran terkait peristiwa sumpah pemuda. Karena memiliki tampilan yang mudah untuk dipahami sehingga hal tersebut membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.



Gambar 2. Pengenalan Museum Virtual Tour Sumpah Pemuda, Jakarta
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 6 Pandeglang terlihat fokus menyimak penyampaian museum virtual sumpah pemuda. Hasil serta manfaat dari penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah dapat dirasakan ketika pembelajaran telah selesai, peserta didik yang terlihat lebih antusias serta lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan begitu, penggunaan museum virtual terbukti telah memberikan pengalaman belajar bagi para peserta didik dan membantu memudahkan para peserta didik dalam memahami materi serta dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran sejarah untuk peserta didik. Selain itu dari hasil survei kuisioner yang telah diberikan kepada peserta didik, hampir seluruh peserta didik setuju bahwa museum virtual ini sangat relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah karena memberikan suasana pembelajaran yang baru serta menyenangkan. Suasana baru dan menyenangkan tersebut membantu peserta didik dalam memahami materi yang sehingga dari pemahaman tersebut akan timbul kesadaran sejarah dari para peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang disebutkan Hans-Georg Gadamer dalam (Cakranegara, 2020) yang menjelaskan bahwa kesadaran sejarah kemampuan seseorang untuk memahami sejarah secara mendalam terkait fakta bahwa segala sesuatu yang ada di sekeliling kita merupakan sejarah yang memberikan dampak besar bagi kehidupan realitas masyarakat.



Gambar 3. Wawancara Dengan Guru Sejarah
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah sangat membantu peserta didik dalam menikmati dan memahami pembelajaran sejarah dikelas, selain itu dengan menggunakan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah dikelas menjadi sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran sejarah, ujar Ibu Elsa selaku guru sejarah kelas XI di SMAN 6 Pandeglang.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Muhtarom et al., 2022) tentang pengaruh museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah. Yang mana hasil dari penelitian ini menyebutkan museum virtual cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah karena memberikan kemudahan terhadap peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan museum virtual sebagai media pembelajaran juga berfungsi untuk menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan perkembangan zaman saat ini. Dengan memanfaatkan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah, membuat pembelajaran sejarah terasa lebih menarik dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik untuk menyimak pembelajaran dengan lebih baik. Dengan kondisi pembelajaran yang lebih baik maka akan lebih membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan dari pemahaman itulah akan menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran sejarah bagi peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kuisioner yang telah diberikan dimana hampir seluruh peserta didik setuju bahwa museum virtual dapat membantu meningkatkan kesadaran sejarah.

KESIMPULAN

Kesimpulan Pembelajaran sejarah saat ini tentunya harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada, pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga proses pembelajaran sejarah dapat lebih diterima oleh peserta didik dan tidak harus bertumpu pada buku teks. Museum virtual dapat menjadi sebuah inovasi dan alternatif untuk membuat pembelajaran sejarah lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Selain itu penggunaan museum virtual juga menjadi sebuah solusi dimana guru tidak harus

membawa langsung para peserta didik untuk mengunjungi museum, tetapi cukup di dalam kelas sehingga hal itu dapat lebih efisien. Dengan demikian penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran dapat membantu memudahkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah dan membantu untuk meningkatkan kesadaran sejarah.

SARAN

Saran untuk para pendidik agar mampu memilih media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pelajaran sejarah dapat diterima dengan baik oleh peserta didik salah satunya adalah museum virtual tour. Melalui media ini peserta didik mendapatkan stimulus berupa audio-visual yang terdapat pada media museum virtual tour. Berdasarkan stimulus tersebut siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sejarah sehingga membuat kondisi pembelajaran lebih terasa menyenangkan. Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat menemukan faktor penyebab lain yang dapat berpengaruh terhadap motivasi serta dalam menumbuhkan kesadaran sejarah siswa dalam belajar sejarah, selain pada media museum *virtual tour*.

DAFTAR RUJUKAN

- Amboro, K. (2020). Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Sejarah. *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(2), 90–106. <https://doi.org/10.30872/yupa.v3i2.203>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Penebit CV Jejak.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kangaga : Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10–20.
- Ayundasari, L. (2022). Implementasi Pendekatan Multidimensional Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 225–234. <https://doi.org/10.17977/um020v13i22019p>
- Cakranegara, J. J. S. (2020). Membangun Kesadaran Sejarah Kritis dan Integratif Untuk Indonesia Maju. *Jurnal Pertahanan Dan Bela Negara*, 10(1).
- Fatimah, A. R. (2021). Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti – Gresik. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume*, 10(3), 1–26.
- Handayani, Y., & Harie, S. (2021). Museum Bahari Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Alur Sejarah: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2), 1–11. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/alursejarah/article/view/9175/3743#>
- Jumardi, & Andi. (2020). Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Kompetensi Membuat Media Pembelajaran IPS. *HUMANIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 18(2).
- K.Yin, R. (2015). *Studi Kasus : Desain dan Metode*. Rajawali Press.
- Kusumaningsih, A., Angkoso, C. V., & Anggraeny, N. (2018). Virtual Reality

- Museum Sunan Drajat Lamongan Berbasis Rulebased System untuk Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(4), 473. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854818>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhtarom, H., & Erlangga, G. (2021). Peran Nilai-Nilai Sumpah Pemuda dalam Membentuk Karakter Peserta Didik SMAN 18 Jakarta. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Sejarah*, 10 (2), 1–15.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). *Pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi*. 3(1), 29–36.
- Muhtarom, H., Robin, A. A., & Andi. (2022). Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah di Era Digitalisasi. *Kalpataru : Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8.
- Naredi, H., Qodariah, L., & Andi. (2018). Pengenalan Meseum Sebagai Informasi Kesejarahan Dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Prosiding Kolokium Doktor Dan Seminar Hasil Penelitian Hibah*, 165–176.
- Sardiman, S. (2017). Reformulasi pembelajaran sejarah: Sebuah tantangan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 13(1), 12–20.
- Setiono, P., Susanti, A., Khansa Putri, N., Mahdiyah, M., & Fahmi Andini, A. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Situs Peninggalan Sejarah Kolonialisme Inggris di Kota Bengkulu untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6).
- Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialektika Pendidikan Ips*, 1(1), 16–25.
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 402–408. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9960>
- Wulandari, F. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Museum Virtual Trowulan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS01 SMAN NEGERI LOCERET. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(1).