



Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Palembang



**Pemanfaatan Museum Tour Virtual
Sebagai Sumber Media Pembelajaran
Sejarah di Era Digitalisasi**
Herdin Muhtarom, Abduloh Arif Robin, Andi

**Analisis Sumber Pembelajaran Lokal Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas IV**
*Yuyun Paherli Pahrir, Muhamad Idris, Erfan
Ramadhani*

**Pengembangan Media Pembelajaran E-
Flashcard Terhadap Keterampilan
Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila
Siswa Kelas V SD**
*Hikmah Ayu Lastari, Destiniar, Susanti Fajpri
Selegi*

**Penerapan Media Ular Tangga Pada
Pembelajaran IPS Materi Peristiwa
Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemerdekaan di Kelas V SD Negeri 32
Palembang**
Tyara Yolanda, Muhamad Idris, Ida Suryani

**Lembaga Kemahasiswaan Dalam Kemelut
Universitas Kristen Satya Wacana 1993-
1995**
*Ezra Gerry Yohanes Lewu, Emy Wuryani, Tri
Widiarto*

**Pengaruh Model Pembelajaran Talking
Stick Terhadap Pemahaman Siswa Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD**
*Hasanah, Susanti Fajpri Selegi, Puji
Ayurachmawati*

**Video Distribusi Kerupuk Kemplang
Budaya Kuliner Khas Kota Palembang**
*Eliza Nazriani, Muhamad Idris, Kiki
Aryaningrum*

**Adaptasi Pelayanan Museum Pusat TNI AD
Dharma Wiratama Sebagai Sejarah Publik
di Masa Pandemi Covid-19**
*Muhammad Haikal, Rinita Meliya, Aulia Ulfa
Utami, Raden Roro Zulfah Aulia, Muhamad
Abi, Andi*

**Pencitraan Budaya Politik Dalam Motif
Tenun Songket Palembang Abad Ke-18-19
Masehi**
*Annisa Putri Ramadhanti, Muhamad Idris,
Ahmad Zamhari*

**Penyusunan Modul Asesmen
Pembelajaran Sejarah: Pembelajaran
Paradigma Baru**
Eva Dina Chairunisa

Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 8, Nomor 2, Desember 2022

Chief Editor

Assoc. Prof. Drs. Sukardi, M.Pd.

Editor

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.
Eva Dina Chairunisa, M.Pd.
Jeki Sepriady, S.Pd.

Reviewer

Dr. Tahrun, M.Pd.	(Universitas PGRI Palembang)
Drs. Supriyanto, M.Hum.	(Universitas Sriwijaya Palembang)
Dra. Retno Purwati, M.Hum.	(Balai Arkeologi Sumatera Selatan)
Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A.	(Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel)
Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd.	(Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan)
Dr. Purmansyah, M.A.	(Universitas Muhammadiyah Palembang)

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang
Telp. 0711-510043
Email: jurnalkalpatarusejarah@gmail.com
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

Terbit dua kali setahun pada
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:
Program Studi Pendidikan
Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:
Pohon Kalpataru
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

DAFTAR ISI

Pemanfaatan Museum <i>Tour Virtual</i> Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah di Era Digitalisasi <i>Herdin Muhtarom, Abduloh Arif Robin, Andi</i>	111-118
Analisis Sumber Pembelajaran Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV <i>Yuyun Paherli Pahrir, Muhamad Idris, Erfan Ramadhani</i>	119-129
Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Flashcard</i> Terhadap Keterampilan Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila Siswa Kelas V SD <i>Hikmah Ayu Lastari, Destiniar, Susanti Faipri Selegi</i>	130-138
Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SD Negeri 32 Palembang <i>Tyara Yolanda, Muhamad Idris, Ida Suryani</i>	139-144
Lembaga Kemahasiswaan Dalam Kemelut Universitas Kristen Satya Wacana 1993-1995 <i>Ezra Gerry Yohanes Lewu, Emy Wuryani, Tri Widiarto</i>	145-157
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD <i>Hasanah, Susanti Faipri Selegi, Puji Ayurachmawati</i>	158-168
Video Distribusi Kerupuk Kemplang Budaya Kuliner Khas Kota Palembang <i>Eliza Nazriani, Muhamad Idris, Kiki Aryaningrum</i>	169-175
Adaptasi Pelayanan Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama Sebagai Sejarah Publik di Masa Pandemi Covid-19 <i>Muhammad Haikal, Rinita Meliya, Aulia Ulfa Utami, Raden Roro Zulfah Aulia, Muhamad Abi, Andi</i>	176-183
Pencitraan Budaya Politik Dalam Motif Tenun Songket Palembang Abad Ke-18-19 Masehi <i>Annisa Putri Ramadhanti, Muhamad Idris, Ahmad Zamhari</i>	184-193
Penyusunan Modul Asesmen Pembelajaran Sejarah: Pembelajaran Paradigma Baru <i>Eva Dina Chairunisa</i>	194-200

PEMANFAATAN MUSEUM *TOUR VIRTUAL* SEBAGAI SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DIGITALISASI

Herdin Muhtarom

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Email: herdinmuhtarom@uhamka.ac.id

Abduloh Arif Robin

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Email: arifrobin@uhamka.ac.id

Andi

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Email: andi@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Salah satunya perubahan dalam digitalisasi yang dirasakan di abad 21, perubahan tersebut juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Terutama dalam mengelaborasi media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk memberikan informasi terhadap siswa terkait materi yang akan disampaikan oleh guru. Adapun permasalahan dalam penelitian ini yaitu paradigma peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan, hal tersebut menjadi problematika dalam penelitian ini untuk dapat menghilangkan paradigma pembelajaran sejarah yang membosankan melalui pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis media teknologi di abad 21. Ada pun metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan museum tour virtual sebagai sumber media pembelajaran sejarah publik di era digitalisasi. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran akan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa dan menggunakan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satunya media pembelajaran abad 21 yang dapat digunakan yaitu museum tour virtual yang mengelaborasi media teknologi dalam pendidikan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Museum Tour Virtual, Sejarah.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat dan berkembang di berbagai sektor kehidupan manusia. Peran teknologi tentunya memiliki peran penting dalam kehidupan manusia untuk memberikan informasi ataupun membantu manusia dalam melakukan aktivitas tertentu melalui pemanfaatan teknologi. Perubahan pola perilaku manusia berpengaruh karena adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat, serta pola perubahan peradaban manusia yang dipengaruhi oleh teknologi. Pola perubahan peradaban manusia yang mengutamakan teknologi terdapat pada era Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0

menuntut manusia masuk dalam perkembangan teknologi. Revolusi Industri 4.0 secara fundamental mengakibatkan berubahnya cara manusia berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lain (Achmad et al., 2020).

Perubahan pola perilaku masyarakat di era revolusi industri 4.0 tentunya memiliki pengaruh positif maupun negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan karena adanya pemanfaatan teknologi perlu diperhatikan untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Namun dalam memanfaatkan teknologi juga terdapat dampak positif salah satu bentuk perubahan pola dalam memanfaatkan teknologi sebagai media penunjang di dalam dunia

pendidikan yaitu terdapat beragam media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik. Pemanfaatan media untuk pembelajaran berbasis komputer, akan memberikan keragaman bagi guru dapat mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal (Miftah, 2014). Namun dalam kegiatan belajar mengajar masih banyak tenaga pendidik yang tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan masih kurangnya pemahaman tenaga pendidik. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran di kelas. Jika tenaga pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang hanya menggunakan cara tradisional di era digitalisasi akan berdampak negatif kepada peserta didik yang akan merasakan rasa bosan saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Era digital merupakan era di mana semakin bertambah pesatnya perkembangan dan persaingan teknologi di dunia (Sagita & Khairunnisa, 2019). Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat tentunya akan mudah memberikan informasi kepada masyarakat terutama tentang sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2018). Urgensi pembelajaran sejarah memiliki peran penting untuk masyarakat terutama dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme melalui peristiwa sejarah. Tetapi untuk mengkomunikasikan sejarah tentunya perlu media yang efektif digunakan sehingga masyarakat luas dapat memahami sejarah melalui media tersebut. Mengkomunikasikan peristiwa sejarah di dalam dunia pendidikan perlu memanfaatkan media penunjang teknologi sehingga tenaga pendidik maupun peserta didik dapat memahami peristiwa sejarah melalui media teknologi.

Pembelajaran sejarah dapat lebih menarik dan tidak membosankan jika kita bisa memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan baik (Muhtarom et al.,

2020). Paradigma yang salah tentang pembelajaran sejarah yang dianggap sebagai pelajaran membosankan harus dapat dihilangkan. Bukan materi sejarah yang membosankan namun masih banyak tenaga pendidik yang tidak mengikuti perkembangan teknologi dalam menyampaikan materi sejarah melalui media teknologi, sehingga paradigma bahwa pembelajaran sejarah yang membosankan disebabkan media pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional. Hal tersebut perlu dipahami oleh tenaga pendidik terutama di era digital, diperlukannya pemanfaatan media belajar berbasis digital sehingga dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas akan lebih asyik dan tidak membosankan.

Pemanfaatan media teknologi dalam mengkomunikasikan peristiwa sejarah akan lebih menarik dibandingkan hanya mengandalkan metode ceramah. Melalui media digital akan memberikan proses penyampaian informasi lebih menarik melalui pemanfaatan media audio, visual, bahkan media audio-visual. Dengan menggunakan kedua unsur tersebut sebagai media pembelajaran akan lebih memberikan keefektifitasan dalam memahami pembelajaran sejarah. Salah satu terobosan dalam memberikan informasi kepada peserta didik maupun masyarakat mengenai peristiwa sejarah yaitu dengan menggunakan media virtual. Media Virtual adalah sistem media digital dalam teknologi komputer yang berfungsi untuk menyampaikan sistem pembelajaran berupa metode atau model eksperimen atau media virtual merupakan model pembelajaran yang berbasis media teknologi informasi dan komunikasi (Herdin Muhtarom, 2021). Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan Museum Tour Virtual sebagai sumber media pembelajaran sejarah publik di era digitalisasi.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menjelaskan mengenai pemanfaatan Museum *Tour Virtual* sebagai sumber media pembelajaran sejarah di era digitalisasi. Penelitian kualitatif adalah

pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi (Anggito & Setiawan, 2018).

Adapun tahapan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu sebagai berikut; Pertama, mencari dan menemukan informasi atau data yang berkaitan dengan batasan penelitian yang akan dikaji. Kemudian yang kedua, menganalisis data yang telah ditemukan baik berupa data penelitian artikel ilmiah, dan dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian. Dan tahap terakhir, menuliskan gagasan melalui pendekatan penelitian diskriptif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Abad 21

Perkembangan sebuah peradaban akan menimbulkan adanya perubahan dalam kehidupan masyarakat dan akan berpengaruh terhadap pola interaksi yang terjadi. Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat dimulai dari perubahan dari segi kehidupan yang berawal dari tradisional menuju kehidupan modern. Perubahan tersebut, akan mempengaruhi terhadap pola perkembangan intelektualitas masyarakat terhadap menganalisis sebuah fenomena yang terjadi. Perubahan yang terjadi tentunya memiliki dampak negatif dan positif dalam kehidupan masyarakat. Peranan pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses modernisasi. Kecanggihan dalam bidang teknologi dapat mengubah pola hidup masyarakat (Matondang, 2019). Dengan adanya perubahan dalam kehidupan masyarakat tradisional menuju modern tentunya peran teknologi semakin meningkat. Peran teknologi dapat dimanfaatkan juga di dalam dunia pendidikan sebagai media penunjang dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat. Perubahan yang terjadi tidak hanya memberikan dampak positif saja melainkan akan adanya dampak negatif. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, tentunya peran pendidikan menjadi salah satu solusi untuk menghadapi persoalan dari dampak negatif yang disebabkan karena adanya sebuah perubahan dalam peradaban. Pendidikan akan meningkatkan daya kritis dalam pola pemikiran

masyarakat dalam memahami suatu gejala sosial yang terjadi.

Dalam mengatasi hal tersebut, pemerintah Indonesia mengelaborasi pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan sehingga dapat memberikan sebuah paradigma baru. Paradigma di dalam dunia pendidikan Indonesia hanya menekankan terhadap pembelajaran tradisional yang tidak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sedangkan dengan memanfaatkan teknologi dapat memberikan kemudahan dalam memahami suatu objek permasalahan yang terjadi. Model pembelajaran tradisional tidaklah salah, namun di era digitalisasi sektor pendidikan seperti saat ini, seharusnya guru bisa memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan model pembelajaran yang lebih inovatif (Gat, 2019). Pendidikan di era digitalisasi atau sering dikenal dengan pembelajaran abad 21 yang lebih menekankan terhadap pemanfaatan teknologi sebagai media penunjang dalam pembelajaran. Peran guru dalam memilih media pembelajaran di abad 21 perlu ditingkatkan sehingga tidak hanya lebih mengarah terhadap pembelajaran yang berbasis tradisional yang hanya menekankan terhadap guru saja tanpa melibatkan siswa.

Di era abad 21, diperlukannya peningkatkan pemahaman tentang teknologi sebagai media penunjang dalam segala bidang kehidupan, salah satunya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran untuk dapat di implementasikan dalam pembelajaran abad 21 akan memberikan sebuah inovatif terhadap pembaharuan dalam pendidikan Indonesia. Sehingga dapat meningkatkan daya kritis siswa dan dapat meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari dalam kegiatan belajar mengajar. Pesatnya perkembangan teknologi harus diiringi dengan kemampuan dan kecakapan para pendidik mengaplikasikan model pembelajaran demi kemajuan pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab kemajuan teknologi adalah *Blended Learning* (Effendi & Wahidy, 2019).

Media Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran abad 21 lebih menekankan terhadap pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pola pembelajaran, media pembelajaran, dan keterampilan daya kritis siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting di dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sebagai alat informasi penunjang yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Nurseto, 2012). Oleh karena itu, guru juga harus dapat kompeten dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zamannya. Misalnya di era abad 21 yang lebih menekankan terhadap penggunaan teknologi sebagai media penunjang. Dengan begitu, guru dapat menganalisis media pembelajaran yang akan digunakan melalui pendekatan pembelajaran *Blended Learning*.

Perkembangan teknologi akan berdampak juga terhadap dunia pendidikan dan akan menimbulkan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat memudahkan menyalurkan informasi terhadap siswa. Salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang masih menjadi paradigma siswa sebagai materi pelajaran yang membosankan, hal tersebut sering diungkapkan oleh siswa. Pembelajaran sejarah di sekolah memiliki persepsi buruk kepada siswa sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Persepsi yang terbangun adalah belajar sejarah membosankan, tidak menyenangkan dan kurang diminati (Sinambela et al., 2018). Tidak hanya itu, pembelajaran sejarah selalu diidentikan dengan materi yang hanya menghafal saja, sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar sejarah. Hal ini juga dikarenakan citra yang melekat pada pembelajaran sejarah, yakni berkuat pada hafalan yang masuk ke dalam ranah kognitif (Absor, 2020).

Paradigma terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan dan hanya menghafal menjadi identitas terhadap pembelajaran sejarah, namun hal tersebut harus dihilangkan. Karena pada dasarnya materi apapun akan menjadi bosan jika media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang efektif. Paradigma terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan, disebabkan media atau metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih mengarah terhadap pembelajaran yang berbasis tradisional yang hanya menekankan terhadap guru saja, sehingga hal tersebut menimbulkan adanya paradigma kurang baik terhadap pembelajaran sejarah. Untuk mengatasi hal tersebut tentunya yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat terutama di abad 21 lebih menekankan terhadap penggunaan media teknologi. Sehingga hal tersebut untuk dapat mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan rasa nasionalisme terhadap generasi penerus bangsa.

Oleh karena itu, untuk menghilangkan paradigma bahwa pembelajaran sejarah membosankan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi. Karena media pembelajaran yang efektif yaitu media yang sesuai dengan perkembangan zaman penggunaannya. Generasi milenial di era abad 21 lebih menekankan terhadap penggunaan teknologi, sehingga media pembelajaran yang digunakan harus berbasis teknologi. Dengan begitu, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah akan lebih efektif digunakan dan dapat menghilangkan paradigma bahwa pembelajaran sejarah membosankan.

Pemanfaatan Museum *Tour Virtual* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Dalam mengatasi paradigma bahwa pelajaran sejarah membosankan, bisa dihilangkan jika guru mengelaborasi materi sejarah dengan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga dengan begitu dapat menghilangkan paradigma bahwa pembelajaran sejarah sangat membosankan. Salah satu media pembelajaran sejarah yang

dapat dimanfaatkan yaitu Museum *Tour Virtual*. Pembelajaran sejarah dengan *Virtual Tour* Museum memberikan suasana pembelajaran yang mengarah pada audio-visual tetapi memang kekurangannya yaitu tidak adanya komunikasi yang timbal balik atau komunikasi terjadi hanya satu arah, artinya pengunjung hanya bisa melihat dan mendengar informasi yang disampaikan tetapi tidak bisa melakukan sesi tanya-jawab (Wibowo Hadi et al., 2020). Museum yang dapat digunakan sebagai sumber dalam pembelajaran sejarah akan memberikan pengalaman belajar sejarah yang sangat menarik melalui konsep pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah untuk dapat meninjau terkait koleksi peninggalan sejarah yang memiliki nilai filosofis yang sangat tinggi. Dengan mengelaborasi museum dan teknologi, seluruh lapisan masyarakat dapat melihat dan mendengarkan mengenai koleksi yang terdapat di dalam museum dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran sejarah melalui Museum *Tour Virtual*.

Pengembangan media pembelajaran dengan teknologi untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu salah satunya Museum *Tour Virtual*. Pemanfaatan media Museum *Tour Virtual* sangat memudahkan untuk digunakan karena berbasis teknologi yang sangat mudah diakses dan tanpa biaya dalam proses penggunaan. Kemudian Museum *Tour Virtual* sangat ramah untuk digunakan dalam dunia pendidikan inklusif dikarenakan di dalam media pembelajaran Museum *Tour Virtual* terdapat dua fitur unggulan yaitu pertama terdapat fitur audio yang dapat digunakan sebagai media penyajian dalam bentuk suara atau audio terhadap siswa. Kemudian terdapat fitur visual, di dalam Museum *Tour Virtual* terdapat gambar untuk memvisualisasikan terkait koleksi museum sehingga siswa dapat memahami dan memvisualisasikan koleksi museum melalui media gambar. media Audiovisual akan lebih meningkatkan konsentrasi peserta didik karena peserta didik dapat mendengarkan dan melihat mengenai materi yang diberikan oleh tenaga pengajar

seperti pembelajaran di sekolah (Valenda & Muhtarom, 2022).

Dengan menggunakan Museum *Tour Virtual* dapat menjadi solusi untuk menghilangkan paradigma bahwa pembelajaran sejarah sangat membosankan. Namun dengan Museum *Tour Virtual* akan memberikan inovatif terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah, sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi di dalam pembelajaran abad 21. Di dalam Museum *Tour Virtual* juga tidak akan membuat siswa merasa jenuh dikarenakan tampilan yang sangat menarik dan tidak membosankan serta penyajian dan fitur yang diberikan sangat mudah digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu pemanfaatan Museum *Tour Virtual* dalam pembelajaran sejarah, guru dapat menggunakan *website* Museum *Tour Virtual* yang dimiliki oleh Museum Nasional Indonesia.



Gambar 1. Tampilan Depan Museum *Tour Virtual* Museum Nasional Indonesia

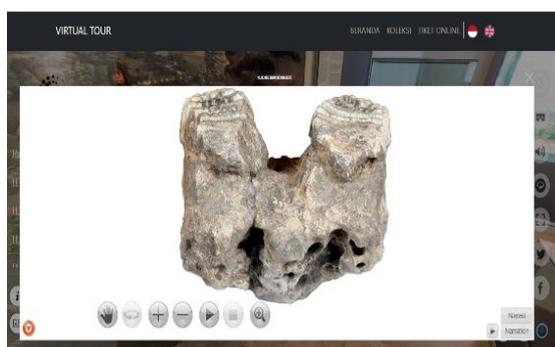
Dalam penggunaan Museum *Tour Virtual* di kelas. Guru dapat mengakses *website* resmi yang dapat di akses dengan mudah melalui

<https://museumnasional.iheritagevirtual.id/> yang dimiliki oleh Museum Nasional Indonesia. Kemudian mengklik tombol *start virtual tour* untuk dapat meninjau isi koleksi Museum Nasional Indonesia melalui *tour* secara *virtual*. Pemanfaatan media Museum *Tour Virtual* ini hanya bisa digunakan jika ada sambungan jaringan sehingga dapat digunakan secara maksimal.



Gambar 2. Fitur Museum *Tour Virtual*

Setelah guru mengklik tombol *start virtual tour* di dalam Museum *Tour Virtual* terdapat fitur yang dapat memberikan kemudahan yang akan di akses oleh guru maupun siswa. Dalam Museum *Tour Virtual* yang dimiliki oleh Museum Nasional Indonesia memberikan kemudahan dari fitur yang ditampilkan yang terdiri dari fitur audio dan visual yang sangat memudahkan siswa maupun guru untuk mengakses layanan *tour virtual*. Fitur yang tersedia berupa perangkat *software* yang dapat digunakan sebagai media penunjang dalam pembelajaran. Fitur audio yang dapat di dengarkan dengan baik oleh siswa dalam memahami isi konten di dalam koleksi Museum *Tour Virtual*. Kemudian, fitur visual yang menarik untuk memberikan ilustrasi terhadap peserta didik mengenai koleksi museum yang ditampilkan di dalam Museum *Tour Virtual*.



Gambar 3. Salah satu koleksi yang terdapat di dalam Museum Nasional Indonesia berbasis Museum *Tour Virtual*

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis media Museum *Tour Virtual*. Untuk kelebihan dalam menggunakan media Museum *Tour Virtual* yaitu, Pertama, menggunakan

media Museum *Tour Virtual* dalam pembelajaran sejarah walaupun guru dan siswa tidak langsung mendatangi Museum Nasional Indonesia, tetapi esensi untuk mengetahui koleksi museum yang ada dapat di visualisasikan melalui gambar. Kemudian, Kedua hal yang menarik lainnya dalam Museum *Tour Virtual* milik Museum Nasional Indonesia ada fitur tangan, zoom, audio, dan visual atau gambar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk dapat meninjau koleksi museum seakan-akan sedang memegang koleksi secara langsung. Sedangkan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran Museum *Tour Virtual* yaitu, Pertama, pihak sekolah harus menyediakan layanan internet yang memadai dalam mengakses *link* Museum *Tour Virtual*. Kedua, media pembelajaran sejarah menggunakan media teknologi, masih banyak guru di Indonesia yang kesulitan dalam mengikuti perkembangan zaman terutama dalam pemilihan media pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi akan dapat memberikan terhadap inovatif dalam pembelajaran dan dapat menghilangkan paradigma pembelajaran sejarah yang membosankan. Museum *Tour Virtual* yang dimiliki Museum Nasional Indonesia juga menyediakan fitur dalam pembelajaran yang ramah dan mudah digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Dan sangat sesuai dengan tujuan media pembelajaran yaitu mudah digunakan oleh seluruh warga sekolah baik guru maupun siswa.

Pengimplementasian media berbasis teknologi dengan menggunakan media virtual yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran sejarah Museum *Tour Virtual*. Memanfaatkan media Museum *Tour Virtual* dapat memberikan kemudahan terhadap peserta didik maupun masyarakat yang ingin mengetahui informasi tentang koleksi yang terdapat di dalam museum. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dirasa penting karena akan mempermudah dalam proses pembelajaran, *Virtual Tour Museum* bisa digunakan sebagai alternatif sumber belajar sejarah terlebih di masa pandemi saat ini. Pembelajaran sejarah dengan *Virtual Tour Museum* memberikan

suasana pembelajaran yang mengarah pada audio-visual tetapi memang kekurangannya yaitu tidak adanya komunikasi yang timbal balik atau komunikasi terjadi hanya satu arah, artinya pengunjung hanya bisa melihat dan mendengar informasi yang disampaikan tetapi tidak bisa melakukan sesi tanya-jawab (Wibowo Hadi et al., 2020).

Dengan memanfaatkan Museum *Tour Virtual* akan berdampak positif terhadap pembelajaran sejarah dikarenakan media yang digunakan dalam menelusuri peristiwa sejarah melalui pemanfaatan teknologi sehingga dapat menghilangkan paradigma media pembelajaran yang membosankan yang hanya berbasis ceramah. Namun dengan proses penelaahan peristiwa sejarah dengan memanfaatkan Museum *Tour Virtual* sebagai sumber dalam pembelajaran sejarah publik terutama di era digital, sehingga peserta didik maupun masyarakat dapat menelusuri peristiwa sejarah melalui teknologi.

D. SIMPULAN

Pembelajaran sejarah yang diidentikan dengan pembelajaran yang membosankan dan hanya mengedepankan dengan metode menghafal menjadi paradigma terhadap pembelajaran sejarah. Banyak siswa yang tidak minat belajar sejarah, padahal secara realitasnya mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di Indonesia memiliki karakteristik yang sama yang dapat menimbulkan rasa bosan dalam belajar.

Untuk menghilangkan paradigma pembelajaran sejarah yang membosankan di abad 21 yaitu dengan mengelaborasi pembelajaran dengan teknologi terutama dalam memilih media pembelajaran. Paradigma pembelajaran sejarah yang membosankan karena kurangnya pemahaman guru dalam memilih strategi dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Banyak guru sejarah yang masih menggunakan metode tradisional seperti menghafal saja yang akan menimbulkan rasa bosan untuk belajar sejarah.

Tetapi dalam mengatasi permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengelaborasi media pembelajaran sejarah berbasis teknologi. Salah satunya dapat

memanfaatkan media pembelajaran Museum *Tour Virtual* yang di miliki oleh Museum Nasional Indonesia. Museum *Tour Virtual* menjadi sarana solutif untuk meninjau koleksi sejarah dalam museum. Dan Museum *Tour Virtual* yang dimiliki oleh Museum Nasional Indonesia juga terdapat fitur yang sangat mudah digunakan dan terdapat audio dan visual untuk mendeskripsikan koleksi yang terdapat di dalam Museum Nasional Indonesia berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Chronologia: Journal of History Education*, 2(1), 30–35.
- Achmad, W., Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Potret Generasi Milenial Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 187. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26241>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. 2, 125–129. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/2799>
- Gat, G. (2019). Digital Based Learning: Vlog Saluran Menuju Generasi Milenial Produktif. *SNPMas: Seminar Nasional Pengabdian Pada ...*, 154–163. <https://www.ejurnal.diponegara.ac.id/index.php/snpmas/article/view/377>
- Herdin Muhtarom. (2021). Menelusuri MENELISIK KEBUDAYAAN BANTEN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA VIRTUAL. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(2), 217–223. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol4.no2.a3360>
- Matondang, A. (2019). DAMPAK MODERNISASI TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT Asnawati. *Wahana Inovasi: Jurnal Pengabdian Dan Penelitian Masyarakat*

- Uisu*, 45(45), 95–98.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Sagita, M., & Khairunnisa. (2019). PEMANFAATAN E-LEARNING BAGI PARA PENDIDIK DI ERA DIGITAL 4.0 UTILIZATION OF E-LEARNING FOR EDUCATORS IN GIGITAL ERA 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2), 1–7.
- Sapriya, M. (2018). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. In *Book*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sinambela, M. B. W., Soepriyanto, Y., & Adi, E. P. (2018). Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality. *Jktp*, 1(1), 7–12. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/download/2816/2176>
- Valenda, R., & Muhtarom, H. (2022). *Perspektif Generasi Milenial terhadap Efektivitas Pembelajaran Sejarah di Era Pandemi Covid-19 Millennial Generation ' s Perspective on the Effectiveness of History Learning in the Era of the Covid-19 Pandemic*. 3(3).
- Wibowo Hadi, T. U. S., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). PEMANFAATAN VIRTUAL TOUR MUSEUM (VTM) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI MASA PANDEMI COVID-19o Title. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 402–408.