AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat
p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984
Terindeks : Google Scholar, dan Base.
https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i1

PENERAPAN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS ZOOM MEETING

Zainab Alqudsi[1], Nurul Uswatun Khasanah[2], Budi Murtiyasa[3]
Universitas Muhammadiyah Surakarta
zeinquds19@gmail.com

Abstract

Every school system needs to moderate with technology that allows them to learn faster, better, and smarter. Information technology is the key to a better future school model. This study aims to explain and describe how the application of history learning using a virtual museum based on zoom meetings. The research subjects used were history teachers and class X students of Daarul Qur'an Karanganyar Science High School in the 2022/2023 academic year. The type of research used is descriptive qualitative with case study method. Collection technique is done by tri-angulation (combined). Data analysis is inductive or qualitative and research results. Instruments in this study researchers used the method of observation, interviews, and documentation. Learning history through a virtual museum at Daarul Qur'an Karanganyar Science High School has had a very positive impact. This is because the students at the Islamic boarding school are not allowed to use electronic devices and there is control over the time of daily activities so that these activities can increase the knowledge of the students and overcome distance, time and costs.

Keywords: *Information Technology, Virtual Museum, History Learning*

Abstrak: Setiap sistem sekolah harus moderat dengan teknologi yang memungkinkan mereka belajar lebih cepat, lebih baik, dan lebih pintar. Teknologi informasi adalah kunci untuk model sekolah masa depan yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran sejarah menggunakan museum virtual berbasis zoom meeting. Subjek penelitian yang digunakan adalah guru sejarah dan siswa kelas X SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan dilakukan dengan tri-anggulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian. Instrumen dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pembelajaran sejarah melalui museum virtual di SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar sangat memberikan dampak yang positif. Hal ini dikarenakan santri di Pesantren tersebut tidak diperbolehkan menggunakan alat-alat elektronik dan adanya pengontrolan waktu kegiatan sehari-hari sehingga kegiatan tersebut dapat menambah pengetahuan santri dan mengatasi jarak, waktu, dan biaya.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, Museum Virtual, Pembelajaran Sejarah

Jurnal Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang tanpa akhir, dan pendidikan merupakan proses pembetukan kemampuan dasar yang fundamental baik menyangkut daya pikir, daya intelektual maupun emosional yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya. Proses belajar menjadi kunci untuk keberhasilan pendidikan agar proses belajar menjadi berkualitas membutuhkan tata layanan yang berkualitas. Pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang mana dengan kegiatan ini para peserta didik sebagai pembelajar mendapat suatu ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Menurut Nugraha et al. (2021) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Setiap sistem sekolah harus moderat dengan teknologi yang memungkinkan mereka belajar lebih cepat, lebih baik, dan lebih pintar. Teknologi informasi adalah kunci untuk model sekolah masa depan yang lebih baik. Namun upaya anak-anak bangsa juga terus dilakukan untuk mengejar ketertinggalan bangsa Indonesia dalam hal menyampaikan proses pendidikan dengan menggunakan teknologi. Banyak aspek dapat diusulkan dalam pengembangan dan penerapan teknologi untuk dijadikan alasan mendukung untuk pendidikan dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pendidikan nasional Indonesia. Menurut Fadhillah (2020) teknologi sangat mampu dan diperjuangkan untuk menjadi fasilitator utama untuk meratakan pendidikan di nusantara, karena teknologi yang mengandalkan kemampuan belajar jarak jauh tidak lepas dari ruang, jarak dan waktu. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk proses pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran daring semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan. Pembelajaran secara daring atau online learning merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan dengan perangkat komputer atau gadget dimana guru dan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan media komunikasi dan informasi. Pembelajaran ini sangat bergantung dengan koneksi jaringan internet yang menghubungkan antarperangkat guru dan siswa. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Penyampaian materi melalui daring dapat bersifat interaktif sehingga

peserta belajar mampu berinteraksi dengan teknologi sebagai media pembelajarannya. Peranan internet di sini adalah untuk menyediakan sumber belajar dengan memberikan hubungan (link) ke berbagai sumber belajar yang bisa diakses secara online, juga berfungsi untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas interaksi antara pengajar dengan peserta didik. Dialog atau komunikasi yang dapat membangun hubungan antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tapi juga aktivitas lain dalam pembelajaran seperti mengamati.

Menurut Rusman (2017) pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang dapat membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik. Dalam mata pelajaran sejarah, pembelajaran kontekstual dapat menjadi konsep pembelajaran yang relevan karena pada umumnya materi pembelajaran sejarah berisikan tentang fenomena masa lalu yang bisa dijadikan bahan refleksi untuk masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pendidik yang menetapkan strategi yang berpusat pada pembelajaran kontekstual dapat merancang proses pembelajaran dengan mengaitkan peristiwa masa lalu sebagai evaluasi yang solutif pada permasalahan yang sedang terjadi kini. Misal pada materi tradisi sejarah masyarakat Indonesia di masa pra aksara dan aksara terdapat pembahasan mengenai jejak sejarah di Indonesia, yang disebut folklore. Pada materi ini pendidik dapat menugaskan peserta didik untuk menceritakan adat istiadat yang ada di daerahnya masing-masing. Kemudian pendidik bisa memberikan penugasan dalam bentuk yang tidak ditentukan secara ketat sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi dan menuangkan kreativitasnya. Pengambilan makna dari pembelajaran tersebut yaitu peserta didik dituntut untuk bisa melestarikan adat istiadat yang ada serta menyesuaikan dengan perkembangan yang sedang terjadi.

Menurut Ainim (2014) penelitian terkait metode yang membawa dampak positif terhadap pembelajaran peserta didik yaitu bahwasannya audio-visual berhasil membawa pengaruh signifikan yang ditimbulkan oleh peserta didik di salah satu sekolah setelah menggunakannya. Maka metode penugasan yang biasa dilakukan dapat diperbaharui dengan audio-visual yang lebih mendorong motivasi peserta didik, yakni observasi dengan

cara rekreasi atau karyawisata. Karyawisata merupakan metode yang serupa tujuannya seperti penugasan, yakni merujuk pada menumbuhkan proses belajar yang eksploratif dan melatih cara mencari informasi. Ada salah satu tempat yang secara khusus diciptakan untuk memfasilitasi para peserta didik dalam pembelajarannya di bidang sejarah, tempat ini biasa disebut sebagai museum.

Pembelajaran sejarah dapat dilaksanakan secara daring, maka kuncinya adalah dengan pembelajaran virtual, salah satunya adalah karyawisata ke museum secara virtual atau biasa disebut Virtual Tour Museum (VMT). Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Syarif et al. (2020) dalam artikelnya bahwa VMT ini adalah upaya dalam pemanfaatan teknologi & informasi sekaligus pemanfaatan lingkungan & fenomena. Keefektifan metode ini dapat dilihat dari penelitianpenelitian lainnya yang dilakukan oleh beberapa orang. Menurut Rohmatul (2021) VMT berdampak positif, khususnya pada capaian kognitif peserta didik. Ia membeberkan bahwa koleksi museum yang beragam meningkatkan ketertarikan peserta didik sebanyak 82%. Contoh pembelajaran sejarah yang bisa menggunakan VMT adalah materi kelas X yang membahas mengenai manusia purba. Peserta didik diharapkan mengetahui bagaimana ciri umum dan peninggalan dari jenis-jenis manusia purba. Pembelajaran ini bisa dilakukan dengan mengunjungi situs Balai Pelestarian Situs Manusia Purba, pada tautan artsandculture.google.com. Di dalam Virtual Museum tersebut sudah tercantum beberapa materi pelajaran sejarah, disertai suara narator yang membantu dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian dilakukan di SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang bersifat menjelaskan dan mendeskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran sejarah menggunakan museum virtual berbasis *zoom meeting*. Metode penelitian studi kasus ialah meneliti kasus atau fenomena tertentu yang berikatan dengan masyarakat serta penelitian dilaksanakan secara mendalam untuk mengkaji latar belakang, kondisi, dan aktivitas yang terjadi. Subjek penelitian yang digunakan adalah guru sejarah dan siswa kelas X SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 11 peserta didik. Teknik pengumpulan dilakukan dengan tri-anggulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau

kualitatif dan hasil penelitian. Instrumen dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Anis et al. (2020: 7896) pembelajaran sejarah menekankan pada fakta, mensistesis, menafsirkan, merefleksikan dan mengaitkan peristiwa sekarang ini dengan di masa lalu. Dari ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang berfokus pada peristiwa yang terjadi di masa lampau yang dapat menjadi pandangan untuk kehidupan kini dan yang akan datang. Menurut Syaharuddin & Susanto (2019: 74) tujuan pendidikan nasional yang diselenggarakan pemerintah dari SD-Perguruan Tinggi adalah untuk menciptakan warga negara yang sosialis dan susila, bertanggung jawab atas terselenggaranya masyarakat sosialis Indonesia, adil, makmur, dan berjiwa pancasila. Karena itu, tujuan pembelajaran sejarah selain memahami peristiwa yang terjadi dimasa lampau untuk masa kini dan masa depan, tetapi juga peserta didik dapat meneladani nilai-nilai luhur seperti nasionalisme, patriotisme, semangat juang, pantang menyerah, kesatuan, persatuan, toleransi, dan lain- lain yang termuat dalam peristiwa sejarah.

Urgensi penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan di era kekinian sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Namun nyatanya di era teknologi informasi abad 21 ini, menurut Anis et al. (2020: 171) tidak semua guru sejarah mengajar sejarah sesuai dengan tuntutan zaman. Guru tidak menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran secara optimal, dimana guru hanya memberikan sumber belajar tanpa melatih kemandirian belajar. Padahal penting sekali untuk menumbuhkan kemandirian belajar dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan pada pembelajaran sejarah. Motivasi belajar dari peserta didik juga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka (Anis et al., 2021: 65). Minat dan motivasi ini akan merangsang rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi atau informasi sejarah.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika telah mencapai tujuan yang mana peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir dan mengelola sejumlah pengetahuan yang bermanfaat untuknya (Susanto et al., 2021: 73). Pembelajaran sejarah yang efektif tentunya harus inovatif, menarik dan menyenangkan. Jika pembelajaran tidak inovatif, peserta didik

akan sulit untuk memahami materi sejarah yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan sebelum belajar peserta didik telah kehilangan minat dan motivasi belajar akibat proses pembelajaran yang monoton dan membosankan. Ini juga akan berpengaruh terhadap keaktivan dan semangat peserta didik di kelas. Karena itu, penting sekali untuk menggunakan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan di era abad 21 ini untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan agar mampu meningkatkan rasa antusias peserta didik untuk belajar, memudahkan peserta didik memahami materi yang diberikan, serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.

Menurut Sucahya (2013) internet sebenarnya adalah suatu jaringan longgar dimana ribuan jaringan komputer yang saling terhubung. Internet merupakan singkatan dari interconnected network atau jaringan-jaringan saling terkoneksi dari sistem komputer yang dapat saling diakses. Internet juga dapat diartikan sebagai jaringan rangkaian komputer dengan komputer lain di seluruh dunia, yang berguna untuk berkomunikasi dan bertukar informasi, file, data, suara, gambar dan sebagainya antar individu di seluruh dunia. Internet adalah perkakas sempurna untuk menyiagakan dan mengumpulkan sejumlah besar orang secara elektronis. Internet sebagai media komunikasi digital membantu menghubungkan organisasi dengan publiknya. Tidak hanya inovasi teknologi yang telah mengubah masyarakat, namun proses inovasi itu sendiri telah dipercepat dengan penerapan teknologi tersebut.

Teknologi komunikasi digital ditemukan untuk memudahkan komunikasi manusia, namun yang terpenting adalah keterlibatan manusia dalam mengartikan pesan, sehingga bahasa verbal dan nonverbal dalam komunikasi memiliki fungsi agar tidak terjadi *miss communication* yang berdampak fatal: merugikan dan merusak lingkungan. Oleh karena itu, pemanfaatan kecanggihan teknologi berbasis digital sesuai dengan tuntutan masyarakat moderen saat ini diharapkan dapat memudahkan komunikasi dalam berinteraksi di lingkungan. Menurut Farida (2015) museum sebagai sebuah destinasi wisata dan juga sumber belajar bagi para pelajar dan mahasiswa, museum harus terkoneksi dengan publiknya, yakni pengunjung museum baik secara fisik maupun digital, terutama dalam pelayanan. Untuk tetap memenuhi fungsinya sebagai pusat dan sumber edukasi dan ilmu pengetahuan, museum harus turut berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi. Peran media digital adalah sebagai alat bantu komunikasi dan pembelajaran untuk mendukung penyerapan informasi, edukasi, dan ilmu pengetahuan dalam museum, karena

salah satu fungsi utama museum adalah sebagai sarana dan sumber edukasi dan pengetahuan bagi semua orang.

Museum virtual adalah hasil dari gabungan konsep museum secara fisik dengan komputer multimedia dan teknologi komunikasi Internet. Museum virtual merepresentasikan sedemikian rupa untuk memberikan lebih banyak informasi tentang objek: gambar dalam semua bentuk (2D, 3D, detil, analisis fisika-kimia, dll.) serta pengetahuan tentang gambar (informasi intrinsik tentang objek, ekstrinsik informasi mengenai konteks objek, informasi historiografi, informasi referensi, dll.). Itu merepresentasikan museum itu sendiri dengan membuatnya menjadi sebuah "kunjungan jarak jauh". Alhasil, museum dapat dikunjungi secara virtual dari kejauhan, terima kasih kepada teknologi internet yang menawarkan kemungkinan untuk melihat sebagian dari koleksi museum yang disajikan kepada publik dan berbagai jenis layanan; dengan cara ini menjadi alat promosi sebenarnya (Djindjian, 2007).

Menurut Schweibenz (2019), kunjungan (*tour*) ke sebuah museum secara virtual merupakan sebuah pengalaman media komunikasi baru. Pemanfaatan teknologi komunikasi digital memungkinkan museum menerima kunjungan atau memberi tour bagi para pengunjungnya secara virtual. Kehadiran pemandu dalam menjelaskan koleksi museum tentunya menjadi sebuah pengalaman tersendiri yang membuat pengunjung merasa berada di museum dan juga mampu mendapatkan informasi sebagai sumber edukasi.

Pesantren-pesantren modern seperti Pesantren Tahfizh Daarul Qur'an Surakarta memadukan antara kurikulum kekhasan pesantren dan kurikulum nasional dan tidak melewatkan pelajaran sejarah di sekolahnya yaitu SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar. Nilai-nilai karakter yang ingin ditingkatkan pada pembelajaran sejarah seperti religius, tanggungjawab, kemandirian, kejujuran dan kepedulian (Yuliani SW, 2021) sudah terpenuhi pada mata pelajaran diniyah. Hal ini menjadikan urgensi mata pelajaran sejarah menjadi terpinggirkan. Namun, sejarah tidak hanya menekankan pada karakter-karakter tertentu, namun juga pada kemampuan berpikir yang dimiliki pada santri. Pelaksanaan pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan berpikir santri seperti berpikir kritis, berpikir kreatif dan juga berpikir sejarah (Husna & Syukur, 2020). Kemampuan berpikir santri perlu ditingkatkan sehingga dalam era digital seperti yang terjadi sekarang, santri tidak mudah terkena dampak negatifnya seperti mudah terserang berita bohong (hoax), percaya sesuatu

yang belum terbukti kebenarannya secara berlebihan, atau justru menjadi penyebar berita bohong tesebut.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan nasionalisme santri sehingga pendidikan Islam yang dilaksanakan di pesantren tidak lantas menghilangkan kecintaan pada bangsa sendiri. Nilai-nilai perjuangan yang dimiliki oleh Indonesia menjadi sebuah materi khusus mengingat perjuangan perlawanan kolonialisme banyak dilakukan oleh kerajaan Islam dan para santri. Materi tersebut justru mengangkat nilai santri sebagai penggerak kemerdekaan dan memberikan semangat perjuangan yang sama bagi para santri sehingga pembelajaran sejarah bernilai esensial dan menularkan semangatnya secara langsung. Menurut Husna (2021) pembelajaran sejarah di pesantren menekankan pada penguatan keagamaan, penanaman akhlak, dan adab yang dapat diambil dan hikmah setiap peristiwa sejarah. Penanaman karakter yang juga menjadi poin utama dari pembelajaran sejarah menjadi nilai yang perlu terus ditekankan sehingga sejarah tidak terkesan hanya menekankan pada aspek kognitif. Perubahan sikap dan tertanamnya karakter yang ingin ditanamkan perlu terlihat sehingga tujuan pembelajaran sejarah di pesantren tetap tercapai.

Permasalahan tentang semangat belajar juga kerap kali terjadi pada para santri. Motivasi belajar dari santri perlu terus ditingkatkan agar pemahaman dan hasil belajar menjadi meningkat. Terlebih lagi pelajaran sejarah yang apabila hanya berupa hafalan maka pembelajaran semakin tidak menarik dan menurunkan motivasi belajar santri. Oleh karena itu, perlu kerjasama antara guru dan lembaga untuk menyediakan pembelajaran yang inovatif agar santri dapat memahami dengan baik materi pada mata pelajaran sejarah.

Keterbatasan ruang gerak bagi santri dan guru dapat diatasi dengan pemanfaatan media virtual daring yang dimiliki oleh museum1museum di Indonesia (Jubaedi et al., 2020). Jalan-jalan virtual yang dilakukan oleh santri dan guru SMA Sains Daarul Qur'an dapat dilakukan bersama saat jam pelajaran. Guru dapat menjadi pedoman sehingga jalan-jalan yang dilakukan juga langsung mendapatkan materi sesuai dengan KD yang sedang dibahas. Jalan-jalan virtual ini tidak hanya dapat dilakukan pada museum-museum yang ada, namun juga dapat dilakukan keluar negeri dan tempat-tempat bersejarah di luar negeri. Pembelajaran sejarah melalui museum virtual di SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar sangat memberikan dampak yang positif. Hal ini dikarenakan santri di Pesantren tersebut tidak diperbolehkan menggunakan alat-alat elektronik dan adanya pengontrolan waktu

kegiatan sehari-hari sehingga kegiatan tersebut dapat menambah pengetahuan santri dan mengatasi jarak, waktu, dan biaya.

Keuntungan terpenting dari *virtual tour/field trips* adalah media pembelajaran tersebut dapat menyajikan data pada berbagai skala dan menampilkan gambar dari berbagai sudut pandang secara bersamaan. Virtual Tour Museum (VTM) juga dapat dijadikan kegiatan untuk pra-studi dan *review* sebelum mengunjungi secara langsung ke museum sebenarnya. Jenis data yang sangat beragam dari lapangan, laboratorium atau perpustakaan dapat diintegrasikan bersama untuk membentuk materi yang tersedia secara instan. VTM juga berguna untuk perjalanan ke berbagai museum yang tidak dapat diakses karena keterbatasan dana, transportasi ataupun aksesibiltas. VTM juga memungkinkan siswa untuk mengulangi 'kunjungan museum' berulang kali, yang memungkinkan mereka untuk berlatih dan mempelajari berbagai keterampilan yang disajikan VTM tertentu. Media baru seperti komputer, video, dan teknologi komunikasi dapat membantu menyediakan komponen pembelajaran otentik dengan mempromosikan hubungan dengan orang lain di luar kelas, termasuk siswa lain dan pakar disiplin (misalnya, sejarawan), dan juga menyediakan akses ke informasi yang mungkin tidak tersedia karena jarak, waktu, atau biaya (Stoddard, J. (2009: 417).

Keterbatasan penggunaan museum virtual diantaranya permasalahan kuota internet dan jaringan yang memadai agar bisa menggunakan fasilitas Virtual Tour Museum. Kerugian nyata dan paling serius dari VFT adalah bahwa mereka kurang efektif dalam menyebarkan keterampilan berbasis lapangan daripada kunjungan lapangan yang sebenarnya (Shroder et al. 2002). Materi yang disajikan di komputer hanyalah abstraksi dari hal yang nyata dan berada dalam virtual tour tidak memiliki dampak yang sama seperti karyawisata nyata. Virtual Tour Museum tidak dapat menyampaikan sifat tiga dimensi yang sebenarnya dari lokasi atau objek, juga tidak dapat menyampaikan tekstur sentuhan, bau, atau segudang petunjuk halus lainnya yang membantu kita menafsirkan informasi di lapangan.

KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah menekankan pada fakta, mensistesis, menafsirkan, merefleksikan dan mengaitkan peristiwa sekarang ini dengan di masa lalu. Urgensi penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan di era kekinian sangat penting

dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Museum virtual adalah hasil dari gabungan konsep museum secara fisik dengan komputer multimedia dan teknologi komunikasi Internet. Museum virtual merepresentasikan sedemikian rupa untuk memberikan lebih banyak informasi tentang objek: gambar dalam semua bentuk (2D, 3D, detil, analisis fisika-kimia, dll.) serta pengetahuan tentang gambar (informasi intrinsik tentang objek, ekstrinsik informasi mengenai konteks objek, informasi historiografi, informasi referensi, dll.).

Kemampuan berpikir santri perlu ditingkatkan sehingga dalam era digital seperti yang terjadi sekarang, santri tidak mudah terkena dampak negatifnya seperti mudah terserang berita bohong (hoax), percaya sesuatu yang belum terbukti kebenarannya secara berlebihan, atau justru menjadi penyebar berita bohong tesebut. Keterbatasan ruang gerak bagi santri dan guru dapat diatasi dengan pemanfaatan media virtual daring yang dimiliki oleh museum1museum di Indonesia. Pembelajaran sejarah melalui museum virtual di SMA Sains Daarul Qur'an Karanganyar sangat memberikan dampak yang positif. Hal ini dikarenakan santri di Pesantren tersebut tidak diperbolehkan menggunakan alat-alat elektronik dan adanya pengontrolan waktu kegiatan sehari-hari sehingga kegiatan tersebut dapat menambah pengetahuan santri dan mengatasi jarak, waktu, dan biaya.

DAFTAR PUSTAKA

Ainim, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Pemanfaatan Sejarah. Indonesian Jurnal History of Education, 40-45.

Anis, M. Z. A., Putro, H. P. N., Susanto, H., & Hastuti, K. P. (2020). Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of Indonesian History Learning. PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology, 17(7), 7894-7906.

Anis, M. Z. A., Sriwati, S., & Mardiani, F. (2020). Sisi Abu-Abu Kausalitas Dan Evaluasinya Dalam Pembelajaran Sejarah. Jurnal Socius, 9(2), 169-18.

Anis, M. Z. A., Susanto, H., & Fathurrahman, F. (2021). Studi Evaluatif Pembelajaran Sejarah Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan, 5(1), 60-69.

Djindjian, F. (2007). The virtual museum: an introduction. Archeologia e Calcolatori, Supplement (June 2015), 9–14.

Fadhillah, R., Zulfitria, & Ansharullah. (2020). Penggunaan Teknologi dan Internet sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ.

Farida. (2015). Pemanfaatan Kecanggihan Teknologi Berbasis Digital (Memudahkan Komunikasi Manusia). Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam, 3(2), 359–382.

Husna, L. A. (2021). Digitalisasi Pembelajaran Sejarah pada Pesantren Era New Normal. Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa, Vol. 11, No. 1, 27-33.

Husna, L. A., & Syukur, A. (2020). Historical Thinking Ability in Build Historical Empathy (Case Study : History Education Students of Jakarta State University), 6(2).

Jubaedi, Ahmad Dedi, Saleh Dwiyatno, Sulisiyono. (2020). Implementasi Teknologi Virtual tour pada Museum. Jurnal Sistem Informasi, 7(2).

Nugraha, H., Handayani, Z. L., Hadiapurwara, A., & Azzahra D. H. (2021). Pembaharuan Strategi dan Metode Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah SMA di Era Pandemi Covid-19. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 4(4), 329-426.

Rohmatul, A. (2021). Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Menganti Gresik. E-jurnal Pendidikan Sejarah, 1-25.

Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins , concepts, and terminology. The Museum Review, Volume 4, Number 1, 4(1).

Stoddard, J. (2009). "Toward a virtual field trip model for the social studies." Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(4), pp. 412-438.

Sucahya, M. (2013). Teknologi Komunikasi Dan Media. Jurnal Komunikasi, 1(2), 6–22.

Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter Masuknya Islam Ke Nusantara dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 9(1).

Syaharuddin, S., & Susanto, H. (2019). Sejarah Pendidikan Indonesia (Era Pra Kolonialisme Nusantara sampai Reformasi). Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Syarif, T. U., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Museum Tour pada Pembelajaran Sejarah di Era Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional FKIP, 402- 408.

Yuliani SW. (2021). civis education and social sciense journal(CESSJ) Volume 2 Nomor 2 Edisi Bulan Desember 2020. 2, 192–211.