PEMBAHARUAN STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SMA DI ERA PANDEMI COVID-19

Zenita Listia Handayani , Angga Hadiapurwa, Dananir Hasna Azzahra, Hafsa Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia

Kopma Bumi Siliwangi JL. Dr. Setiabudi No. 229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

listiahzenita@upi.edu

Article History

Received: 19 Juni 2021, Accepted: 19 Oktober 2021, Published: 20 November 2021

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang mewabah di belahan dunia, membawa imbas kepada berbagai aspek salah satunya terhadap bidang pendidikan. Usaha pemerintah Indonesia dalam menangani dampak Covid-19 di bidang pendidikan adalah menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan didukung oleh perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi. Artikel ini menganalisis bagaimana kendala yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, dan menciptakan sebuah solusi yang dilandasi oleh beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa orang, yakni pembelajaran berbasis audio berupa podcast, video conference interaktif serta *Virtual Museum Tour* (VMT). Artikel ini dibuat berdasarkan metode penelitian survei untuk mengidentifikasi keefektifitasan strategi dan metode dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi Covid-19 di mata pelajaran sejarah jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Terdapat 9 pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner ini. Dari 30 responden, didapat hasil bahwa strategi maupun metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah mereka kurang menarik sehingga terdapat solusi berupa rekomendasi mengenai permasalahan tersebut yaitu memperbaharui strategi dan metode yang digunakan dan kini divariasikan menjadi podcast, diskusi via video conference interaktif, dan *Virtual Museum Tour*.

Keyword: *PJJ; Pelajaran sejarah; Strategi; Metode*

Abstract

The COVID-19 pandemic that is endemic in various parts of the world, has had an impact on various aspects, one of which is in the field of education. The Indonesian government's effort in dealing with the impact of COVID-19 in the education sector is to implement Distance Learning (PJJ) supported by Information and Communication Technology devices. This article analyzes the obstacles that occur when learning takes place, and creates a solution based on several research results that have been carried out by several people, namely audio-based learning in the form of podcasts, interactive video conferences and Virtual Museum Tour (VMT). This article was created based on a survey research method to identify the effectiveness of strategies and methods in the learning process carried out during the Covid-19 pandemic in history subjects at the high school level. There are 9 questions asked in this questionnaire. From 30 respondents, it was found that the strategies and methods used in learning activities in their schools were less attractive so that there were solutions in the form of recommendations regarding these problems, namely updating the strategies and methods used and now being varied into podcasts, discussions via interactive video conference, and the Virtual Museum. Tours.

Keyword: *PJJ; history lesson; Strategy; Method*

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 menjadi penyebab terjadinya perubahan pada segala aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Dengan mewabahnya virus yang bisa menular dengan cepat melalui interaksi secara langsung, maka pemerintah menyarankan masyarakat untuk melakukan aktivitas di rumah masing-masing sebagai bentuk pencegahan penularan. Sama halnya di aspek pendidikan, yang di mana pembelajaran dalam semua jenjang dilakukan di rumah. Terdapat perubahan yang terjadi yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan, yakni dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

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 (Warsita, 2008: 85) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Sedangkan menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang berupa komunikasi kepada pendidik, interaksi pada sumber belajar, dan interaksi pada lingkungan belajar untuk melangsungkan proses belajar. Proses belajar dapat melibatkan proses mental maupun fisik dan menghasilkan suatu perubahan.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang mana antara komponen penyusunnya berhubungan satu sama lain. Menurut (Rusman, 2017) dalam bukunya mengatakan bahwa terdapat berbagai komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, sumber atau bahan ajar, media dan/atau metode, serta evaluasi. Sebagai suatu integritas, komponen belajar ini bersifat hierarkis sehingga tujuan sebagai komponen awal yang melandasi komponen pembelajaran selanjutnya. Tujuan adalah langkah awal yang harus ditentukan seperti mengubah tingkah laku, meningkatkan kecerdasan, dll. Jika tujuan telah ditentukan maka dapat beranjak ke tahap berikutnya yaitu menentukan bagaimana dan apa sumber belajar yang akan digunakan. Setelah menetapkan tujuan dan sumber belajar yang akan digunakan, maka dapat dilaksanakan proses pembelajaran dengan cara tertentu dan dapat ditunjang oleh suatu alat yang dapat mempermudah proses pembelajaran yakni metode serta media pembelajaran. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, harus dipertimbangkan terlebih dahulu strategi pembelajaran yang merupakan serangkaian rencana untuk mengatur proses pembelajaran agar berjalan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setelah komponen tersebut dilakukan, maka dilihat proses dan hasil pembelajaran apakah sesuai dengan yang diharapkan. Jika dirasa proses dan hasil pembelajaran tidak sesuai, maka dilakukan suatu evaluasi sebagai indikator pencapaiannya.

Di era pandemi kini, pembelajaran mengalami perubahan dalam pelaksanaannya. Suatu proses yang biasanya dilaksanakan secara langsung dalam suatu ruangan tertentu kini dilakukan terbatas oleh jarak yaitu dilakukan pada rumah masing-masing. Pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan sistem yang berbeda yaitu sistem e-learning, dinamakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Konsep e- learning sendiri menurut (Allen J. Handerson, 2003) mengartikan sebagai pembelajaran jarak jauh menggunakan komputer atau biasa disebut internet. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung atau pembelajaran yang dilaksanakan tatap maya dan terbatas oleh jarak. Akhir-akhir ini, PJJ diterapkan di Indonesia sebagai bentuk pencegahan dalam penularan virus Covid-19 atas terbitan surat edaran dari pemerintah, yakni Nomor 15 Tahun 2020 tentang "Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19". Pada proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini, para pendidik maupun peserta didik dituntut untuk dapat beradaptasi pada pelaksanaannya begitu pun dengan tenaga kependidikan, yang diharuskan memiliki fleksibilitas dalam merancang sebuah sistem pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Moore, Dickson-Deane & Galyen (2020) PJJ dilakukan secara daring

merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menyajikan bermacam jenis korelasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik, pendidik, serta tenaga kependidikan harus saling bekerja sama dalam menciptakan dan menetapkan sistem pembelajaran yang mendukung, demi kemajuan pendidikan di Indonesia pada masa pandemi Covid-19. Pembelajaran jarak jauh dapat diartikan sebagai pendidik yang di mana peserta didiknya terpisah dari pendidik, dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya.

Dalam keberlangsungan proses pembelajaran pada program PJJ ini diperlukan suatu strategi dan metode yang tepat dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Pendidik diharuskan mampu merancang, menetapkan strategi dan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan dari proses pembelajaran itu dapat terlaksana. Namun, dalam pelaksanaannya tidak semua pendidik mampu merancang, menetapkan strategi dan metode pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik merasa jenuh dalam belajar dan berakhir pada ketidakefektifan proses pembelajaran jarak jauh (Sudarti, 2020). Para peserta didik tidak memiliki motivasi belajar sementara itu motivasi belajar sangat berperan penting untuk menciptakan keadaan dalam menyelesaikan sasaran pembelajaran (Pusvyta Sari, 2015).

Salah satu langkah yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan PJJ dalam menetapkan metode pembelajaran yang paling sering digunakan berdasarkan survey adalah ceramah, diskusi, dan penugasan. Terdapat beberapa kelemahan dari ketiga metode tersebut. Pada metode ceramah, beberapa permasalahan yang kami ambil adalah; 1) penggunaan metode ceramah secara terus menerus pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik 2) kendala jaringan yang dapat menghambat proses pembelajaran jarak jauh sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan efisien 3) penyampaian materi dengan metode ceramah tidak bisa diulang sehingga peserta didik yang terkendala baik oleh jaringan atau pun kurang pemahaman dalam memahami pemaparan dapat meraih kesempatan kembali untuk mempelajarinya. Selanjutnya, metode diskusi. Jika diskusi dilakukan secara daring, akan sulit membuat semua peserta didik turut andil di dalamnya, mengingat kepribadian peserta didik itu berbeda-beda yang mana di era PJJ ini, diskusi masih diselenggarakan melalui via WhatsApp. Namun semua penyampaian argumen disajikan dengan tulisan dan yang menjadi akar permasalahan bahwa peserta didik yang menyukai dunia luar akan merasa tertekan bila pembelajaran mereka tidak dipenuhi dengan interaksi secara langsung. Terakhir, metode penugasan. Penugasan adalah metode yang pendidik pilih untuk peserta didik agar dapat menumbuhkan proses belajar yang eksploratif dan melatih mencari informasi. Namun hal ini bermasalah karena peserta didik merasa jenuh dengan tugas yang pada umumnya merujuk pada resitasi. Dengan adanya kejenuhan tersebut, maka tidak ada motivasi untuk belajar, yang di mana motivasi adalah sebagai langkah awal untuk melakukan suatu hal.

Artikel ini mencoba mengkaji mengenai keefektifan strategi dan metode yang digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran sejarah jenjang SMA dan bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut dengan membuat suatu konsep pembaharuan metode dalam pembelajaran sejarah tersebut secara inovatif dan efisien.

METODE

Penelitian menggunakan metode survei untuk mengetahui keefektifan suatu strategi dan metode pembelajaran pada program PJJ yang digunakan pada mata pelajaran sejarah di beberapa SMA, terdapat survei untuk mengumpulkan beberapa informasi dengan beberapa pertanyaan yang diajukan melalui platform google form dengan maksud mendapatkan informasi berupa tanggapan, opini serta harapan peserta didik pada strategi dan metode pembelajaran yang ditetapkan. Subjek penelitian adalah peserta didik di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X yang mendapatkan jam belajar mata pelajaran sejarah.

Langkah awal dari penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui platform *google form*. Dalam *google form* yang disebarakan terdapat beberapa pertanyaan dengan

jawaban yang sudah tersedia yaitu “Ya” atau “Tidak” sebanyak 4 butir soal, lalu jawaban dengan beberapa opsi yang tersedia sebanyak 2 butir soal, serta jawaban dalam bentuk kalimat deskripsi tanggapan sebanyak 3 butir soal.

Kuesioner yang disebarkan mencakup beberapa pertanyaan dengan instrumen berbentuk kuesioner dengan opsi jawaban “Ya” dan “Tidak” untuk indikator mengenai ketertarikan peserta didik kepada pendidik selaku pemateri, ketertarikan pada metode pembelajaran yang ditetapkan, kejenuhan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang ditetapkan, serta standar metode pembelajaran yang diinginkan akan berpengaruh terhadap semangat belajar sejarah. Opsi jawaban beberapa pilihan untuk indikator mengenai keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung, kejenuhan peserta didik saat belajar sejarah, dan instrumen terakhir yaitu pertanyaan dengan jawaban berbentuk deskripsi untuk indikator mengenai penjelasan metode yang ditetapkan, metode yang diinginkan serta harapan peserta didik terhadap strategi dan metode pembelajaran sejarah yang ditetapkan.

Metode ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat keefektifan dari suatu strategi, metode, maupun komponen lainnya, yang digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) beserta keluhan kesah yang dirasakan peserta didik saat proses pembelajaran mata pelajaran sejarah berlangsung. Selain itu kami meneliti strategi maupun metode yang peserta didik SMA inginkan saat belajar Sejarah.

HASIL

Berdasarkan penelitian survei yang dilakukan, maka hasil yang didapat dari beberapa pertanyaan yang diajukan melalui google form yaitu sebanyak 30 responden dengan kriteria sebagai peserta didik kelas X jenjang pendidikan SMA yang mempelajari pelajaran sejarah. Berikut merupakan beberapa sajian hasil penelitian yang bisa disajikan dalam bentuk grafik

Grafik 1 menjelaskan bahwa rasa suka para peserta didik terhadap pendidiknya selaku orang yang memberikan materi pelajaran sejarah di kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Diketahui hampir semua peserta didik menyukai para pendidiknya, didapat sebanyak 90% (biru) atau 27 dari 30 responden menyukai pendidik atau pendidik sejarahnya. Tersisa sebanyak 10% (merah) atau 3 dari 30 responden tidak menyukai pendidik atau pendidik sejarahnya.

Apakah Anda menyukai guru sejarah Anda?

30 jawaban

Grafik 1. Diagram tentang pertanyaan suka terhadap pendidik sejarah

Grafik 2 menjelaskan bahwa sebanyak 26,7% (merah) atau 8 dari 30 responden, mengatakan bahwa mereka tidak menyukai metode yang digunakan pendidik pada pembelajaran sejarah di sekolah mereka. Kemudian di sisi lain, sebanyak 73,3% (biru) yaitu 22 dari 30 responden yang menyukai metode.

Apa metode pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru tersebut disenangi oleh Anda?
30 jawaban

Grafik 2. Diagram tentang metode pembelajaran yang digunakan

Berikutnya grafik 3 menjelaskan tingkat kejenuhan yang dirasakan oleh responden. Sebanyak 70% (biru) atau 22 dari 30 responden merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pendukung berbasis online seperti video conference melalui Zoom, Google Meet, Google Classroom, dan Whatsapp Group. Sedangkan hanya sebanyak 30% (merah) yaitu 9 dari 30 responden mengemukakan bahwa masih bisa menerima metode yang digunakan oleh pendidik namun tetap saja, mereka menginginkan suatu pembaharuan pada metode yang digunakan agar tidak tampak membosankan dan menimbulkan rasa kantuk.

Ketika belajar sejarah melalui tatap maya (whatsapp grup, zoom, gmeet, dll), apakah membosankan?
30 jawaban

Grafik 3. Diagram metode yang digunakan membosankan

Jika proses pembelajaran memenuhi standar yang anda inginkan, maka apakah ada kemungkinan anda memiliki semangat dalam belajar sejarah?

30 jawaban

Grafik 4. Diagram pemenuhan standar pembelajaran yang peserta didik inginkan

Pada grafik 4 menjelaskan bahwa sebanyak 93,3% dari 100% responden menjawab “Ya” mengenai perubahan pembelajaran yang menimbulkan hasrat belajar peserta didik. Artinya responden memiliki standar tersendiri terkait strategi dan metode yang diinginkan dan diterapkan oleh pendidik. Pembahasan lebih jelasnya responden memiliki standar pembelajaran yang modern dan adaptif dengan kondisi pandemi Covid-19 saat ini.

Terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan dan dijawab berupa deskripsi, diantaranya diperoleh hasil bahwa para peserta didik merasa jenuh akan strategi dan metode yang digunakan pendidik secara terus menerus. Peserta didik merasa strategi dan metode yang digunakan oleh pendidik tidak variatif sehingga menimbulkan rasa bosan untuk belajar sejarah. Dalam hal ini peserta didik menginginkan strategi dan metode belajar sejarah yang variatif, interaktif dan kreatif serta mereka mengharapkan pendidik menetapkan strategi dan metode sesuai karakteristik peserta didik, lebih adaptif dengan lingkungan belajar saat ini yang mana teknologi berkembang sangat pesat sehingga bisa memanfaatkan teknologi dan dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih mendukung untuk strategi dan metode pembelajaran sejarah.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi dan metode pendidik dalam pembelajaran bukanlah strategi dan metode belajar diharapkan peserta didik. Pada hasil survei tersebut, responden mengatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, dan penugasan secara terus menerus sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan, tanpa motivasi. Maka dari itu, strategi maupun metode tersebut bisa divariasikan untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh ini.

Strategi Pembelajaran Berpusat pada Pembelajaran Kontekstual

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.

Pemanfaatan Podcast Pada Pembelajaran Sejarah

Walaupun dengan keadaan daring, metode pembelajaran ceramah sebagai metode yang umumnya digunakan dapat dilaksanakan menggunakan media berbasis teknologi, yakni memanfaatkan platform online seperti podcast. Podcast adalah rekaman yang bisa didengar oleh khalayak ramai, serupa dengan radio, tetapi podcast dapat membagi tautan dan orang-orang secara mudah dapat klik tautan tersebut untuk diarahkan pada podcast yang dimaksud.

Bagi pendidik, podcast bisa bermanfaat dalam pembelajaran, karena dengan sekali rekaman, pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah kepada semua peserta didik dimanapun mereka berada, seperti yang disebut oleh (Laila, 2020) dalam penelitian yang berjudul “Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast”. Selain itu, podcast memiliki karakteristik dalam fiturnya yaitu berepisode, dapat diunduh dan bertema serta beraneka ragam. Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh (Ummiyyah & Hidayat, 2021) memberi informasi bahwa podcast sebagai metode pembelajaran yang ditunjang media audio ini memiliki tingkat keefektifan yang terbilang tinggi di pembelajaran era pandemi.

Beberapa contoh penerapan podcast dalam mata pelajaran sejarah adalah mengenai materi pergerakan nasional, bagian konferensi meja bundar yang meliputi beberapa tokoh bisa dibuat podcast-nya dengan beberapa jenis suara disertai musik yang mendukung situasi dan kondisi ketika peristiwa tersebut berlangsung. Kemudian penyampaian materi tentang kemerdekaan Indonesia, yang dapat dibuat dengan podcast berbentuk drama. Pendidik berkesempatan untuk dapat membawa situasi dan kondisi pada masa lampau ke dalam kelas virtual mereka sehingga pembelajaran akan lebih bermakna karena peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya.

Pemanfaatan Video Conference Pada Pembelajaran Sejarah

Pada hasil penelitian, diskusi via WhatsApp adalah metode kedua yang sering digunakan pendidik. Ketika berdiskusi peserta didik bisa saling mendapatkan atau menerima pengetahuan yang bisa menjadi stimulus satu sama lain. Namun permasalahannya adalah tidak semua peserta didik itu sama, ada yang menjadi pengamat, ada yang tidak termotivasi karena menganggap kurang menantang, ada pula yang bertanya secara terpaksa sehingga berdiskusi menggunakan Zoom Meeting menjadi solusi walaupun tidak teratasi keseluruhan. Jika diskusi yang dilakukan melalui Zoom Meeting, maka peserta didik yang malu atau ragu-ragu dalam bertanya maupun berpendapat mempunyai peluang yang lebih luas tanpa merasa diawasi atau mendapat beberapa tekanan dari teman sekelas. Bukankah via WhatsApp pun seperti itu? Ya, benar. Namun jika diskusi yang dilangsungkan di WhatsApp Group, peserta didik yang menyukai dunia luar akan tertekan karena dalam obrolan grup tidak terjadi interaksi secara langsung. Maka dengan diskusi via Zoom Meeting, kepribadian peserta didik baik yang tidak percaya diri maupun yang suka berinteraksi akan merasa mendapat lebih banyak manfaat sehingga diskusi tersebut bisa dikatakan berjalan dengan efektif. Mengapa demikian? Di dalam ruangan virtual zoom tersebut, tersedia fitur chat yang menurut kami dapat dimanfaatkan untuk para peserta didik yang tidak berani mengutarakan pendapatnya secara langsung. Ada fitur kamera yang bisa dinyala-matikan pula, sehingga peserta didik yang dimaksud itu dapat mematikan kameranya sementara jika merasa malu. Keefektifan didasarkan dari hasil observasi oleh (Subekti, Nubaiti, Masilawati, & Fitria, 2020) yang menyimpulkan informasi bahwa penggunaan video conference sangat efektif, dilihat dari penilaian yang dilakukan pendidik.

Diskusi bisa saja dijalankan pada pembelajaran apapun untuk memecahkan suatu masalah yang ketika dijalankan metode diskusi maka permasalahan akan mengerucut menghasilkan sebuah solusi. Namun dalam pembelajaran sejarah, bisa diambil contoh pada materi kerajaan-kerajaan di Indonesia. Bisa didiskusikan bagaimana setiap kronologis dari berdirinya suatu kerajaan dan bagaimana keterkaitannya antara satu kerajaan dengan kerajaan lainnya, atau hubungan kerajaan negeri ini dengan kerajaan negeri lain.

Pemanfaatan Virtual Museum Tour (VMT) Pada Pembelajaran Sejarah

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. Dikarenakan pembelajaran sejarah pada era pandemi harus dilaksanakan secara daring maka kuncinya adalah dengan pembelajaran virtual, salah satunya adalah karyawisata ke museum secara virtual atau biasa disebut Virtual Tour Museum (VMT), seperti yang dikatakan oleh (Syarif, Maryuni, Nurhasanah, & Willdianti, 2020) dalam artikelnya bahwa VMT ini adalah upaya dalam pemanfaatan teknologi & informasi sekaligus pemanfaatan lingkungan & fenomena. Keefektifan metode ini dapat dilihat dari penelitian-penelitian lainnya yang dilakukan oleh beberapa orang. (Rohmatul, 2021) menemukan bahwa VMT berdampak positif, khususnya pada capaian kognitif peserta didik. Ia membeberkan bahwa koleksi museum yang beragam meningkatkan ketertarikan peserta didik sebanyak 82%. Pembelajaran VMT dapat berlangsung tanpa adanya pendidik, seperti yang dicantumkan di penelitian oleh (Daniela, 2020) yang di mana VMT disebut sebagai learning agent.

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.

SIMPULAN

Virus Covid-19 menjadi penyebab terjadinya perubahan pada segala aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Dengan mewabahnya virus yang bisa menular dengan cepat melalui interaksi secara langsung, maka pemerintah menyarankan masyarakat untuk melakukan aktivitas di rumah masing-masing sebagai bentuk pencegahan penularan. Sama halnya di aspek pendidikan, yang di mana pembelajaran dalam semua jenjang dilakukan di rumah. Terdapat perubahan yang terjadi yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan, yakni dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Penulis menganalisis bagaimana kendala yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, dapat disimpulkan hasilnya bahwa peserta didik yang belajar di era pandemi ini dengan program pembelajaran jarak jauh merasa bosan pada metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran sejarah. Peserta didik menginginkan pembaharuan yang lebih menarik pada strategi maupun metode yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Pada umumnya, pendidik saat ini menggunakan strategi yang berpusat pada pendidik dengan metode ceramah, diskusi, serta penugasan. Dari metode yang biasa dilakukan tersebut, jika dilakukan pembaharuan yang sesuai dengan karakteristik dan keinginan peserta didik yaitu strategi dan metode pembelajaran yang baru dan menarik maka metode ceramah, diskusi,

serta penugasan dapat dikemas dengan pemanfaatan teknologi yang sedang berkembang seperti metode ceramah dilakukan dengan podcast, diskusi via Zoom Meeting ditambah dengan kuis interaktif untuk penugasan. Selain itu, peserta didik diberi suatu hiburan edukatif seperti karyawisata online *Virtual Museum Tour*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainim, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Pemanfaatan Sejarah. *Indonesian Jurnal History of Education*, 40-45.
- Amboro, K. (2019). Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Sejarah. *Yupa: Historical Students Journal*, 91-106.
- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*, 128-150.
- Asmi, A. R., Dhita, A. N., & Supriyanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 1-12.
- Daniela, L. (2020). *Virtual Museum as Learning Agent. Sustainability*, 1-24.
- Fadilah, N. N., Setyosari, P., & Susilaningsih, S. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 90-97.
- Hadiwibowo, 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.
- Hasibuan, I. (2014). Model Pembelajaran CTL. *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan Sains*, 1-12.
- Jubaedi, A. D., Dwiyanto, S., & Sulistiyono. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Tour pada Museum. *Jurnal Sistem Informasi*, 70-77.
- Kurnia, D. (2020). Penerimaan dan Penggunaan e-learning pada Masa Pandemi Covid-19: Aplikasi Model UTAUT2. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 435-447.
- Laila, D. (2020). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 7-11.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Pertiwi, R. K. & Sutarna, S. (2020). Membudidayakan Kelas Digital Untuk Membimbing Siswa Dalam Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 350-365.
- Rachmawati, F., Muharajah, K., & Kamaliyah, N. (2019). Mengukur Efektivitas Podcast sebagai Media Perkuliahan Inovatif pada Mahasiswa. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 38-44.
- 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.
- Rosyid, M. (2021, Maret 15). Museum Virtual untuk Belajar Sejarah di Masa Pandemi. Retrieved April 21, 2021
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sinambela, M. B. W., Soepriyanto, Y., & Adi, E. P. (2018). Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1) 7-12.
- Subekti, H. A., Nubaiti, Masilawati, & Fitria, H. (2020). Pemanfaatan Video Conference Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Produktif di Sekolah Menengah Kejuruan. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 427-437.
- Sudarti, T. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Solusi di Masa Pandemi. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 119-122.

- 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.
- Ummyyah, N., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan Media berbasis Audio Melalui Podcast Spotify Untuk Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh pada Mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Pendidikan*, 34-39.
- Vidiarti, S. (2015). Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Dekstop Virtual Reality pada Museum Ranggawarsita. *Skripsi*.
- Wibowo, T. U., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 402-408.