



## PEMANFAATAN DIGITAL HISTORY UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL

Indah Wahyu Puji Utami

[indahwahyu.p.u@um.ac.id](mailto:indahwahyu.p.u@um.ac.id)

Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Malang, Indonesia  
Humanities and Social Studies Education, Nanyang Technological University, Singapore

**Abstract:** *This article aims to provide some reflections regarding instructional praxis in the midst of global pandemic and insights of digital history as an alternative solution that can be used for local history learning in this unprecedented situation. In doing so, research problems were formulated, data (especially from peer-reviewed articles) were gathered, corroborated, presented and discussed accordingly. This study finds that Covid-19 has changed the educational landscape worldwide, including Indonesia. Given the unfortunate condition of the pandemic, many educational institutions shifted their teaching and learning into online. It provides various challenges as well as opportunities to use various new digital media in education, including digital history. Emerged in the late 20th century, digital history provides opportunities for history teachers or educators to use it as sources of history learning, especially on local history. Using various primary sources available online, teachers could design new instructional materials or project-based learning on local history.*

**Keywords:** *instructional and Covid-19 pandemic, digital history, local history learning*



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*  
Received 17 Mei 2020  
Revised 25 Juni 2020  
Accepted 25 Juni 2020  
Published 30 Juni 2020  
Available online 30 Juni 2020

©2020. JPSI. All rights reserved.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di awal abad ke-21 membawa dampak yang luar biasa dalam penelitian dan pembelajaran sejarah (Utami & Nafiah, 2017). Berbagai inovasi pun dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi untuk pembelajaran sejarah, termasuk sejarah lokal. Sebagai contoh, Efendi, Lutfi, Utami, & Jati (2017) mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah lokal di Malang. Dalam penelitiannya, Susanto & Akmal (2018) mengembangkan aplikasi

*mobile* yang digunakan di *smartphone* siswa untuk pembelajaran sejarah lokal di Kalimantan Selatan. Inovasi lain juga dilakukan oleh Sulisty, Nafi'ah, & Idris, (2019) yang mengembangkan e-PAS (*E-Learning Pembelajaran Sejarah*) untuk pembelajaran sejarah lokal secara *online*.

Berbagai inovasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran sejarah lokal tersebut menunjukkan adanya tren yang positif, meskipun bukan berarti tanpa masalah. Kondisi sekolah, siswa dan infrastruktur pendukung seperti kapasitas memori *smartphone* dan jaringan internet bisa menjadi masalah tersendiri dalam pemanfaatan berbagai inovasi tersebut. AR misalnya cenderung memerlukan kapasitas memori yang besar untuk menginstal aplikasinya dan kamera *smartphone* yang baik untuk membaca *marker* (Efendi, Lutfi, Utami, & Jati, 2017). Selain itu, tidak semua sekolah memperbolehkan siswa untuk membawa ataupun menggunakan *smartphone*. Akibatnya, pembelajaran sejarah lokal dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang mutakhir belum menjadi praktik yang dominan di sekolah hingga terjadinya pandemi Covid-19 yang mendisrupsi praktik pembelajaran.

Kekhawatiran akan penyebaran penyakit ini membuat pemerintahan di berbagai belahan dunia untuk meliburkan sekolah atau beralih ke pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk di Indonesia. Pandemi ini mengakibatkan akselerasi yang luar biasa dalam penggunaan berbagai platform baru agar pembelajaran bisa tetap berjalan. Dalam situasi semacam ini, guru sejarah pun dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sejarah lokal. Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan *digital history* yang sudah banyak dilakukan di negara lain seperti Amerika Serikat (Clarke & Lee, 2004) dan Canada (Levesque, 2006) namun belum banyak diterapkan di Indonesia. Oleh karenanya, artikel ini akan membahas tentang refleksi pembelajaran di tengah pandemi, konsep dan praktik *digital history*, serta pemanfaatan *digital history* dalam pembelajaran sejarah lokal.

## METODE

Secara sederhana, metode yang digunakan dalam kajian ini meliputi: (1) perumusan masalah, (2) penelusuran dan pengumpulan pustaka, (3) koraborasi, serta (4) penyajian dan pembahasan hasil kajian. Pertama, perumusan masalah dalam artikel ini berawal dari pengalaman empiris dan refleksi kritis terkait pembelajaran di tengah pandemi, serta upaya untuk mencari solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah lokal di tengah situasi tersebut dengan memanfaatkan sumber sejarah yang tersedia secara *online* (*digital history*). Kedua, data dikumpulkan melalui penelusuran dan pengumpulan berbagai sumber pustaka yang terkait, terutama dari *peer-reviewed* artikel, buku dan publikasi lainnya. Beberapa pustaka utama yang digunakan antara lain *peer-reviewed* artikel yang ditulis oleh Lee (2002), Clarke dan Lee (2004), dan Levesque (2006) yang merupakan pionir dalam kajian *digital history* untuk penelitian dan pembelajaran sejarah lokal. Selain itu berbagai pustaka lainnya juga digunakan baik yang merupakan kajian empiris maupun konseptual sebagai pembandingan maupun pendukung pustaka utama. Ketiga, data yang telah terkumpul kemudian disandingkan dan dibandingkan satu sama lain serta ditelaah secara kritis dalam tahap koraborasi.

Keempat, hasil kajian disajikan dan dibahas dalam tiga topik utama, yaitu refleksi pembelajaran di tengah pandemi yang menyediakan tantangan sekaligus kesempatan dalam pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi, konsep dan praktik *digital history* yang berkembang di beberapa negara, serta pemanfaatan *digital history* dalam pembelajaran sejarah lokal dalam konteks Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Refleksi Pembelajaran Di Tengah Pandemi

Pandemi Covid-19 yang berawal dari wilayah Wuhan di Cina menyebar dengan cepat ke berbagai wilayah di dunia dan mengakibatkan disrupsi dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Terhitung sejak 15 Maret 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meliburkan sekolah secara nasional untuk mencegah wabah ini meluas. Kegiatan pembelajaran pun dialihkan, tidak lagi di sekolah namun di rumah melalui pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran secara daring atau *online*. Akibatnya, banyak di antara guru, siswa, maupun orang tua yang harus beradaptasi dengan pembelajaran di tengah pandemi.

Banyak di antara lembaga pendidikan yang beralih melakukan pembelajaran secara *online* dengan menggunakan berbagai platform digital. Namun bukan berarti pembelajaran daring tidak memiliki masalah. Meskipun para peneliti melaporkan secara optimis pembelajaran *online* di tengah pandemi Covid-19 (Firman dan Rahayu, 2020, Khasanah, Prambudiyanto, dan Widuroyeki, 2020, Pujilestari, 2020), tetapi ada pula yang melaporkan adanya kendala, di antaranya masalah ketersediaan perangkat berupa laptop atau telepon pintar yang tidak dimiliki oleh semua siswa (Nasution, 2020). Hal ini secara tidak langsung menunjukkan adanya *digital divide* atau terbaginya kelompok berdasarkan kemampuan terhadap penguasaan ekonomi informasi digital (Wahyuningtyas dan Adi, 2018) yang cukup besar dalam masyarakat kita. Menyadari hal itu, Kemdikbud kemudian bekerjasama dengan TVRI untuk menyediakan konten pembelajaran jarak jauh yang disiarkan melalui televisi dengan harapan dapat mengatasi masalah tersebut. Namun, terlepas dari berbagai masalah yang menyertainya, pembelajaran secara *online* menjadi 'new normal' dalam lanskap pendidikan di Indonesia (Praherdhiono, et. al, 2020).

Pembelajaran *online*, termasuk untuk pembelajaran sejarah, bukanlah hal yang baru di Indonesia. Namun, pandemi Covid-19 menyebabkan akselerasi yang luar biasa dalam pembelajaran *online*. Para pendidik memanfaatkan berbagai platform *online* untuk pembelajaran, misalnya Zoom, Google Meet, Microsoft teams, ataupun *learning management system* (LMS) seperti Moodle, Edmodo, Google classroom dan sebagainya.

Berbagai kelas *online* sejarah yang terbuka tidak hanya untuk siswa dan mahasiswa tapi masyarakat umum pun pun bermunculan bak cendawan di musim hujan. Salah satu contoh yang menarik misalnya pembelajaran yang dilakukan dalam matakuliah Historiografi di Universitas Riau yang mengundang narasumber dari berbagai institusi pendidikan untuk memberikan kuliah secara gratis melalui platform Google Meet dengan peserta yang tidak terbatas pada mahasiswa saja, tapi

juga dosen atau guru dari institusi pendidikan lainnya. Penulis pernah berkesempatan menjadi salah satu narasumber dalam kegiatan tersebut. Contoh lain misalnya pembelajaran sejarah secara *online* yang dilakukan oleh Harmaji (Guru Sejarah SMAN 2 Trenggalek) yang melakukan siaran langsung melalui Facebook terkait berbagai topik dalam matapelajaran Sejarah Indonesia. Dalam hal ini, pembelajaran menjadi lebih terbuka dan tidak terbatas pada ruang kelas dengan peserta didik yang juga tidak terbatas. Belajar sejarah bisa dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja dengan bantuan internet.

Institusi seperti Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI) maupun Direktorat Jendral Kebudayaan (Ditjen Kebudayaan) Kemdikbud juga rutin menggelar webinar dengan berbagai topik sejarah secara gratis yang bisa menjadi sarana bagi siswa, guru, akademisi maupun masyarakat umum untuk belajar sejarah. Media seperti *Heuristik.id*, *Historia* dan *National Geographic Indonesia* juga tidak ketinggalan dalam menyediakan webinar dengan mengangkat berbagai topik sejarah yang juga gratis dan terbuka untuk umum. Dalam hal ini, produksi, reproduksi dan diseminasi pengetahuan kesejarahan menjadi semakin mudah.

Internet dan berbagai platform yang tersedia saat ini memang memudahkan berbagai penelitian maupun pembelajaran sejarah di tengah pandemi, termasuk di antaranya pemanfaatan *digital history*. Hilmar Farid, Direktur Jendral Kebudayaan Kemdikbud, dalam seri webinar tanggal 4 April 2020 menyebutkan bahwa teknologi digital turut mempengaruhi perkembangan metode dan metodologi sejarah, terutama dengan adanya *digital history* (Masyarakat Sejarawan Indonesia, 2020). Perkembangan teknologi yang melahirkan *digital history* memungkinkan lahirnya berbagai kerangka dan narasi baru dalam memahami kompleksitas sejarah yang belum terjadi sebelumnya yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian maupun pembelajaran sejarah.

## Digital History

*Digital history* bukanlah hal yang baru, termasuk dalam dunia pendidikan, terutama di Amerika Serikat dan Eropa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad XX memungkinkan terjadinya digitalisasi sumber-sumber sejarah yang kemudian diunggah di *world wide web* (www) yang melahirkan *digital history*. Para ahli memiliki berbagai pandangan tentang sejarah digital ini. Lee (2002:504) misalnya mendefinisikannya sebagai berikut.

*“Digital history is the study of the past using variety of electronically reproduced primary sources, texts, images, and artifacts as well as the constructed historical narratives, accounts, or presentations that result from digital historical inquiry. Digital historical resources are typically stored as electronic collections in formats that facilitate their use on the world wide web.”*

Beberapa ahli sejarah di Amerika Serikat memberikan definisi yang lebih singkat namun dapat menjadi payung yang lebih luas tentang *digital history* sebagai *“an approach to examine and representing the past that works with the new communication technologies of the computer, the internet network, and software systems”* (Cohen, et. al., 2008:454). Dalam hal ini, teknologi komunikasi, informasi dan media baru ternyata memegang peranan penting dalam *digital history*.

Digitalisasi sumber-sumber sejarah, terutama sumber primer, merupakan hal yang penting dalam kajian *digital history*. Dengan adanya digitalisasi sumber yang kemudian disediakan secara *online*, maka sumber-sumber tersebut menjadi lebih mudah dicari, diakses, diunduh, dan dimanipulasi (Lee, 2002). Hal ini tentu saja sangat berbeda dengan periode sebelumnya yang mana akses terhadap sumber itu sangat terbatas. Hanya segelintir arsiparis, peneliti atau sejarawan saja yang mengakses sumber-sumber primer sejarah, terutama yang tersimpan di berbagai kantor arsip dan perpustakaan, sehingga terjadi dominasi pengetahuan kesejarahan oleh golongan tersentu saja.

Digitalisasi sumber sejarah menurut Levesque (2006) mengubah kondisi tersebut sehingga terjadi desentralisasi pengetahuan dan akses terhadap informasi kesejarahan. Lebih lanjut ia mengungkapkan bahwa proses ini akhirnya berimbas pada lahirnya sejarah yang lebih “*friendly*” dan komunikatif karena berbagai sumber itu mudah dicari dan dibagi sehingga terjadi intensifikasi penggunaan arsip digital. Komunikasi digital menurutnya sangat memudahkan pertukaran informasi, termasuk pengetahuan dan informasi kesejarahan.

Berbagai kemudahan dalam pertukaran pengetahuan kesejarahan melalui *digital history* menjadi alasan mengapa banyak sejarawan di dunia memanfaatkannya dalam penelitian dan penulisan sejarah lokal (Becket, 2007). Hal ini misalnya dapat dilihat dalam Digital Harrisburg yang menjadi *platform* bagi sejarawan dan masyarakat lokal untuk mengeksplorasi sejarah lokal di Kota Harrisburg, Pennsylvania, USA dengan memanfaatkan sumber-sumber sejarah digital (Dembo, 2017). Di Inggris, *digital history* dalam proyek *England’s Past for Everyone* juga menunjukkan bahwa sumber sejarah yang tersedia secara digital di situs tersebut digunakan untuk kajian maupun pembelajaran berbagai sejarah lokal di negara itu (Tamm & Burke, 2018).

Meskipun demikian, peneliti maupun pendidik sejarah perlu berhati-hati dalam melakukan atau memanfaatkan *digital history*. Hal ini terutama terkait dengan persoalan sumber. Sumber sejarah dalam bentuk digital memang memiliki kesamaan dengan sumber sejarah non-digital, namun juga terdapat beberapa perbedaan. Lee (2002:508) mencatat beberapa perbedaan di antaranya sebagai berikut,

*“1) digital historical resources are more accessible; 2) they encourage increased archival activity; 3) they promote the development of social networks; 4) they are easier to manipulate; 5) they are searchable; 6) they are more flexible; 7) they include an organizational strategy related to the content of collection.”*

Karakteristik sumber sejarah yang digital tersebut tentunya menuntut kehati-hatian dalam penggunaannya. Prinsip-prinsip dasar dalam penelitian sejarah, terutama soal kritik sumber tetap harus diperhatikan dalam pemanfaatan sumber-sumber digital tersebut baik untuk penelitian maupun pembelajaran sejarah, termasuk sejarah lokal.

### **Pemanfaatan Digital History untuk Pembelajaran Sejarah Lokal**

Guru dan siswa seringkali memiliki pandangan yang berbeda mengenai sejarah. Di satu sisi, guru sejarah tentu memiliki latar belakang pengetahuan kesejarahan beserta guna sejarah. Sebagian

besar guru percaya bahwa sejarah sangatlah penting dalam kehidupan (Kelly, 2013). Para pendidik sejarah di Indonesia tentu saja sudah sangat familiar dengan ungkapan bahwa orang tidak akan belajar sejarah jika tidak ada gunanya (Kuntowijoyo, 2005) maupun berbagai guna sejarah (Rowse, 2014) yang mereka pelajari dalam perkuliahannya dulu. Namun, siswa belum tentu memiliki pemahaman yang sama tentang hal tersebut sehingga seringkali mereka tidak tertarik dengan pembelajaran sejarah dan mempertanyakan mengapa mereka perlu belajar sejarah (Clarke & Lee, 2004).

Dalam konteks pembelajaran sejarah di Indonesia, hal tersebut sangat mungkin terjadi karena kurikulum maupun pembelajaran sejarah cenderung menggunakan perspektif sejarah nasional yang sentralistik (Nordholt, 2004) sehingga sejarah terkesan jauh dari diri siswa. Kurikulum 2013 memang memberikan tempat yang istimewa pada sejarah dengan adanya mata pelajaran Sejarah Indonesia yang termasuk dalam kelompok matapelajaran wajib dan Sejarah yang termasuk dalam matapelajaran pilihan. Namun sayangnya kurikulum ini tidak secara eksplisit mempromosikan sejarah lokal. Salah satu akibatnya adalah siswa 'tercerabut' dari sejarah dan sulit menemukan posisinya dalam sejarah dan menjadi kurang tertarik pada sejarah.

Clarke dan Lee (2004) menganjurkan pembelajaran sejarah lokal untuk menarik kembali minat siswa dan menyadarkan posisi mereka dalam jaringan sejarah dan konteks yang lebih besar. Lebih lanjut kedua ahli ini menyarankan pada guru untuk mendesain aktivitas belajar yang memungkinkan siswa untuk menggunakan sumber sejarah untuk membuat pembelajaran sejarah lokal yang bermakna, terutama dengan menghubungkan siswa dengan sejarah komunitasnya. Dalam hal ini, guru bisa menggunakan *digital history* dalam pembelajaran sejarah lokal.

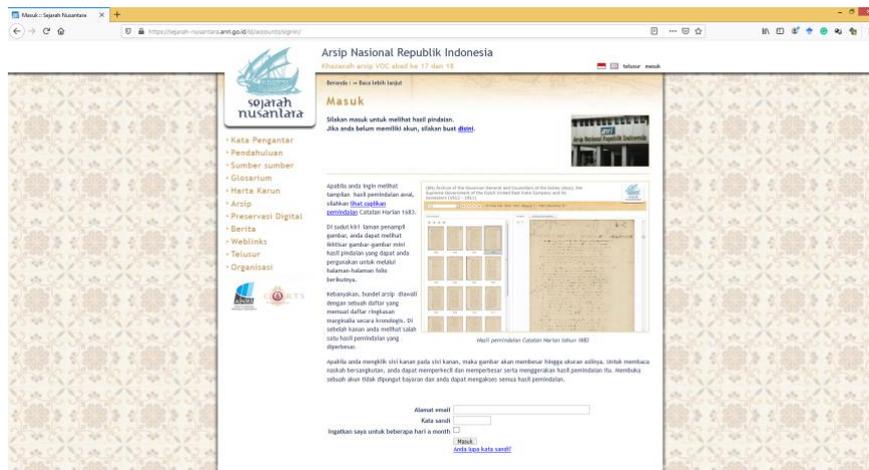
Sumber sejarah digital yang merupakan tulang punggung *digital history* memiliki karakteristik tersendiri yang mengharuskan guru berhati-hati dalam penggunaannya. Setidaknya ada empat hal yang perlu diperhatikan guru dalam penggunaan *digital history* untuk pembelajaran sejarah lokal. Pertama, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa dan pengetahuan siswa. Hal ini terutama karena siswa memiliki cara berpikir yang berbeda tentang *digital history* (Kelly, 2013). Kedua, kesesuaian sumber yang tersedia secara digital dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran (Bull, Bull & Dawson, 1999). Hal ini karena tidak semua sumber yang tersedia secara digital sesuai untuk disajikan atau digunakan untuk pembelajaran sejarah lokal. Ketiga, reabilitas, kredibilitas, perspektif dan tujuan sumber serta *website* atau pihak yg mempublikasikan sumber sejarah digital juga perlu diperhatikan dan dikritisi (Lee, 2002). Sebagai contoh, sumber-sumber sejarah yang digitalisasi oleh NIOD tentang masa revolusi kemerdekaan di Indonesia tentu saja sebagian besar dari perspektif Belanda dan harus tetap dikritisi. Keempat, kecenderungan generasi digital untuk membaca cepat (*scanning*) daripada membaca secara mendalam dan kritis (Levesque, 2006). Padahal, pengkajian sejarah, termasuk *digital history*, memerlukan ketelitian dan kehati-hatian dalam membaca sumber sejarah yang tersedia secara digital.

Berbagai lembaga atau institusi baik di dalam maupun di luar negeri menyediakan berbagai sumber sejarah primer yang telah didigitalisasi dan bisa diakses dengan mudah. Berikut merupakan

beberapa di antaranya yang bisa digunakan untuk menelusuri sumber sejarah digital untuk pembelajaran sejarah lokal:

1. <https://sejarah-nusantara.anri.go.id/id/>
2. <http://www.manassa.id/>
3. <http://khastara.perpusnas.go.id/web/search/grid/o>
4. <https://www.hmmlcloud.org/dreamsea/manuscripts.php>
5. <https://seamushaf.kemenag.go.id/>
6. [https://eap.bl.uk/search/site?f%5Bo%5D=ss\\_simplified\\_type%3AProject&f%5B1%5D=ss\\_country%3AIndonesia](https://eap.bl.uk/search/site?f%5Bo%5D=ss_simplified_type%3AProject&f%5B1%5D=ss_country%3AIndonesia)
7. <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/>
8. [https://blogs.bl.uk/asian-and-african/?\\_ga=2.157766910.555481172.1589195728-2080683577.1589195728](https://blogs.bl.uk/asian-and-african/?_ga=2.157766910.555481172.1589195728-2080683577.1589195728)
9. <http://orient-digital.staatsbibliothek-berlin.de/content/index.xml>
10. <https://www.delpher.nl/>
11. [https://digital.soas.ac.uk/r\\_idn](https://digital.soas.ac.uk/r_idn)
12. <https://royalasiaticcollections.org/manuscripts/>
13. <https://www.niod.nl/en/collections>
14. <https://digitalcollections.nypl.org/collections/photographs-of-indonesia#/?tab=navigation>

Sumber-sumber sejarah digital tersebut dapat digunakan oleh guru atau pendidik sejarah dalam pengembangan bahan ajar sejarah lokal.



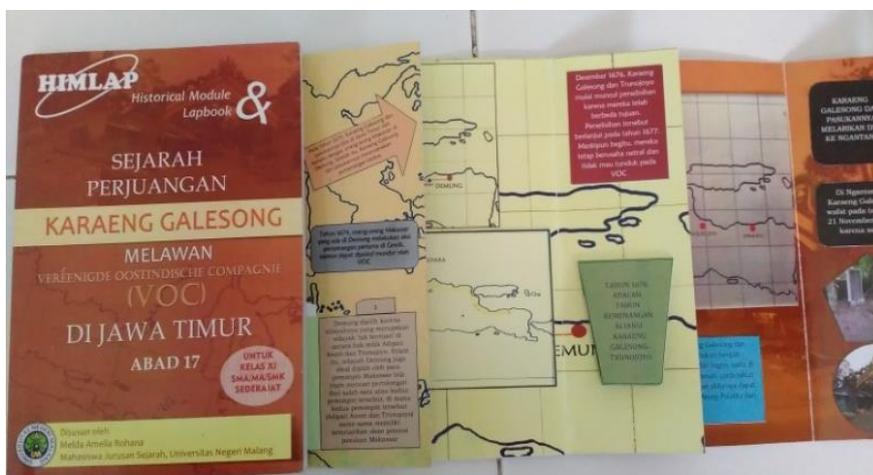
Gambar 1. Tampilan website Sejarah Nusantara milik Arsip Nasional Republik Indonesia yang menyediakan sumber sejarah digital terutama dari masa VOC

(Sumber: <https://sejarah-nusantara.anri.go.id/id/> diakses 11 Mei 2020)

Pengembangan bahan ajar sejarah lokal dengan menggunakan *digital history* sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh peneliti atau mahasiswa pendidikan sejarah di Indonesia mulai dari level sarjana hingga doktoral. Namun sayangnya, banyak di antara hasil penelitian tersebut yang berakhir di rak perpustakaan atau repository universitas. Kurangnya diseminasi ini berakibat pada rendahnya pemanfaatan berbagai bahan ajar hasil penelitian tersebut dalam pembelajaran sejarah di ruang-ruang kelas di Indonesia. Hal ini sebenarnya bisa diatasi dengan pemanfaatan media sosial seperti

yang dilakukan oleh Maya Yunita melalui akun Instagram [@historiographic.id](https://www.instagram.com/historiographic.id) atau Melda Amelia Rohana, guru sejarah SMAN 9 Malang, dengan YouTube channel [Bu Mel Bu Sejarah](https://www.youtube.com/channel/UCBuMelBuSejarah).

Pengembangan bahan ajar sejarah tersebut tetaplah harus disesuaikan dengan kurikulum, tujuan pembelajaran beserta evaluasi yang akan digunakan, kondisi siswa, kondisi lokal (sekolah, masyarakat dan lingkungan), serta platform yang akan digunakan. Hal ini karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan platform atau aplikasi pembelajaran digital. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat atau fasilitas yang mendukungnya. Dalam hal ini perlu dipahami bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *digital history* tidak harus berupa produk digital tapi juga non-digital. Sebagai contoh, Rohana (2018) mengembangkan bahan ajar tentang perjuangan Karaeng Galesong di Jawa Timur untuk siswa di SMAN 1 Ngantang berupa modul dan *lapbook* yang non-digital meskipun dalam pengembangan kontennya menggunakan *digital history*.



Gambar 2. Bahan ajar cetak tentang Karaeng Galesong

(Sumber: Rohana, 2018: 40, reproduksi gambar dengan ijin penulis asli)

Pengembangan bahan ajar di era digital ini sebenarnya bukanlah hal yang sulit untuk dilakukan. Guru atau pendidik sejarah dapat memanfaatkan berbagai aplikasi atau website *graphic editor* yang tersedia secara gratis. Beberapa di antaranya yang mudah digunakan adalah Befunky (<https://befunky.com>), Canva (<https://canva.com>), Crello (<https://crello.com>), Easil (<https://about.easil.com>), Picmonkey (<https://picmonkey.com>), Snappa (<https://snappa.com>), dan Stencil (<https://getstencil.com>). Berbagai fitur maupun *template* yang disediakan oleh berbagai *graphic editor* tersebut sangat memudahkan pengguna untuk mendesain visual yang diinginkan, termasuk misalnya membuat infografis sejarah lokal. Selain itu, guru atau pendidikan juga dapat mengembangkan *Augmented reality* (AR) berbasis lokasi untuk sejarah lokal (Schrier, 2007). Dalam penggunaan sumber sejarah yang tersedia secara digital untuk kepentingan pengembangan bahan ajar sejarah lokal, pengembang harus tetap memperhatikan prinsip-prinsip ilmiah, termasuk menghormati hak cipta dari sumber tersebut dan menuliskan referensi yang jelas.

Permasalahan yang mungkin muncul dalam pengembangan bahan ajar berbasis *digital history* adalah ketiadaan sumber digital untuk topik sejarah lokal tertentu mengingat keterbatasan sumber sejarah digital. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu kreatif dengan mengajak siswa melakukan penelitian sejarah lokal. Hal ini misalnya bisa dilakukan pada pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X terutama pada Kompetensi Dasar (KD) 3.1. memahami konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah, 3.2. memahami konsep perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah, 4.1. menyajikan hasil penerapan konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang dan waktu dalam peristiwa sejarah dalam bentuk tulisan atau bentuk lain, dan 4.2 menerapkan konsep perubahan dan keberlanjutan dalam mengkaji peristiwa sejarah (Kemdikbud 2016).

Guru bisa menerapkan pembelajaran sejarah berbasis proyek, misalnya dengan menggunakan metode sejarah lisan untuk penelitian sejarah sederhana tentang sejarah lokal di sekitar siswa. Siswa dapat memilih salah satu aspek dari sejarah di sekitarnya, misalnya sejarah kampung tempat tinggalnya. Dalam proyek ini, siswa dapat diajak untuk menerapkan metode sejarah mulai dari pemilihan topik, heuristik, verifikasi, interpretasi hingga historiografi (Kuntowijoyo, 2005).

Semua sumber sejarah yang didapatkan oleh siswa misalnya foto, video atau rekaman sejarah lisan dapat disimpan dan dipublikasikan di Google Drive, Drop Box, blog, youtube, atau website. Pemanfaatan website untuk mengunggah, menyimpan dan membagi berbagai sumber sejarah yang berasal dari masyarakat kebanyakan misalnya sudah dilakukan oleh Singapore Memory Project (<https://www.singaporememory.sg/>) yang pada akhirnya melahirkan demokratisasi sejarah dan memori (Blackburn, 2013). Sumber yang tersedia secara online ini kemudian dapat dimanfaatkan untuk penelitian, pengembangan bahan ajar, ataupun pembelajaran sejarah lokal berikutnya.

Pembelajaran sejarah lokal berbasis proyek semacam ini juga merupakan bentuk pembelajaran konstruktivistik. Siswa diajak untuk mengkonstruksi atau merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri tentang sejarah lokalnya seperti yang dianjurkan oleh Clarke dan Lee (2004). Hasil dari pengkajian proyek sejarah lokal siswa ini tidak harus berupa makalah atau laporan tertulis, namun bisa juga dalam bentuk lain yang sesuai dengan generasi digital, misalnya vlog, Tiktok, Instagram feed, dan sebagainya. Pembelajaran sejarah lokal berbasis proyek ini secara tidak langsung akan mendorong siswa untuk kreatif dan berpikir kritis.

## SIMPULAN

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia di tahun 2020 membawa dampak yang luar biasa dalam bidang Pendidikan di berbagai belahan dunia. Di Indonesia, pandemi ini menyebabkan akselerasi yang luar biasa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital, termasuk dalam pembelajaran sejarah lokal. Dalam hal ini, *digital history* yang sebenarnya sudah berkembang sejak akhir abad ke-20 dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sejarah lokal. Praktik ini sudah lebih dulu dilakukan di negara lain seperti Amerika Serikat, Canada, Inggris maupun Singapura.

Pemanfaatan *digital history* dalam pembelajaran sejarah memerlukan kehati-hatian dari guru maupun siswa. Hal ini tidak lepas dari karakteristik sumber sejarah digital yang sangat mudah diakses

namun mudah pula dimanipulasi. Guru dapat memanfaatkan secara sumber sejarah digital secara hati-hati untuk mengembangkan bahan ajar. Selain itu guru sejarah dapat pula mengajak siswa untuk teliti dan kritis dalam memanfaatkan sumber sejarah digital yang disediakan oleh berbagai laman di internet misalnya melalui praktik penelitian sejarah sederhana di sekitar lingkungan siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

## DAFTAR RUJUKAN

- Becket, J. (2007). *Writing Local History*. Manchester: Manchester University Press.
- Blackburn, K. (2013). The 'democratization' of memories of Singapore's past. *Bijdragen tot de taal-, land- en volkenkunde/Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 169(4), 431-456.
- Bull, G., Bull, G., & Dawson, K. (1999). The universal solvent. *Learning and Leading with Technology*, 27(2), 36-38.
- Clarke, W.G. & Lee, J.K. (2004). The promise of digital history in the teaching of local history. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues, and Ideas*, 78 (2), 84-87.
- Cohen, D.J., Frisch, M., Gallagher, P., Mintz, S., Sword, K., Taylor, A.M. Thomas, W.G., & Turkel, W.J. (2008). Interchange: The promise of digital history. *The Journal of American History*, 95(2), 452-491.
- Dembo, S. (2017, December 21). Teaching Local History Using Digital Methods. *Perspectives on History*.
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I., & Jati, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi–Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176-187.
- Ernawati, T. (2017). Pewarisan Keberagaman dan Keteladanan melalui Sejarah Lokal. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya dan Pengajarannya*, 11(2), 206-210.
- Firman, F., Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Kelly, T.M. (2013). *Teaching history in the digital age*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Permendikbud No. 24 tahun 2016*. Jakarta: Kemdikbud.
- Khasanah, D.R.A.U., Pramudibyanto, H., & Widoruyekti, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41-48.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lee, J.K. (2002). Digital history in the history/social studies classroom. *The History Teachers*. 35 (4), 503-517.
- Levesque, S. (2006). Discovering the past: Engaging Canadian Students in Digital History. *Canadian Social Studies*, 40(1), n1.

- Masyarakat Sejarawan Indonesia. (2020). *Memikirkan ulang Historiografi Indonesia-1*. [www.youtube.com](https://www.youtube.com) retrieved from <https://youtu.be/iss5718qpo48>
- Nasution, M.R. (2020). *Covid-19 Tidak Menjadi Hambatan Pendidikan di Indonesia?*. <https://www.researchgate.net/publication/340923449>
- Nordholt, H. S. (2004). *De-colonizing Indonesian Historiography*. Lund: Lund University.
- Praherdhiono, H., Adi, E.P., Prihatmoko, Y., Nindigraha, N., Soepriyanto, Y., Indreswari, H., & Oktaviani, H.I. (2020). *Implementasi Pembelajaran di Era dan Pasca Pandemi Covid-19*. Malang: Seribu Bintang.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah*, 4(1).
- Rohana, M.A. (2018). Pengembangan Historical Module dan Lapbook (HIMLAP) Perjuangan Karaeng Galesong di Jawa Timur untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ngantang. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rowse, A.L. (2014). *Apa guna sejarah*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Schrier, K. (2007). *Reliving the revolution: designing augmented reality games to teach critical thinking*. In *Games and simulations in online learning: research and development frameworks* (pp. 250-270). IGI Global.
- Sulistyo, W. D., Nafi'ah, U., & Idris. (2019). The Development of E-PAS Based on Massive Open Online Courses (MOOC) on Local History Materials. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(9), 119-129.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197-206.
- Tamm, M., & Burke, P. (2018). *Debating New Approaches to History*. London: Bloomsbury Publishing.
- Utami, I. W. P., & Nafiah, U. (2017). Development of Sigil Based E-book for "Technology and Information for History Learning" Course. *Paramita: Historical Studies Journal*, 27(1), 103-112.
- Wahyuningtyas, N. & Adi, K. R. (2018). Digital Divide Perempuan Indonesia. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya dan Pengajarannya*, 10(1), 80-88.