

## Museum virtual sebagai media pembelajaran Sejarah pada program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang

Gery Erlangga<sup>1\*</sup>, Amajida Triska Meilia<sup>2</sup>, Nurul Hidayah<sup>3</sup>, Jaja Miharja<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jl. Tanah Merdeka No. 20, Jakarta, 13830, geryerlangga@uhamka.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya, Serang, 42117, 2223190049@untirta.ac.id

<sup>3</sup>Universitas Esa Unggul, Jl. Citra Raya Boulevard, Tangerang, 15711, nh7791006@gmail.com

<sup>4</sup>Universitas Pamulang, Jl. Rajawali, Pamulang, 15417, dosen01292@unpam.ac.id

\*<sup>1</sup>Corresponding email: geryerlangga@uhamka.ac.id

### Abstract

*This research discusses the topic of the role of technology-based learning media such as virtual museums in supporting the history learning process in schools. The position of history learning that has a central role in directing students to always be a superior generation, teachers should be able to create a learning process that is no longer focused on textbooks alone, but can present learning contextually with the help of alternative learning media that have innovative values such as virtual museums because they can foster students' interest in learning history. Therefore, the purpose of this study is to explain descriptively related to the use of virtual museums as an alternative learning medium to introduce history to SDI Azzahro students. This research uses a descriptive qualitative approach with a data collection process using observation and documentation techniques. The results of this study show that the use of virtual museums as a learning medium in history teaching and learning activities at SDI Azzahro has a positive impact as evidenced by the response of students to be more enthusiastic in learning history and dare to convey their understanding of the historical material they have studied in front of their friends.*

### Keywords

*Museum virtual; learning medium; history; elementary school.*

### Abstrak

Penelitian ini membahas topik tentang peran media pembelajaran berbasis teknologi seperti museum virtual dalam memunjang proses pembelajaran sejarah di sekolah. Posisi pembelajaran sejarah yang memiliki peran sentral dalam mengarahkan peserta didik untuk senantiasa menjadi generasi unggul, sudah seharusnya guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang tidak lagi terfokus pada buku teks saja, namun dapat menghadirkan pembelajaran secara kontekstual dengan bantuan media pembelajaran alternatif yang memiliki nilai inovatif seperti museum virtual karena dapat menumbuhkan daya minat peserta didik dalam belajar sejarah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan secara deskriptif terkait dengan penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengenalkan sejarah kepada peserta didik SDI Azzahro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan proses pengambilan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sejarah di SDI Azzahro

memberikan dampak yang positif yang dibuktikan dengan respon peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar sejarah dan berani dalam menyampaikan kembali pemahamannya akan materi sejarah yang telah dipelajarinya depan teman-temannya.

#### **Kata kunci**

Museum virtual; media pembelajaran; sejarah; sekolah dasar.

*\*Received: 20 May 2022*

*\*Revised: 4 July 2022*

*\*Accepted: 30 July 2022*

*\*Published: 31 July 2022*

### **PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sedang mengalami perkembangan secara pesat dan tidak dapat dihindari oleh siapapun. Perkembangan tersebut telah membawa manusia kepada sebuah kondisi yang dinamakan globalisasi. Arus globalisasi yang mengalir begitu deras telah mengakibatkan terjadinya pergeseran struktur masyarakat (Wijayanti, 2017). Kemajuan teknologi yang begitu pesat, memungkinkan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari dilakukan dengan cara yang lebih efisien. Kemajuan teknologi ini juga telah menjadikan manusia dalam menjalin interaksi dengan pihak lain tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, karena dengan bantuan teknologi manusia dapat menjalin interaksi dengan orang lain kapanpun dan dimanapun (Anshori, 2018).

Sejarah sebagai salah satu pelajaran cabang ilmu pengetahuan yang memiliki identik dengan pengembangan karakter yang diharapkan mampu menciptakan generasi muda yang cinta akan negerinya dan dapat menjadi warga negara yang baik. Karakter menjadi elemen yang cukup penting untuk ditanamkan kepada para peserta didik sejak dini guna menciptakan generasi muda yang dapat menyongsong pembangunan bangsa (Muhtarom & Erlangga, 2021). Materi sejarah yang berjumlah banyak dan memiliki cakupan cukup luas senantiasa menimbulkan kesan negatif dari para peserta didik pada masing-masing jenjang pendidikan yang menganggap sejarah merupakan pelajaran yang tidak memiliki sisi menarik untuk dipelajari secara mendalam.

Banyak peserta didik yang menganggap sejarah hanya membahas seputar masa lalu dan tidak ada manfaatnya bagi kehidupan masa kini (Ayundasari, 2019). Padahal, sejarah dapat dijadikan sebagai guru dalam kehidupan manusia. Seperti apa yang diungkapkan oleh Marco Tullius Cicero yakni "*Historia Magistra Vitae*" yang memiliki makna sejarah sebagai guru kehidupan, karena apa yang tengah dijalani pada masa kini tidak dapat terlepas dari peristiwa di masa lampau serta dengan sejarah kita semua dapat mengambil pelajaran dari peristiwa masa lampau agar kehidupan di masa depan dapat menjadi lebih baik lagi dari masa sekarang (Erlangga, 2021).

Pembelajaran sejarah yang selalu melekat stigma membosankan dari peserta didik dapat dikatakan karena kurangnya inovasi para pendidik dalam menyampaikan peristiwa sejarah yang seringkali masih terpaku kepada sebatas bahan ajar yang tertuang dalam buku paket mata pelajaran sejarah. Dewasa ini, dunia memasuki abad 21 memiliki kaitan erat dengan kata globalisasi, terlebih pada saat ini dunia sedang

diselimuti pandemi Covid-19, sehingga dalam menjalani aktivitas sehari-hari manusia, seperti salah satu contohnya pada bidang pendidikan akan senantiasa bertumpu pada kecanggihan teknologi (Absor, 2020). Oleh karena itu, munculnya kondisi seperti sekarang ini, membuat proses pembelajaran sejarah abad 21 sudah seharusnya tidak lagi hanya terpaku kepada bahan ajar, namun memberikan ruang kepada para pendidik untuk berinovasi dalam memberikan materi pembelajaran menggunakan media-media pembelajaran alternatif yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu media yang menjadi alat bantu pendidik dalam memberikan materi. Terdapat dua macam media pembelajaran, diantaranya media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran berbasis teknologi. Contoh media pembelajaran tradisional yaitu buku. Sedangkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar peserta didik yang mengandung materi instruksional yang berbentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi (Suryani, 2016). Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yaitu penggunaan museum virtual. Museum virtual dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk menumbuhkan kesadaran sejarah karena dengan melihat benda-benda koleksi masa lalu yang berada di museum diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dengan sejarah (Naredi et al., 2018).

Penggunaan museum virtual dapat diterapkan pada setiap jenjang pendidikan, terutama pada pendidikan dasar karena penggunaan media pembelajaran alternatif museum virtual di tingkat pendidikan dasar dapat membuat peserta didik sekolah dasar dapat tertarik terhadap sejarah sejak dini, sehingga kesadaran sejarah dapat tertanam sejak dini dalam diri peserta didik di Indonesia. Sehingga meninjau dari kajian-kajian terdahulu, penulisan artikel ini memiliki *novelty* atau nilai kebaruan berupa penggunaan media museum virtual pada jenjang sekolah dasar dalam dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi pembelajaran sejarah. Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan secara deskriptif terkait dengan penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengenalkan sejarah kepada peserta didik Sekolah Dasar Islam Azzahro dalam program Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan suatu fenomena yang terjadi agar dapat memahami tentang permasalahan yang sedang dihadapi, baik dalam bentuk data, gambar, kata, maupun kejadian (Yusuf, 2014). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena konteks dari penelitian ini yaitu berupa mengungkapkan fakta dan gejala sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan, kemudian data tersebut akan ditafsirkan sehingga pada akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan dengan tertuju kepada peserta didik Kelas V SDI Azzahro, Kabupaten Tangerang saat pelaksanaan program kerja pribadi Peringatan Hari Sejarah Nasional, 14 Desember 2021 dalam kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemdikbudristek RI) Tahun 2021. Dalam teknik pengumpulan data, penulis mengawali proses pengumpulan data melalui tahap observasi terhadap proses pembelajaran sejarah di SDI Azzahro. Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap dokumentasi yaitu pengumpulan data melalui dokumen-dokumen seperti buku dan artikel.

Selanjutnya dalam proses analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2020) yaitu dengan diawali proses reduksi data yang merupakan proses pemilihan data yang bersumber kepada hasil pengumpulan data di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan langkah kedua yakni penyajian data yaitu dengan merancang sajian data yang telah diperoleh untuk dimasukkan ke dalam kegiatan analitis. Setelah itu ke tahap penarikan kesimpulan yakni proses pengambilan tindakan atau kesimpulan yang sudah berdasarkan kepada data informasi yang telah tersusun.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar**

Sebagai generasi yang hidup di dewasa ini, sejarah merupakan suatu hal yang perlu untuk dipelajari karena dapat memberikan sebuah makna bagi kehidupan di masa sekarang. Dalam konteks ini, sejarah mempelajari dan membahas kejadian lampau yang bisa dijadikan sebagai pembelajaran bagi generasi di masa setelahnya. Sardiman (2017) mengemukakan bahwa sejarah secara konseptual dapat diartikan sebagai ilmu yang meneliti dan mengkaji secara sistematis dari keseluruhan perkembangan masyarakat dan kemanusiaan di masa lampau dengan segala aspek kejadiannya, untuk kemudian dapat memberikan penilaian sebagai pedoman penentuan keadaan sekarang, serta cermin untuk masa yang akan datang. Dengan kata lain, mempelajari sejarah dapat memberikan sebuah manfaat bagi generasi saat ini. Manfaat tersebut dapat diperoleh dalam pembelajaran sejarah yang dapat didapatkan dari lingkungan akademis formal seperti sekolah.

Pembelajaran sejarah di sekolah merupakan sebuah upaya dalam mengenal dan mempelajari kejadian pada masa lampau yang dapat memberikan sebuah nilai sehingga berdampak pada generasi yang hidup pada saat ini. Pembelajaran sejarah dapat membentuk dan menumbuhkan nilai sikap dan semangat nasionalisme serta pembentukan karakter patriotisme dan rasa cinta tanah air. Sardiman (2017) menjelaskan pembelajaran sejarah merupakan suatu proses untuk membantu pengembangan potensi dan kepribadian peserta didik melalui pesan-pesan sejarah agar menjadi warga bangsa yang arif dan bermartabat. Pengembangan potensi dan kepribadian peserta didik tentu berelevansi dengan pendidikan karakter. Jadi, dapat

dikatakan bahwa pembelajaran sejarah berkontribusi terhadap pendidikan karakter di sekolah. Abdi (2020) turut mengemukakan bahwa pendidikan karakter bagi para generasi muda sangatlah penting, terkhusus dalam pembelajaran sejarah dapat dilakukan penanaman pendidikan karakter yang sesuai dengan karakter bangsa yang hendak dicapai. Hal tersebut menjadikan pembelajaran sejarah sebagai pelajaran yang perlu untuk diajarkan di sekolah, terlebih sekolah dasar yang membutuhkan penguatan karakter sebagai generasi bangsa.

Pada pembelajaran tematik terpadu (Kurikulum 2013), pembelajaran sejarah pada tingkat sekolah dasar terdapat pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Setiono, Susanti, Putri, Mahdiyah, & Andini, 2021). Pada penerapan di jenjang SD, mata pelajaran sejarah harus sesuai dengan substansi akademis mata pelajaran IPS (SD) dimana penanaman pendidikan karakter dapat dilakukan pada materi sejarah keluarga, peninggalan sejarah kerajaan di Indonesia, perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, teladan kepahlawanan dan patriotisme (Abdi, 2020). Namun, dalam proses kegiatan pembelajaran tidaklah mudah bagi guru untuk memiliki metode yang sesuai untuk peserta didik pada tingkat sekolah dasar yang mempelajari sejarah. Banyak pandangan negatif yang beredar mengenai belajar sejarah yang cenderung membosankan dan melelahkan bagi peserta didik karena kebanyakan guru akan menggunakan metode menghafal dan hanya membaca dari buku ajar. Hal tersebut tentu menjadi permasalahan bagi anak sekolah dasar yang mulai belajar sejarah karena akan menumbuhkan persepsi yang sama jika tidak adanya inovasi dalam mengajar sejarah. Jika metode lama terus digunakan tanpa adanya inovasi, maka akan menurunkan antusias peserta didik dalam belajar sejarah. Inovasi yang dapat dilakukan berdasarkan permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran terkini seperti memanfaatkan teknologi pada abad ke-21 ini.

Kondisi bangsa Indonesia di awal tahun 2020 yang terguncang oleh kehadiran pandemi Covid-19 membuat hampir semua pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Tasbihah & Suprijono (2021) menjelaskan untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar peserta didik, media pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran dan mendorong peserta didik agar termotivasi dalam belajar. Media berbasis teknologi untuk pembelajaran sejarah akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran audio-visual berbasis teknologi dapat memberikan pengaruh motivasi dan ketertarikan peserta didik serta suasana baru dalam pembelajaran sejarah. Salah satu media audio-visual berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran IPS dalam menjelaskan materi sejarah yaitu dengan menggunakan media museum virtual (Hayati & Harianto, 2017).

## **Museum Virtual sebagai Media Pembelajaran Sejarah**

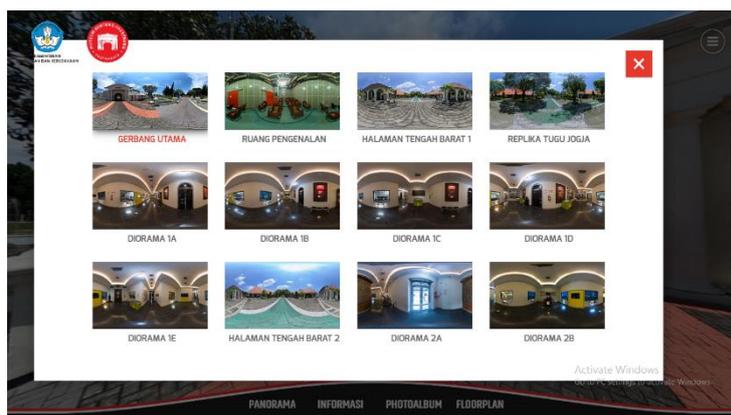
Pembelajaran sejarah pada jenjang sekolah dasar yang masih terpaku sebatas buku ajar, diperlukannya suatu inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dewasa ini, banyak media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada abad ke-21 ini, teknologi banyak dimanfaatkan khususnya dalam dunia pendidikan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan menarik. Kondisi pandemi Covid-19 yang sedang melanda saat ini, memandang perlu adanya pemanfaatan teknologi sebagai suatu pendukung media alternatif dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang termasuk dalam komponen kualitas pembelajaran, pada masa pandemi bisa dialihkan dengan pemanfaatan teknologi, karena sumber belajar sejatinya tidak hanya berasal dari sumber tertulis. Khususnya, pembelajaran sejarah yang biasanya cenderung belajar dengan membaca dan menghafal materi buku ajar, media pembelajaran berbasis teknologi hadir sebagai media alternatif pembelajaran sejarah yang praktis dan menarik. Salah satu contohnya adalah museum virtual yang dapat diakses dengan mudah melalui website (Wibowo et al., 2020).

Menurut ICOM (*International Council of Museum*) dalam (Asmara, 2019), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, tidak mencari keuntungan, merawat, memperoleh, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, barang pembuktian manusia dan lingkungannya. Dengan demikian museum menjadi salah satu sarana bagi peserta didik sebagai sumber informasi untuk pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan bukti peristiwa masa lalu. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan museum virtual akan memberikan daya tarik dan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap museum sebagai sumber pengetahuan sejarah. Hal tersebut karena museum virtual menyajikan bentuk visual nyata dengan cara yang unik dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dan bosan. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, 2021) mengenai pengaruh museum virtual terhadap pembelajaran sejarah yang menunjukkan hasil bahwa museum virtual memberikan pengalaman berkesan bagi peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik mengingat lebih lama termasuk materi pembelajaran sejarahnya. Penerapan dari museum virtual dilakukan dari berbagai jenjang pendidikan sehingga semua tingkat pendidikan dari dasar sampai perguruan tinggi dapat merasakan manfaatnya.

Manfaat museum virtual yang dirasakan oleh peserta didik, khususnya sekolah dasar membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran sejarah yang menyenangkan sudah dapat diterapkan. Penerapan museum virtual terhadap peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran sejarah membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan dapat menambah rasa ingin tahu peserta didik mengenai museum di Indonesia. Penyajian museum virtual yang berjenis media audio-visual dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah karena mengandung gambar dan suara yang dapat menarik perhatian peserta didik di sekolah dasar yang notabene nya

adalah anak-anak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Adittia (2017) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD” menunjukkan hasil bahwa media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar yang sangat berkaitan dengan kemampuan menyimak. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan menyimak yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut diakibatkan oleh sifat dari media audio-visual yang menarik dan memotivasi. Dengan demikian, museum virtual yang termasuk jenis media audio-visual dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar sehingga dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar sejarah. Melalui museum virtual, peserta didik dapat melihat penampilan gambar dari berbagai sudut pandang secara bersamaan serta dapat dikunjungi secara berulang kali. Dengan adanya museum virtual, peserta didik dapat dengan mudah berkunjung tanpa perlu menghabiskan banyak waktu dan biaya.

Pemanfaatan museum virtual telah dilaksanakan di SDI Azzahro sebagai sebuah inovasi media pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk mengajar materi sejarah dengan cara menyenangkan dan tidak membosankan. Museum virtual sebagai media pembelajaran alternatif di kala pandemi Covid-19 menjadi sebuah pilihan yang manfaatnya dapat dirasakan oleh peserta didik SDI Azzahro khususnya di kelas V. Manfaat tersebut dapat terlihat dari antusias serta reaksi peserta didik ketika pembelajaran sejarah berlangsung.



**Gambar 1. Tampilan Virtual Museum Vredeburg, Yogyakarta**

Sumber: [virtualltourvredeburg.id](http://virtualltourvredeburg.id), 2021

Museum virtual Vredeburg Yogyakarta menjadi salah satu museum yang berada di Indonesia dengan menyediakan fasilitas tour virtual. Museum Vredeburg secara garis besar menyajikan tentang sejarah dari bangunan benteng Vredeburg yang saat ini sudah dimanfaatkan sebagai museum sejak tahun 1992. Dalam fasilitas museum virtual Vredeburg juga turut menyajikan berbagai informasi seputar sejarah perjuangan bangsa maupun perjuangan tokoh-tokoh bangsa seperti Jenderal Sudirman dan Oerip Soemohardjo yang disajikan dalam bentuk diorama-diorama dengan model audio-

visual. Sehingga penggunaan museum virtual Vredeburg dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran secara menarik dan dapat meningkatkan pemahaman untuk peserta didik karena tampilan dan penyajiannya yang mudah untuk dipahami.



**Gambar 2. Penyampaian Materi Pembelajaran Melalui Kunjungan Virtual Museum Vredeburg, Yogyakarta**

Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2021

Peserta didik kelas V SDI Azzahro terlihat fokus menyimak setiap detail dari museum virtual. Hasil manfaat dari museum virtual dapat dirasakan ketika pembelajaran sejarah telah usai, peserta didik mampu mengingat isi informasi yang ditampilkan di museum virtual. Dengan demikian, manfaat museum virtual terbukti dapat memberikan pengalaman berkesan bagi peserta didik sehingga Membuat peserta didik mengingat dengan lebih baik.



**Gambar 3. Penyampaian Kembali Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Pembelajaran Sejarah Perjuangan Bangsa**

Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2021

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Fatimah (2021) mengenai pengaruh museum virtual terhadap pembelajaran sejarah. Dengan adanya media museum virtual, pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik sehingga peserta didik mampu menyimak dengan mudah. Dari kemampuan menyimak tersebut maka akan terjadi peningkatan hasil belajar, dari peningkatan hasil belajar terhadap sejarah maka akan berdampak pada pemahaman yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah sejak dini. Kemudian hasil positif yang ditunjukkan dalam proses penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran juga turut membuktikan bahwa kehadiran mahasiswa program kampus mengajar di sekolah-sekolah dapat memberikan kontribusi dalam upaya pemerataan kualitas pendidikan dengan membantu satuan pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan tingkat dasar untuk beradaptasi dengan kondisi yang sedang terjadi di dunia (Meilia & Erlangga, 2022).

Oleh karena itu, penggunaan museum virtual untuk jenjang sekolah dasar terbukti bermanfaat bagi peserta didik sebagai sumber belajar (sejarah). Adapun daftar dari beberapa museum yang menyediakan fasilitas museum virtual yaitu Museum Nasional Indonesia, Museum Nasional (Monas), Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, Museum Bank Indonesia, Museum Kepresidenan Balai Kirti, Museum Kebangkitan Nasional, Museum Sumpah Pemuda, Museum Benteng Vredenburg, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Galeri Nasional, dan Balai Konservasi Borobudur (Wibowo et al., 2020).

### **KESIMPULAN**

Pembelajaran sejarah pada jenjang sekolah dasar juga dapat dibentuk dengan tidak hanya bersumber kepada buku teks semata, namun peserta didik dapat melihat secara langsung akan koleksi-koleksi benda bersejarah yang memiliki nilai guna dan historis di masa lampau. Salah satunya dengan penggunaan museum virtual sebagai salah satu media pembelajaran alternatif. Penggunaan museum virtual pada jenjang sekolah dasar dalam proses pembelajaran sejarah sudah tentu meningkatkan rasa ingin peserta didik terkait dengan kondisi kehidupan di masa lalu, sehingga akan memudahkan peserta didik mencerna materi pembelajaran sejarah di kelas. Kelebihan dari penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran ini juga yaitu guru tidak perlu membawa peserta didik-didiknya untuk mengunjungi museum secara langsung, namun bias dilaksanakan di dalam kelas sehingga dapat lebih efisien dalam hal waktu pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran alternatif di jenjang sekolah dasar, khususnya pada peserta didik kelas lima SD Islam Azzharo Kabupaten Tangerang sangat berdampak positif karena daya minat peserta didik dalam belajar sejarah semakin meningkat dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sejarah yang sedang dibahas serta secara tidak langsung dapat melatih keberanian peserta didik untuk menyampaikan kembali pemahamannya akan materi pembelajaran di depan kelas dan di depan teman-temannya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdi, G. P. (2020). Peranan pembelajaran sejarah untuk pembentukan karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 209–215.
- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran sejarah abad 21: Tantangan dan peluang dalam menghadapi pandemi covid-19. *Chronologia*, 2(1), 30–35.  
<https://doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5502>
- Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.  
<https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Asmara, D. (2019). Peran museum dalam pembelajaran sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10–20.  
<https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>
- Ayundasari, L. (2019). Urgensi pengembangan model belajar sejarah berbasis Eco-Histourism untuk mengoptimalkan potensi lingkungan dan sejarah di wilayah Amstirdam. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah Budaya dan Pengajarannya*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p001>
- Erlangga, G. (2021). Serat Jangka Jayabaya: Relevansi dan pengaruhnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 15(2), 239–248.  
<https://doi.org/10.17977/um021v15i22021p239-248>
- Fatimah, A. R. (2021). Pengaruh virtual tour museum sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti – Gresik. *Avatara*, 10(3), 1–26.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Meilia, A. T., & Erlangga, G. (2022). Aktualisasi program kampus mengajar sebagai ruang kontribusi mahasiswa terhadap pendidikan dasar di Indonesia. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 17(2), 120–128.
- Muhtarom, H., & Erlangga, G. (2021). Peran nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam membentuk karakter peserta didik di SMAN 18 Jakarta. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 114–128. <https://doi.org/10.36706/jc.v10i2.13525>
- Naredi, H., Qodariah, L., & Andi, A. (2018). Pengenalan museum sebagai informasi kesejarahan dalam meningkatkan kesadaran sejarah. *Prosiding Seminar Nasional Berseri*, 165–176.
- Sardiman, S. (2017). Reformulasi pembelajaran sejarah: Sebuah tantangan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 13(1), 12–20.

<https://doi.org/10.21831/istoria.v13i1.17610>

- Setiono, P., Susanti, A., Putri, N. K., Mahdiyah, M., & Andini, A. F. (2021). Pengembangan media audio visual situs peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Kota Bengkulu untuk siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 5005–5016.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis IT. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.
- Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialektika Pendidikan Ips*, 1(1), 16–25.
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 402–408.
- Wijayanti, Y. (2017). Peranan penting sejarah lokal dalam kurikulum di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Artefak*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.735>
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. PT. Fajar Interpratama Mandiri.