

Pemanfaatan Media Online Pada Pembelajaran Sejarah Lokal

Bahri¹, Muh. Akbar², Rufer Firma Harianja³

¹ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

^{2,3} Universitas Negeri Manado, Indonesia

E-mail: bahri@unm.ac.id¹, muhakbar@unima.ac.id², ruferfirma@unima.ac.id³

Article History:

Received: 15 Oktober 2025

Revised: 27 Oktober 2025

Accepted: 31 Oktober 2025

Keywords: Pemanfaatan;
Media Online; Pembelajaran;
Sejarah Lokal

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan teknologi yang digunakan untuk mengajarkan sejarah lokal, khususnya melalui media online, dan menilai bagaimana hal tersebut mempengaruhi pendidikan. Metode yang digunakan adalah deskriptif pendekatan kualitatif dan tinjauan pustaka. Untuk mendeskripsikan metodologi pengumpulan data, berbagai sumber, termasuk buku, artikel, jurnal, dan sumber berita, dikaji. Hasil menunjukkan bahwa meskipun ada tren positif dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan sejarah lokal, masih ada permasalahan yang harus diselesaikan, termasuk infrastruktur yang tidak memadai dan kapasitas teknologi di sekolah. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam ketika sejarah lokal diajarkan melalui aplikasi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), namun hal ini memerlukan teknologi canggih dan koneksi internet yang handal. Meskipun masih ada kendala dalam persiapan siswa dan kesulitan teknis, kebijakan pembelajaran jarak jauh pemerintah selama pandemi COVID-19 mendorong guru untuk menggunakan teknologi di kelas dengan lebih kreatif. Studi ini menyoroti betapa pentingnya teknologi dan seberapa besar potensi yang dimilikinya untuk meningkatkan standar pengajaran sejarah lokal. Selain menghidupkan sejarah dan menjadikannya lebih relevan, materi pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan kemauan belajar siswa. Untuk sepenuhnya mewujudkan potensi ini, instruktur harus dilatih dalam penggunaan teknologi secara efektif dan sekolah harus memiliki infrastruktur teknologi yang lebih baik.

PENDAHULUAN

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kita dapat dengan mudah mengakses informasi dari seluruh dunia. Kami tidak menyadari kesenjangan yang ditimbulkan antara kami dan budaya di tempat kami tinggal. Teknologi dapat memberikan dampak yang signifikan

terhadap manusia dengan “mendekatkan mereka yang berjauhan, mendorong mereka yang dekat” jika disalahgunakan. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi di Indonesia saat ini. Individu menyadari peristiwa-peristiwa eksternal lebih cepat daripada peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan terdekatnya. Tujuan mempelajari sejarah di zaman modern ini adalah untuk menjadi adaptif terhadap berbagai keadaan (Tugino, 2020).

Terdapat tren positif dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan sejarah lokal, meskipun ada kemajuan, namun masih terdapat permasalahan. Kondisi institusi pendidikan, siswa, dan sistem tambahan seperti koneksi internet dan memori ponsel cerdas dapat menjadi tantangan dalam memanfaatkan kemajuan ini sebaik-baiknya. Misalnya, untuk menginstal program *augmented reality* (AR), biasanya diperlukan kamera ponsel pintar yang bagus untuk dapat membaca penanda (Utami, 2020).

Menyusul merebaknya pandemi *Covid-19*, pemerintah mengambil tindakan tegas dengan mengambil kebijakan yang membolehkan pelajar belajar jarak jauh dari rumah dengan menggunakan Surat Edaran Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Pendidikan Tinggi Nomor 1 Tahun 2020. Memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memperluas pembelajaran proses di luar kelas dan menghilangkan batasan waktu dan lokasi merupakan fungsi penting bagi tenaga pengajar dalam situasi darurat seperti ini (Maulidia & Hudaidah, 2023).

Dengan berkembangnya teknologi pembelajaran, peran media sebagai fasilitator keberhasilan belajar mengajar menjadi semakin penting. Media pendidikan membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan semangat baru untuk belajar. Siswa yang fokus pada masa kini atau masa depan menemukan bahwa sejarah menjadi jelas, mudah dipahami, dan dapat diterapkan kepada mereka melalui penggunaan materi pembelajaran sejarah. Sejarah juga dibuat otentik, mudah dipahami, relevan, dan menarik melalui materi pembelajaran sejarah. Dalam lingkungan masa kini, ketika berbagai upaya dilakukan di semua tingkatan untuk pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting bukan hanya bagi pengajar dan siswa. Jurnal Kajian Panjar (2019) memikirkan kembali keseluruhan sistem pendidikan dan menyempurnakan kurikulum. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) mendefinisikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi, dan bahan pengajaran serta tata cara yang digunakan sebagai petunjuk dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Syaiful Bahri Djamarah, 2013).

Dampak positif dan negatif dari kemajuan teknologi telah dirasakan dalam bidang pendidikan. Misalnya, kemampuannya dalam memfasilitasi pembelajaran dan tugas akademik lainnya menjadi salah satu kelebihanannya. Misalnya, telepon seluler dan semua layanan yang disediakan sudah tersedia dan dapat menjadi alat pengajaran yang berguna. Bisa jadi hampir semua mahasiswa saat ini sudah terbiasa memanfaatkan *smartphone* untuk keperluan belajar atau menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan perkuliahan. Ponsel pintar sering digunakan untuk menjelajah web dan mencari materi untuk berbagai tujuan. Selain itu, beberapa orang menerjemahkan kata dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia menggunakan Google Translate di iPhone mereka. Tidak dapat dipungkiri bahwa mahasiswa yang terdaftar pada program pendidikan bahasa Inggris akan mendapatkan perkuliahan (Ayu et al., 2023).

Kebanyakan orang dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk membantu pekerjaan dan tugas sehari-hari. Oleh karena itu, kurikulum di sana harus cukup fleksibel untuk beradaptasi dengan kebutuhan dunia global modern. Salah satu cara mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan menciptakan kemajuan pembelajaran berbasis teknologi yang menjaga jati diri bangsa. Salah satu jenis pendidikan yang dapat menunjang siswa dalam menumbuhkan

rasa jati diri bangsa adalah pendidikan Sejarah (Debby Rofi'ah & Dita Hendriani, 2025).

Teknologi informasi dan komunikasi semakin banyak digunakan untuk mengajarkan sejarah lokal, namun masih terdapat permasalahan meskipun terdapat kemajuan. Memaksimalkan kemajuan ini mungkin terhambat oleh faktor-faktor seperti siswa, guru, dan sistem lain seperti memori ponsel cerdas dan konektivitas internet. Misalnya, Anda biasanya memerlukan ponsel cerdas dengan kamera canggih untuk menginstal aplikasi *augmented reality* (AR) dan dapat membaca penanda. Selain itu, tidak semua sekolah mengizinkan siswanya membawa atau menggunakan ponsel pintar. Oleh karena itu, hingga pandemi Covid-19 mengganggu praktik pengajaran yang sudah ada, pembelajaran sejarah lokal di sekolah belum diciptakan dengan menggunakan teknologi terkini (Utami, 2020). Berangkat dari permasalahan di atas, mengajarkan sejarah kepada anak melalui kemajuan teknologi dapat memudahkan pemahaman mereka. Saya sangat tertarik untuk menulis artikel tentang "Penggunaan media online dalam pembelajaran sejarah lokal" mengingat latar belakang informasi yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Metode ini menggunakan deskriptif Pendekatan kualitatif yang dipadukan dengan metode studi literatur merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan suatu fenomena yang terjadi dianggap bersifat kualitatif. Untuk mendokumentasikan data dalam menghasilkan artikel, ditelaah berbagai sumber pendukung, antara lain buku, jurnal, arsip, dan berita. Sedangkan penelitian kepustakaan merupakan metode analisis data yang digunakan. Tinjauan literatur, juga dikenal sebagai penelitian kepustakaan, adalah serangkaian prosedur yang mencakup pengumpulan, pendokumentasian, dan analisis data penelitian untuk membuat kesimpulan (Mochamad Nashrullah, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah, 2023).

Langkah-langkah berikut ini merupakan awal dari prosedur penelitian: Pertama, pengumpulan data dengan mengumpulkan buku-buku dan artikel dari sumber-sumber literatur utama dan sekunder. Kedua, rumusan penelitian menjadi landasan prosedur klasifikasi data. Ketiga, pengolahan atau analisis data melalui pengutipan beberapa sumber untuk disajikan sebagai temuan penelitian dalam artikel, dilanjutkan dengan interpretasi untuk menghasilkan pengetahuan baru hingga pada pengambilan Kesimpulan (Putra & Sari, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran Sejarah

Sejarah lebih dari sekedar peristiwa masa lalu; ada pelajaran yang bisa dipetik dari masing-masingnya. Tugas kita adalah meneliti dan memahami sejarah, khususnya sejarah regional. Manusia mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi dalam sejarah baik saat ini maupun di masa depan sebagai aktor selain menjadi penonton ketika belajar (Bustan, 2024). Jaspers (1968, hal. 141) mengulangi hal ini, dengan mengatakan bahwa tanpa pemahaman tentang masa lalu dan masa depan, kita berisiko kehilangan perspektif "Pemikiran Historis Prognostik", atau pencerahan tentang arah keberadaan di masa depan. Soal opini, Soedjatmoko (1984) menegaskan bahwa persepsi kita terhadap masa lalu tentu mempengaruhi bagaimana nasib bangsa dan negara Indonesia. proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media online menarik bagi mahasiswa, sehingga menimbulkan interaksi yang efektif antara mahasiswa dengan dosen (Bahri et al., 2021).

Hasilnya, sumber sejarah lokal dapat membantu siswa terhubung dengan berbagai kejadian sejarah yang terjadi di sekitar mereka. Mahasiswa dapat mendorong proses integrasi

nasional sebagai peristiwa sejarah dengan mempelajari sejarah lokal. Informasi ini dapat digunakan untuk mengajar siswa tentang budaya dan warisan lingkungan mereka di tingkat sekolah mana pun. Meski dipandang tidak relevan, sejarah lokal sebenarnya mempunyai fungsi yang sangat vital dan praktis di masa depan serta menawarkan keterkaitan yang erat dengan peristiwa-peristiwa lokal. Hal ini menunjukkan pentingnya sejarah lokal yang tidak hanya diajarkan di sekolah, namun juga digunakan untuk mengungkap prinsip-prinsip sejarah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Syahputra et al., 2024).

Pemanfaatan Digital History untuk Pembelajaran Sejarah Lokal

Perspektif guru dan siswa terhadap sejarah seringkali berbeda. Bagaimanapun juga, para guru sejarah memiliki dasar yang kuat dalam pengetahuan sejarah dan keunggulan sejarah. Mayoritas pendidik berpendapat bahwa sejarah sangat penting untuk kehidupan (Pulukadang, H, F & Rosidi, I, 2024). Tentu saja para guru sejarah Indonesia sudah tidak asing lagi dengan pepatah “orang tidak akan mempelajari sejarah jika tidak ada manfaatnya” dan berbagai penerapan masa lalu yang dipelajari dalam perkuliahan. Namun karena tidak semua siswa mempunyai persepsi yang sama, siswa sering kali kurang berminat mempelajari sejarah dan bertanya-tanya mengapa hal itu perlu (Nuttall, 2021).

Hal ini sangat mungkin terjadi dalam konteks pendidikan sejarah di Indonesia karena kurikulum dan pengajarannya biasanya menggunakan perspektif sejarah nasional yang terpusat, sehingga sejarah tampak sulit untuk didekati oleh siswa. Dengan topik sejarah Indonesia yang masuk dalam kelompok mata pelajaran wajib dan sejarah masuk dalam mata pelajaran pilihan, Kurikulum 2013 memang memberikan tempat khusus bagi sejarah. Sayangnya, sejarah lokal tidak secara khusus dipromosikan dalam kurikulum ini. Salah satu akibatnya adalah siswa merasa "terputus" dari sejarah, kesulitan mengidentifikasi tempat mereka di dalamnya, dan kehilangan minat terhadap Sejarah (Utami, 2020).

Menganjurkan studi sejarah lokal untuk melibatkan kembali siswa dan membuat mereka sadar akan tempat mereka dalam jaringan dan konteks sejarah yang lebih besar. Selain itu, kedua ahli ini menasihati para pendidik untuk menyusun rencana pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan materi sejarah untuk menghasilkan pengajaran sejarah lokal yang relevan, khususnya dengan membangun hubungan antara siswa dan masa lalu komunitas mereka. Dalam hal ini, pendidik dapat mengajarkan sejarah lokal menggunakan sejarah digital (Sukardi, Gunarhadi, 2025). Landasan sejarah digital adalah sumber sejarah digital, yang masing-masing memiliki kualitas unik sehingga memerlukan kehati-hatian dari para guru saat menggunakannya. Saat menggunakan sejarah digital untuk mengajarkan sejarah lokal, guru perlu menyadari setidaknya empat faktor. Pertama, sesuai dengan pengetahuan dan tahap perkembangan peserta didik.

Hal ini disebabkan karena tidak semua materi yang dapat diakses secara digital layak untuk digunakan atau disajikan dalam pendidikan sejarah lokal. Ketiga, sumber dan situs web atau pihak yang menghasilkan sumber sejarah digital juga harus dievaluasi dan dikritik karena dapat diandalkan, dapat dipercaya, sudut pandang, dan tujuannya. Misalnya, materi sejarah tentang revolusi kemerdekaan Indonesia yang telah didigitalkan oleh NIOD (*Instituut voor Oorlogs-, Holocaust-en Genocidestudies*) tentu sebagian besar berasal dari Belanda sehingga masih memerlukan kritik. Keempat, kecenderungan generasi digital untuk melakukan skim dibandingkan membaca secara ekstensif dan kritis (Sujagad, n.d.).

Sebenarnya dalam menafsirkan materi sejarah yang tersedia secara digital memerlukan ketelitian dan kehati-hatian dalam mempelajari sejarah, khususnya sejarah digital. Penciptaan

sumber daya pengajaran sejarah tetap perlu memperhatikan platform yang akan dimanfaatkan, kondisi siswa, kondisi lokal (sekolah, masyarakat, dan lingkungan), serta kurikulum, tujuan pembelajaran, dan evaluasi yang akan digunakan. Hal ini disebabkan karena tidak semua sekolah memiliki infrastruktur yang diperlukan untuk memfasilitasi adopsi alat atau platform pembelajaran digital. Selain itu, tidak setiap siswa memiliki akses terhadap peralatan atau fasilitas yang dapat mendukungnya. Dalam hal ini, penting untuk disadari bahwa menciptakan sumber daya pengajaran non-digital maupun digital yang berbasis sejarah bukanlah sebuah kebutuhan.

Potensi Sejarah Lokal untuk Memberikan Pembelajaran Kontekstual.

Inkuiri sejarah dilakukan secara mandiri, maka kapasitas menyelidiki sejarah adalah kemampuan mengamati suatu peristiwa sejarah sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dalam belajar. Dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan di suatu lokasi tertentu jika mempunyai relevansi lokal. Lingkungan tempat siswa atau lokasi yang memiliki makna sejarah dapat menjadi subjek penyelidikan. Pencarian sejarah dimulai dengan mengembangkan suatu tema kemudian mengkaji berbagai sumber, antara lain dekrit, buku harian, arsip, dan lain-lain (Syahputra et al., 2024).

Sejarawan yang mengikuti pelatihan dapat meningkatkan keterampilan pencarian, pengumpulan, dan analisis kritis mereka dengan mencari kejadian sejarah di wilayah tersebut. Dengan demikian, fokus utama pendidikan sejarah dapat digunakan untuk membangun tujuan pemikiran sejarah, analisis dan interpretasi sejarah, dan kapasitas penelitian sejarah yang dirumuskan NCHS. Pemahaman mahasiswa terhadap perkuliahan sejarah ditingkatkan dengan penggunaan alat peraga. Sumber belajar pada hakikatnya adalah bagian dari sistem pendidikan yang dapat mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Diantaranya adalah sebagai berikut: pesan, orang, material, alat, strategi, dan lingkungan. Materi pendidikan yang mencakup seluruh benda bersejarah, orang, saksi, dan peristiwa dapat membantu dalam pembelajaran sejarah local (Wiyanarti et al., 2020).

Efektivitas Aplikasi *Virtual reality* Cagar Budaya dalam Pembelajaran Sejarah Lokal

Sejarah lokal adalah sejarah suatu lokasi yang menekankan pada landmark, penduduk, dan peristiwa penting. Sejarah lokal dapat menceritakan kepada kita tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di suatu daerah pada kurun waktu tertentu dan dapat mewakili identitas suatu lokasi yang signifikan. Selain itu, sejarah lokal mewakili bagian terkecil dari peristiwa sejarah yang lebih besar (Bustan, 2024). Implementasi penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis *Augmented Reality* dengan platform Assemblr Edu dalam penelitian ini sebagai upaya untuk menilai efektivitas media inovatif Assemblr Edu dalam meningkatkan motivasi pembelajaran siswa (Nabilah et al., 2025).

Tujuan mengajar anak-anak tentang sejarah lokal adalah untuk memberi mereka pemahaman tentang masa lalu. Upaya tersebut sangat penting dilakukan jika kita ingin siswa mampu mengenali dan memahami nilai-nilai sejarah yang ada disekitarnya. Memahami sejarah lokal dapat menginspirasi siswa untuk merasa bangga terhadapnya, sehingga membantu mereka melestarikan dan memanfaatkannya dengan baik. Siswa dapat lebih mengeksplorasi identitas sejarah dan budayanya dengan mempelajari sejarah lokal (Syahputra et al., 2024).

Peningkatan pemahaman siswa terhadap benda cagar budaya Pasuruan dapat dilakukan melalui integrasi aplikasi *virtual reality* ke dalam pendidikan sejarah lokal. Alat operasi aplikasi mudah ditemukan dan digunakan. Selain itu, realitas virtual bermanfaat dan menarik karena dapat

menampilkan objek yang tampak nyata dan dapat digunakan kapan saja atau di mana saja. Selain itu, teknologi *virtual reality* dapat memberikan gambaran akurat mengenai benda cagar budaya Pasuruan. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat melihat dan mendengar program yang ada di dalamnya, memberikan mereka pengalaman yang realistis. Guna memperluas pemahaman siswa terhadap ragam benda budaya di Pasuruan, disajikan tampilan detail benda tiga dimensi (Mulia et al., 2023).

Hampir seluruh aktivitas manusia dilakukan secara online selama pandemi Covid 19, yang berdampak pada keadaan di Indonesia dan dunia pada saat penelitian ini dilakukan. Hal yang sama berlaku untuk kegiatan akademis di sekolah. Media pembelajaran harus diciptakan agar kegiatan pembelajaran berbasis sekolah dapat memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan memberikan siswa akses berkelanjutan terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Tim mata pelajaran Sejarah di SMKN 1 telah menetapkan nilai KKM sebesar 70. Meneliti respon siswa setelah selesainya proses pembelajaran merupakan salah satu pendekatan untuk mengetahui reaksi siswa (Ruslan, 2023).

Ketika pembelajaran tatap muka tidak memungkinkan dilakukan di kelas, kuesioner respon siswa dikumpulkan melalui aplikasi Google Form. Formulir tanggapan meminta siswa untuk mengisi jawaban singkat tentang penggunaan media film di samping serangkaian komentar. Banyak siswa menyatakan bahwa mereka belajar lebih baik menggunakan aplikasi YouTube dibandingkan dengan buku teks yang disediakan sekolah. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh preferensi mereka terhadap sumber belajar berbasis Android (Malian Adi Saputra, 2025). Pandangan lain adalah bahwa anak-anak menjadi lebih tertarik pada mata pelajaran sejarah ketika mereka melihat artefak atau lokasi sejarah yang berserakan di lingkungan sekitar mereka. Letak konten dalam film yang dekat dengan rumah mereka membuat para siswa merasa bangga. Diperkirakan berhasil membangkitkan minat anak-anak terhadap sejarah dengan membuat film dokumenter berdasarkan lokasi bersejarah terdekat. Selain itu, penggunaan media film ini menumbuhkan rasa nasionalisme yang lebih kuat di kalangan siswa. Hal ini disebabkan karena mahasiswa mempunyai cara pandang baru yang berpendapat bahwa peristiwa sejarah pada zaman megalitik juga terjadi di Lubuklinggau, seperti terlihat dari tersebarnya berbagai situs sejarah.

Pembelajaran virtual telah menggantikan metode pembelajaran tradisional setelah Pandemi (covid-19). Kualitas pengajaran di sekolah menurun, dan hal ini menyebabkan pembelajaran virtual menghadapi banyak kendala. Siswa tidak terbiasa dengan informasi online yang ditawarkan guru mereka, dan mereka tidak dapat mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak. Namun karena adanya kebutuhan tak terduga untuk mengubah kurikulum pada awal wabah Covid-19, pengajaran sejarah terasa tidak menarik. Semua ini dicapai dengan mengalokasikan bacaan dan materi. Kemudian pada tahun ajaran 2021-2022 setidaknya ada pembelajaran tatap muka. Dalam konteks ini, "tatap muka terbatas" mengacu pada sesi pembelajaran yang lebih singkat dan jumlah kelas yang lebih kecil. Dalam keadaan seperti ini, pembelajaran sejarah harus disesuaikan dengan kebutuhan masa kini (Nugraha et al., 2022).

Pengajaran tatap muka dan online keduanya merupakan komponen pendekatan pembelajaran campuran. Untuk membantu mengatur dan mendukung pembelajaran, pengajaran sejarah virtual menggunakan LMS seperti Google Classroom. Dalam memanfaatkan media internet, siswa dihibau untuk menggunakan perangkat digital. Siswa yang mengikuti pendidikan tatap muka kelompok kecil biasanya belajar sendiri karena tugas dan kegiatan pembelajaran lainnya lebih nyaman dilakukan sendiri di rumah. Pembelajaran online dapat disesuaikan dan terjadi baik secara sinkron maupun asinkron (Malian Adi Saputra, 2025).

Saat belajar online, siswa biasanya mengambil pendekatan fleksibel untuk belajar sejarah.

Belajar individual di rumah diperlukan untuk memanfaatkan literasi digital sebagai alat untuk mendukung kegiatan pembelajaran selama pandemi. Hanik melanjutkan, "Dua strategi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri dengan perangkat media digital adalah penggunaan software pendidikan dan website untuk belajar mandiri." Seperti disebutkan sebelumnya, pembelajaran asinkron di mana instruktur dan siswa memiliki jadwal fleksibel namun tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sangat dihargai dalam konteks pembelajaran berbasis media (Nurjarwati et al., 2023).

Penerapan Literasi Digital dengan Memanfaatkan Media Edmodo Dalam kegiatan Pembelajaran Sejarah lokal

Siswa yang ingin terlibat dalam kegiatan literasi digital harus memiliki keterampilan dan mentalitas yang diperlukan. Hal ini didukung oleh deskripsi O'Brien dan Scharber (2008) sebagai "praktik sosial yang didukung oleh keterampilan, strategi, dan pendirian yang menumbuhkan kemampuan individu untuk mewakili dan memahami ide-ide dengan berbagai modalitas digital dan peralatan." Akibatnya, menggunakan literasi digital lebih sulit dari yang terlihat dan memerlukan pengetahuan sebelumnya. Literasi digital adalah pengetahuan, sikap dan kapasitas individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengenali, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menilai, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital, menciptakan pengetahuan baru, mengekspresikan diri melalui media dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam dengan cara yang spesifik. Sebelum mengajarkan siswa bagaimana menggunakan Edmodo untuk menerapkan literasi digital, guru juga harus menyadari kemampuan yang tersedia. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan untuk mengajar, antara lain:

1. Organisasi yang merancang kursus online sesuai dengan tingkat pengetahuan atau kelas
2. Catatan: memberikan pesan, pernyataan, dan materi pendidikan kepada siswa di kelas virtual yang sedang dibangun. Instruktur juga dapat memasukkan gambar, suara, film, dll ke dalam catatan yang berorientasi pada pembelajaran.
3. Tugas dengan menggunakan fungsi ini, pendidik dapat memberikan tugas pekerjaan rumah secara online kepada siswanya. di sini, siswa juga bisa mendapatkan bahan ajar dan pedoman yang bisa mereka patuhi. Keuntungan selanjutnya adalah siswa dapat menyerahkan laporan tugas yang telah diselesaikannya, dan terdapat batas waktu pengerjaannya.
4. Salah satu teknik penilaian dalam kegiatan pendidikan adalah kuis. Pilihan ganda, benar salah, mengisi bagian yang kosong, menjodohkan, dan jawaban singkat adalah beberapa bentuk yang tersedia. Selain itu, ada tenggat waktu untuk merespons
5. Perpustakaan menawarkan berbagai sumber daya pendidikan, seperti presentasi PowerPoint, film, e-book, dan artikel.
6. Pesan Siswa dan guru dapat berkomunikasi dua arah dengan bantuan teknologi ini.

Dalam pembelajaran sejarah, literasi digital dapat digunakan untuk tugas-tugas utama pembelajaran. Penjelasan mengenai proses literasi digital dalam artikel ini didasarkan pada pendapat Martin dan Grudziecki yang telah digali sebelumnya. Kelas X dapat melaksanakan implementasi Kompetensi Dasar dengan mengkaji berbagai teori mengenai masuknya agama dan budaya Hindu dan Budha ke Indonesia. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru sejarah harus menyiapkan bahan pembelajaran Edmodo. Mahasiswa juga harus bergabung dengan kelompok kelas yang telah dibentuk dosen dan terhubung ke akunnya. Guru sejarah harus menciptakan informasi yang menarik secara visual dan beragam untuk media (Purba et al., 2016).

Materi sejarah digital menjadi dasar sejarah digital, dan masing-masing materi memiliki

karakteristik khusus yang mengharuskan guru untuk berhati-hati saat menggunakannya. Ada empat hal yang perlu diperhatikan guru ketika menggunakan sejarah digital untuk mengajarkan sejarah lokal. pertama, berdasarkan tingkat pengetahuan dan kemajuan siswa saat ini. Hal ini terutama karena siswa yang berbeda memiliki pendapat berbeda tentang digital. Seberapa cocok sumber daya digital dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran merupakan faktor kedua yang perlu dipertimbangkan. Hal ini disebabkan karena tidak semua materi yang dapat diakses secara digital layak untuk digunakan atau disajikan dalam pembelajaran sejarah lokal. Ketiga, legitimasi, perspektif, dan tujuan situs web atau pihak lain yang menyebarkan sumber sejarah digital juga harus diperhatikan (Sumintho, 2023).

KESIMPULAN

Sejarah Lokal sebagai Artefak Sejarah Penting untuk diingat bahwa mempelajari sejarah lokal tidak hanya melibatkan menghafal fakta-fakta dari masa lalu; ini juga melibatkan pembentukan prinsip-prinsip moral yang dapat dijalani seseorang. Kita dapat belajar tentang permulaan dan evolusi lingkungan sekitar kita melalui sejarah lokal, serta bagaimana peristiwa-peristiwa ini telah membentuk kehidupan kita hingga saat ini mempelajari sejarah lokal juga memungkinkan kita berpartisipasi dalam sejarah sebagai pelaku yang membantu membentuk masa depan yang lebih cerah, bukan hanya sebagai penonton. Memperoleh pengetahuan tentang sejarah lokal dapat meningkatkan apresiasi kita terhadap kekayaan warisan budaya dan sejarah di sekitar kita, sehingga memperkuat rasa kebanggaan dan identitas sosial kita.

Penggunaan Sejarah Digital dalam pendidikan telah menciptakan banyak peluang baru untuk mempelajari sejarah lokal. Namun perlu diingat bahwa penggunaan sumber sejarah digital memerlukan kehati-hatian dan pertimbangan sejumlah faktor, antara lain kredibilitas sumber, tahap perkembangan siswa, dan kecenderungan generasi digital untuk membaca dengan cepat. Jika digunakan dengan benar, pengajaran sejarah lokal melalui Sejarah Digital dapat menjadi alat yang ampuh untuk membangkitkan minat siswa pada masa lalu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah dan budaya komunitas mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Ayu, P., Sari, R., Rahmiyati, I., Anggraeni, A., Setiawati, R., & Susanto, B. H. (2023). Mengimplementasikan Pengelolaan Kelas dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), h. 283.
- Bahri, Humaedi, Rizal, Gamar, M. M., Misnah, & Rieng Tati, A. D. (2021). Utilization of ICT-Based Learning Media in Local History Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012079>
- Bustan. (2024). *Belajar Sejarah: Memahami Masa Lalu Dalam Perspektif Peristiwa, Kisah, Ilmu dan Seni*. 3(4), 930–937.
- Debby Rofi'ah, & Dita Hendriani. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Materi Sejarah Ditinjau dari Faktor Penyebab pada Siswa Kelas VIII di MTsN 3 Blitar. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 244–257. <https://doi.org/10.62383/wissen.v3i2.781>
- Malian Adi Saputra. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Perintis 2 Bandar Lampung*. 2025.
- Maulidia, Y., & Hudaidah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 59–65. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.396>
- Mochamad Nashrullah, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah, R.

- S. U. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan. In *UMSIDA Press*.
- Mulia, F., Veryliana Purnamasari, & Sukamto. (2023). Problem Based Learning Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv B Sd Islam Al Madina Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4708–4720. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1281>
- Nabilah, F., Mulyawati, Y., & Anisah, A. (2025). *Efektivitas Media Inovatif Assemblr Berbasis Local Wisdom Cirebon : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. 8. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v8i2.72493>
- Nugraha, A., Ananda Efendi, N., Irwani Saragih, F., Islam Negeri Sumatera Utara Alamat, U., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Percut Sei Tuan, K., & Deli Serdang, K. (2022). Peran Internet dan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa. *Juitik*, 2(3), 17–24.
- Nurjarwati, R. Y., Zulfa, Z., & Husnita, L. (2023). Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Upaya Bangsa Indonesia dalam Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa di Kelas XII IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 20548–20553.
- Nuttall, D. (2021). What is the purpose of studying history? Developing students' perspectives on the purposes and value of history education. *History Education Research Journal*, 18(1), 89–108. <https://doi.org/10.14324/HERJ.18.1.06>
- Pulukadang, H, F, D., & Rosidi, I, M. (2024). Peran Guru Sejarah Sebagai Profesi Yang Membentuk Peradaban Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional*, 2(1), 61–64. <https://jurnal.padangteknokom.com/index.php/jipnas%0AE-ISSN>
- Purba, P. B., Ika, Simarmata, J., Lakat, J. S., Widiawati, D., Ginting, P. W. E. B., Yuniwati, I., Situmorang, P. L., Mistriani, N., Ningsih, W., Kainde, S., & Sar, W. D. (2016). *Pendidikan Di Era Digital Tantangan Bagi Generasi Z*.
- Putra, & Sari. (2022). Metode Penelitian (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)-. In *Metode Penelitian Kualitatif* (Issue May 2024). [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Ruslan, A. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21
- Sujagd. (n.d.). *Kesenjangan Digital: Literasi Digital Abad 21*.
- Sukardi, Gunarhadi, D. (2025). *Digital-Based Local History Integration in*. 9(2), 549–558. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5241>
- Sumintho. (2023). Pembelajaran Sejarah di Era Digital: Antara tantangan dan Peluang. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.56404/jels.v3i1.39>
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2024). Membangun kesadaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85.
- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Tugino, T. (2020). Efektivitas Media Youtube Dalam Melestarikan Permainan Tradisional Di LSM Bening Saguling Foundation di Desa Cihampelas. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(1), 56. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i1.3729>
- Utami, I. W. P. (2020). Pemanfaatan Digital History Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 52. <https://doi.org/10.17977/um0330v3i1p52-62>
- Wiyanti, E., Supriatna, N., & Winarti, M. (2020). Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Yang Kontekstual. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 67–74. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i1.21666>