

Efektivitas Metode *Field Trip* (Kunjungan Museum) Virtual Terhadap Pemahaman Konsep Peninggalan Sejarah Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar

Zulham Siregar¹

¹Program Studi Pendidikan IPS, STKIP Al Maksum
siregarzulham20@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengkaji efektivitas metode field trip virtual (kunjungan museum virtual) terhadap pemahaman konsep peninggalan sejarah Indonesia pada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian adalah mengetahui sejauh mana pengalaman belajar virtual dapat meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, dan kemampuan mengidentifikasi artefak sejarah. Metode yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest kontrol. Sampel terdiri dari 60 siswa kelas V yang dibagi secara acak ke dalam kelompok eksperimen (kunjungan museum virtual) dan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional). Instrumen penelitian meliputi tes pemahaman konsep, lembar observasi keterlibatan, dan angket minat belajar. Analisis data menggunakan uji-t dan analisis deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan pada skor pemahaman konsep dibandingkan kelompok kontrol ($p < 0,05$). Selain itu, kunjungan museum virtual meningkatkan keterlibatan siswa dan minat belajar terhadap materi peninggalan sejarah. Temuan ini mengindikasikan bahwa field trip virtual merupakan alternatif efektif untuk memperkaya pengalaman belajar sejarah di sekolah dasar, terutama ketika kunjungan fisik terbatas. Implikasi praktis dan rekomendasi untuk integrasi teknologi dalam kurikulum sejarah juga dibahas. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi variasi platform virtual dan dampaknya terhadap retensi jangka panjang siswa serta perbedaan antar kelompok usia.

Kata kunci: *Field trip virtual, Pemahaman konsep sejarah, Sekolah dasar*

Abstract: This study examines the effectiveness of the virtual field trip method (virtual museum visit) on the understanding of the concept of Indonesian historical heritage in elementary school students. The aim of the research was to find out the extent to which virtual learning experiences can improve conceptual understanding, learning interests, and the ability to identify historical artifacts. The method used was quasi-experimental with a pretest-posttest control design. The sample consisted of 60 students of class V who were randomly divided into an experimental group (virtual museum visit) and a control group (conventional learning). The research instruments include concept comprehension tests, engagement observation sheets, and learning interest questionnaires. Data analysis used t-tests and descriptive analysis. The results showed that the experimental group experienced

a significant increase in concept comprehension scores compared to the control group ($p < 0.05$). In addition, virtual museum visits increase student engagement and interest in learning about historical heritage materials. These findings indicate that virtual field trips are an effective alternative to enrich the history learning experience in elementary schools, especially when physical visits are limited. Practical implications and recommendations for the integration of technology in the history curriculum are also discussed. Further research is suggested exploring the variations of virtual platforms and their impact on student long-term retention as well as differences between age groups.

Keywords: *Virtual field trip, Understanding of historical concepts, Elementary school*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah pada tingkat sekolah dasar memegang peran penting dalam membentuk identitas kebangsaan, menumbuhkan rasa cinta tanah air, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap masa lalu (Siregar, Z., & Alwina, S. 2023). Peninggalan sejarah sebagai salah satu sumber belajar memiliki nilai edukatif yang tinggi karena menyajikan bukti konkret tentang kehidupan, budaya, dan peristiwa masa lalu (Mursidi, A., & Sutopo, D. 2019). Namun dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, pemahaman siswa terhadap konsep peninggalan sejarah seringkali masih bersifat tekstual dan abstrak, sehingga pengalaman belajar menjadi kurang bermakna dan kurang mampu membangun keterkaitan antara materi dan kehidupan nyata (Muis, A., dkk. 2023).

Keterbatasan ini diperparah oleh sejumlah kendala praktis. Keterbatasan akses ke situs sejarah dan museum baik karena jarak, biaya, maupun kondisi logistik membuat kunjungan lapangan tradisional sulit dilaksanakan secara rutin (Siregar, Z., dkk. 2023). Keterbatasan waktu dalam kurikulum dan jumlah siswa yang besar juga menyulitkan guru untuk menyelenggarakan pengalaman belajar yang bersifat eksploratif. Akibatnya, pembelajaran sejarah cenderung berpusat pada guru dan buku teks, sehingga peluang siswa untuk mengamati artefak, memahami konteks budaya, dan mengembangkan keterampilan identifikasi menjadi terbatas (Habibah, S. M., & Hapsan, A. (Eds.). 2024).

Perkembangan teknologi informasi membuka peluang baru untuk mengatasi hambatan tersebut. Metode field trip virtual atau kunjungan museum virtual muncul sebagai alternatif yang memungkinkan siswa mengalami lingkungan museum secara digital (Nabillah, S., 2024). Dengan dukungan multimedia, tampilan 3D, narasi interaktif, dan sumber informasi terintegrasi, kunjungan virtual dapat menghadirkan artefak dan narasi sejarah secara lebih hidup tanpa harus meninggalkan ruang kelas. Selain aspek aksesibilitas, kunjungan virtual juga menawarkan fleksibilitas waktu, kemampuan mengulang pengalaman, serta potensi

integrasi dengan aktivitas pembelajaran lain seperti diskusi, tugas proyek, dan penilaian formatif (Silvester, M. P., dkk. 2024).

Berbagai studi internasional dan lokal menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan pengalaman virtual dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa dalam berbagai mata pelajaran. Pembelajaran berbasis pengalaman cenderung memperkuat ingatan jangka panjang dan memfasilitasi transfer pengetahuan karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berinteraksi dengan objek belajar. Dalam pembelajaran sejarah, kemampuan untuk melihat detail artefak, memahami fungsi sosialnya, serta mengaitkan artefak dengan peristiwa sejarah dapat memperdalam pemahaman konsep peninggalan Sejarah (Nugroho Yulianto, M. P., & Olivia, A. 2023).

Efektivitas kunjungan museum virtual khususnya pada siswa sekolah dasar masih memerlukan kajian empiris yang lebih mendalam. Beberapa penelitian menunjukkan hasil positif terkait keterlibatan dan hasil belajar, namun variasi desain virtual, kualitas konten, dan strategi pedagogis yang menyertai implementasi sangat mempengaruhi hasil. Misalnya, kunjungan virtual yang hanya bersifat presentasional tanpa aktivitas interaktif cenderung kurang efektif dibandingkan yang dilengkapi tugas eksplorasi, panduan refleksi, dan fasilitasi guru. Faktor usia dan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar juga menuntut pendekatan yang sesuai konten harus disajikan dengan bahasa sederhana, visual menarik, dan aktivitas yang memicu rasa ingin tahu.

Dalam pendidikan di Indonesia menambah dimensi penting bagi penelitian ini. Kekayaan peninggalan sejarah Indonesia yang meliputi situs arkeologi, candi, prasasti, dan artefak budaya merupakan sumber belajar yang sangat potensial untuk membangun pemahaman sejarah sejak dini (Tanu, I. K. 2021). Namun distribusi museum dan situs sejarah yang tidak merata serta keterbatasan fasilitas di banyak daerah membuat akses siswa terhadap sumber-sumber tersebut tidak merata. Pemanfaatan museum virtual dapat menjadi strategi untuk menjembatani kesenjangan akses dan memastikan bahwa lebih banyak siswa memperoleh pengalaman belajar yang kaya secara historis.

Dari sudut pandang kurikulum, integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi. Guru dituntut tidak hanya menyampaikan fakta sejarah tetapi juga merancang pengalaman belajar yang memfasilitasi eksplorasi, analisis bukti, dan refleksi. Kunjungan museum virtual jika dirancang dengan prinsip pedagogis yang kuat dapat mendukung tujuan tersebut: menyediakan media pembelajaran yang autentik, memfasilitasi observasi artefak, dan mendorong aktivitas berpikir historis seperti menanyakan sumber, membandingkan bukti, dan menyusun narasi.

Pada praktik implementasi teknologi juga menghadirkan tantangan. Kualitas infrastruktur, ketersediaan perangkat, dan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform virtual menjadi faktor penentu keberhasilan (Meinanta, D. R. D., 2025). Perlu dievaluasi apakah pengalaman virtual benar-benar mampu menggantikan aspek sensorik dan sosial dari kunjungan fisik, seperti sentuhan langsung pada artefak (meskipun terbatas), interaksi dengan pemandu museum, dan pengalaman ruang yang khas. Penelitian empiris yang mengukur efektivitas metode field trip virtual terhadap aspek-aspek konkret seperti pemahaman konsep, keterlibatan, dan minat belajar pada siswa sekolah dasar sangat diperlukan.

Penelitian ini diarahkan untuk mengisi kekosongan bukti empiris mengenai dampak kunjungan museum virtual pada pemahaman konsep peninggalan sejarah di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah metode field trip virtual dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran konvensional, serta mengevaluasi pengaruhnya terhadap keterlibatan dan minat belajar. Hasil penelitian diharapkan memberikan rekomendasi praktis bagi guru, pengembang kurikulum, dan pengelola museum dalam merancang pengalaman pembelajaran sejarah yang efektif dan inklusif. Penelitian ini tidak hanya relevan untuk konteks pembelajaran sejarah di sekolah dasar tetapi juga penting dalam upaya memanfaatkan teknologi secara bijak untuk memperkaya pengalaman belajar generasi muda dan menjaga warisan budaya bangsa agar dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan pendekatan pretest-posttest kontrol untuk menguji efektivitas metode field trip virtual terhadap pemahaman konsep peninggalan sejarah pada siswa sekolah dasar. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa kelas V yang dipilih secara purposive dari dua sekolah dasar dengan karakteristik serupa, kemudian dibagi menjadi dua kelompok seimbang: kelompok eksperimen ($n = 30$) yang mengikuti kunjungan museum virtual dan kelompok kontrol ($n = 30$) yang menerima pembelajaran konvensional berbasis buku teks dan diskusi. Instrumen yang digunakan meliputi tes pemahaman konsep yang disusun berdasarkan indikator kompetensi kurikulum sejarah, lembar observasi keterlibatan untuk menilai partisipasi dan interaksi selama proses pembelajaran, serta angket minat belajar berformat Likert 4 poin; validitas isi instrumen diuji oleh tiga ahli pendidikan sejarah dan reliabilitas dihitung menggunakan koefisien Cronbach's alpha.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengukur kondisi awal pemahaman konsep, dilanjutkan

intervensi selama tiga pertemuan masing-masing 40 menit di mana kelompok eksperimen mengikuti sesi kunjungan museum virtual yang mencakup tur 3D artefak, narasi kontekstual, dan tugas eksplorasi terpandu sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional dalam durasi yang sama; guru yang memfasilitasi kedua kelompok diberikan panduan pelaksanaan untuk menjaga konsistensi. Setelah intervensi dilaksanakan, dilakukan posttest menggunakan instrumen yang sama serta pengisian angket minat belajar dan pengamatan keterlibatan. Analisis data melibatkan uji-t independen untuk membandingkan peningkatan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol, uji-t berpasangan untuk melihat perubahan dalam tiap kelompok, serta analisis deskriptif untuk menggambarkan tingkat keterlibatan dan minat belajar; sebelum analisis inferensial dilakukan, asumsi normalitas dan homogenitas varians diuji. Etika penelitian dijaga dengan memperoleh persetujuan orang tua dan izin sekolah, menjaga kerahasiaan identitas peserta, serta memastikan partisipasi bersifat sukarela.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif dan inferensial untuk menggambarkan perubahan skor pemahaman konsep, tingkat keterlibatan, dan minat belajar pada kedua kelompok.

Kelompok	Pretest Mean	Posttest Mean	SD Pretest	SD Posttest
Eksperimen (n=30)	55.3	78.6	8.2	6.5
Kontrol (n=30)	54.7	63.2	7.9	7.1

Tabel 1 merangkum statistik deskriptif utama berupa rata-rata (mean), standar deviasi (SD), dan skor gain (selisih posttest-pretest) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Analisis	Nilai
Gain Eksperimen (Mean)	23.3
Gain Kontrol (Mean)	8.5
Uji-t berpasangan Eksperimen	$t(29)=14.12, p<0.001$
Uji-t berpasangan Kontrol	$t(29)=6.03, p<0.001$
Uji-t independen Gain	$t(58)=8.45, p<0.001$

Tabel 2 menyajikan ringkasan skor gain dan hasil uji-t untuk perbandingan antar kelompok serta uji berpasangan dalam tiap kelompok.

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok relatif seimbang, dengan rata-rata pretest yang hampir sama (55,3 pada kelompok eksperimen dan 54,7 pada kelompok kontrol). Setelah intervensi, kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor posttest menjadi 78,6, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 63,2. Perbedaan gain rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah signifikan secara statistik, dengan kelompok eksperimen menunjukkan gain rata-rata 23,3 poin dibandingkan 8,5 poin pada kelompok kontrol.

Selain data kuantitatif tes, hasil observasi keterlibatan selama sesi pembelajaran menunjukkan perbedaan yang jelas. Pada kelompok eksperimen, 24 dari 30 siswa (80%) dikategorikan memiliki tingkat keterlibatan tinggi berdasarkan indikator frekuensi bertanya, partisipasi diskusi, dan penyelesaian tugas eksplorasi. Pada kelompok kontrol, hanya 14 dari 30 siswa (47%) yang menunjukkan keterlibatan tinggi. Data angket minat belajar menunjukkan rata-rata skor 3,45 (Skala 1–4) pada kelompok eksperimen dan 2,78 pada kelompok kontrol, dengan perbedaan yang signifikan menurut uji-t independen ($t(58)=6.12$, $p<0.001$).

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa intervensi kunjungan museum virtual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep. Uji-t berpasangan pada kelompok eksperimen menegaskan adanya perubahan signifikan dari pretest ke posttest ($t(29)=14.12$, $p<0.001$), sedangkan kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan signifikan namun dengan besaran efek yang lebih kecil ($t(29)=6.03$, $p<0.001$). Perbandingan gain antara kedua kelompok melalui uji-t independen memperlihatkan perbedaan signifikan ($t(58)=8.45$, $p<0.001$), yang mendukung hipotesis bahwa metode field trip virtual lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep peninggalan sejarah pada siswa sekolah dasar.

Hasil kualitatif dari catatan lapangan dan komentar siswa memperkaya temuan kuantitatif. Banyak siswa kelompok eksperimen melaporkan bahwa visualisasi artefak 3D dan narasi kontekstual membuat materi lebih mudah diingat dan lebih menarik. Guru melaporkan bahwa tugas eksplorasi terpandu membantu mengarahkan fokus siswa pada aspek historis penting dan memfasilitasi diskusi yang lebih bermakna. Tidak ditemukan insiden teknis yang signifikan selama pelaksanaan, dan tingkat partisipasi tetap tinggi sepanjang tiga pertemuan intervensi.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode field trip virtual memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep peninggalan sejarah pada siswa sekolah dasar. Peningkatan skor posttest pada kelompok

eksperimen yang jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol menegaskan bahwa pengalaman belajar yang memanfaatkan representasi visual dan interaktivitas digital mampu memperkaya proses kognitif siswa. Temuan ini menjawab masalah penelitian dengan menunjukkan bahwa kunjungan museum virtual bukan sekadar alternatif praktis ketika kunjungan fisik tidak memungkinkan, tetapi juga merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk memperdalam pemahaman konseptual.

Penafsiran terhadap mekanisme yang mendasari temuan ini dapat dilihat dari beberapa perspektif. Pertama, aspek visualisasi artefak dalam format 3D dan penyajian narasi kontekstual kemungkinan besar meningkatkan kualitas representasi mental siswa. Representasi mental yang kaya memudahkan proses pengkodean informasi ke dalam memori jangka panjang sehingga memfasilitasi pengingatan dan pemahaman. Kedua, elemen interaktivitas dan tugas eksplorasi terpandu mendorong keterlibatan aktif siswa. Teori pembelajaran pengalaman menyatakan bahwa keterlibatan aktif memperkuat pemrosesan mendalam; dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga melakukan observasi, membuat pertanyaan, dan menghubungkan artefak dengan konteks sejarahnya. Ketiga, fleksibilitas pengalaman virtual memungkinkan pengulangan dan peninjauan kembali materi, yang penting untuk konsolidasi memori.

Integrasi temuan ini ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada memperkuat gagasan bahwa teknologi pendidikan yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian konsisten dengan studi yang menunjukkan bahwa media visual dan pengalaman interaktif meningkatkan motivasi dan keterlibatan, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil kognitif. Penelitian ini menambahkan nuansa penting: efektivitas kunjungan virtual sangat bergantung pada desain instruksional yang menyertainya. Data kualitatif menunjukkan bahwa keberhasilan intervensi bukan semata-mata karena teknologi, melainkan karena kombinasi antara konten visual yang kaya, narasi yang relevan, dan tugas terpandu yang memfasilitasi refleksi dan diskusi.

Pembahasan mengenai keterlibatan dan minat belajar menunjukkan bahwa kunjungan museum virtual mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa terhadap materi sejarah. Skor angket minat belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dan observasi partisipasi aktif mendukung hipotesis bahwa pengalaman yang menarik secara visual dan interaktif memicu rasa ingin tahu. Keterlibatan yang meningkat kemungkinan menjadi mediator antara intervensi dan hasil belajar; siswa yang lebih terlibat cenderung memproses informasi lebih mendalam dan menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih besar. Temuan ini penting karena minat dan keterlibatan sering menjadi faktor penentu

keberhasilan pembelajaran jangka panjang, terutama pada usia sekolah dasar di mana motivasi belajar masih sangat dipengaruhi oleh pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Anak usia sekolah dasar membutuhkan stimulasi konkret dan visual untuk memahami konsep abstrak. Kunjungan virtual yang menampilkan artefak secara visual dan menyediakan konteks naratif sesuai dengan kebutuhan ini. Namun, desain konten harus memperhatikan durasi perhatian dan kemampuan abstraksi anak; penggunaan bahasa sederhana, durasi sesi yang sesuai, dan aktivitas interaktif singkat terbukti membantu mempertahankan fokus dan memaksimalkan pemahaman. Pengembangan materi virtual untuk siswa sekolah dasar harus mempertimbangkan prinsip-prinsip perkembangan anak agar efektif.

Dari perspektif praktis, hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi bagi guru, pengembang kurikulum, dan pengelola museum. Sekolah dapat mengintegrasikan kunjungan museum virtual sebagai bagian dari strategi pembelajaran sejarah, terutama di daerah dengan keterbatasan akses ke museum fisik. Integrasi tersebut harus disertai pelatihan bagi guru agar mereka mampu memfasilitasi pengalaman virtual secara efektif, merancang tugas eksplorasi yang memicu berpikir historis, dan memanfaatkan momen diskusi untuk memperdalam pemahaman. Pengembang konten virtual juga perlu memperhatikan aspek pedagogis seperti panduan refleksi, pertanyaan berpikir, dan aktivitas kolaboratif untuk meningkatkan efektivitas.

Terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini Pertama, sampel yang digunakan bersifat purposive dan relatif kecil sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas harus dilakukan dengan hati-hati. Kedua, durasi intervensi yang singkat (tiga pertemuan) membatasi kemampuan untuk menilai retensi jangka panjang; peningkatan skor posttest yang signifikan belum tentu mencerminkan retensi pengetahuan dalam jangka waktu yang lebih lama. Ketiga, variasi kualitas platform virtual dan perbedaan kompetensi guru dalam memfasilitasi sesi dapat mempengaruhi hasil; meskipun penelitian berusaha mengendalikan beberapa faktor tersebut, variabel lain mungkin tetap berperan.

Saran untuk penelitian selanjutnya muncul dari keterbatasan ini. Studi lanjutan sebaiknya menggunakan desain longitudinal untuk menilai retensi jangka panjang dan kemampuan berpikir historis yang lebih kompleks. Penelitian dengan sampel yang lebih besar dan representatif akan memperkuat validitas eksternal temuan. Selain itu, studi komparatif yang mengeksplorasi variasi platform virtual (misalnya tur 3D interaktif versus video naratif) dan peran strategi pedagogis (misalnya pembelajaran kolaboratif versus individu) akan memberikan wawasan lebih rinci tentang komponen yang paling efektif. Penelitian kualitatif mendalam

juga diperlukan untuk memahami pengalaman subjektif siswa dan dinamika interaksi selama kunjungan virtual.

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode field trip virtual efektif meningkatkan pemahaman konsep peninggalan sejarah, keterlibatan, dan minat belajar siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional. Keberhasilan intervensi sangat bergantung pada kualitas desain instruksional dan peran guru sebagai fasilitator. Dengan pengembangan dan implementasi yang tepat, kunjungan museum virtual dapat menjadi alternatif yang berharga untuk memperkaya pembelajaran sejarah dan menjembatani keterbatasan akses ke sumber belajar autentik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode field trip virtual (kunjungan museum virtual) efektif meningkatkan pemahaman konsep peninggalan sejarah pada siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor posttest yang signifikan dan gain rata-rata lebih tinggi, disertai peningkatan keterlibatan dan minat belajar. Keberhasilan intervensi dipengaruhi oleh kombinasi konten visual 3D, narasi sejarah, tugas eksplorasi terpandu, dan peran guru sebagai fasilitator. Temuan menegaskan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual memperkuat representasi mental serta memfasilitasi pemrosesan mendalam dan pengingatan. Keterbatasan seperti ukuran sampel terbatas, durasi intervensi singkat, dan variasi implementasi membatasi generalisasi hasil. Sekolah disarankan mengintegrasikan kunjungan virtual dengan pelatihan guru dan desain pedagogis yang jelas. Penelitian lanjutan dengan desain longitudinal, sampel lebih besar, dan variasi platform diperlukan untuk menguji retensi jangka panjang dan mengidentifikasi komponen pedagogis paling efektif. Hasil ini mendukung pemanfaatan teknologi sebagai sarana inklusif untuk memperkaya pendidikan sejarah anak di seluruh wilayah.

DAFTAR PUSTAKA

- Habibah, S. M., & Hapsan, A. (Eds.). (2024). *MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. CV. Ruang Tentor.
- Meinanta, D. R. D., Natalia, E. F., Rahma, N. R., & Satriya, M. G. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh: Studi Literatur Dari 15 Jurnal. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(6), 1012-1017.

- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran pelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Journal on Education*, 5(4), 13484-13497.
- Mursidi, A., & Sutopo, D. (2019). Peninggalan sejarah sebagai sumber belajar sejarah dalam penanaman nilai-nilai kebangsaan di kecamatan muncar kabupaten banyuwangi. *Khazanah Pendidikan*, 13(1).
- NABILLAH, S., SUMITRA, N. R., & ROHIMAH, I. (2024). Revolusi Teknologi: Implementasi Museum Teknologi Dalam Menciptakan Pariwisata Interaktif Di Era Society 5.0. *Peta-Jurnal Pesona Pariwisata*, 3(1), 26-32.
- NUGROHO YULIANTO, M. P., & OLIVIA, A. (2023). *Belajar Sejarah Di Luar Kelas*. Uwais inspirasi indonesia.
- Silvester, M. P., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., & Usman, S. E. (2024). *Melangkah ke era digital: Kompetensi guru sekolah dasar dalam pembelajaran berbasis teknologi*. Mega Press Nusantara.
- Siregar, Z., & Alwina, S. (2023). Peran Pendidikan Sejarah Dalam Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Sintaksis*, 5(1), 1-8.
- Siregar, Z., Mashuri, K., Darliana, E., & Fatimah, A. E. (2023). Pemberdayaan budaya lokal melalui pengabdian masyarakat: Revitalisasi permainan tradisional di lingkungan STKIP Al Maksum. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 67-75.
- Tanu, I. K. (2021). *Menggali Kearifan di Gedong Arca: Fungsi dan Manfaat Museum Gedong Arca Sebagai Sumber Belajar Sejarah dan Agama Hindu*. Nilacakra.