

Landasan Teoritis Dalam Pemilihan Media Pembelajaran Sejarah: Pendekatan Pedagogis dan Teknologi

Ika Purnama Sari¹ Dian Pratama² Ilmiyatul Fitri Charisma³ Winda Helena
Simangunsong⁴ Maria Maharani Sitepu⁵ Ulya Salisa Raunaq⁶ Yosua Solafide Sinaga⁷
Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Kota Medan,
Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

Email: ikapurnamasari@unimed.ac.id¹ dianpratama0531@gmail.com²
ilmiatullilmiatul@gmail.com³ simangunsongwinsa9@gmail.com⁴
mariamaharani42@gmail.com⁵ ulyasalusarhunaq@gmail.com⁶
yosuasinaga.3233321003@mhs.unimed.ac.id⁷

Abstrak

Pemilihan media pembelajaran sejarah yang efektif memerlukan landasan teoritis untuk memastikan kesesuaian antara metode pengajaran, karakteristik peserta didik, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Artikel ini mengkaji landasan teoritis yang meliputi pendekatan pedagogis dan integrasi teknologi sebagai faktor utama dalam menentukan media pembelajaran sejarah. Pendekatan pedagogis mempertimbangkan kebutuhan siswa, gaya belajar, dan relevansi materi, sementara teknologi pendidikan menawarkan inovasi dalam penyajian materi sejarah yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi prinsip-prinsip teoretis dan aplikasinya dalam memilih media pembelajaran sejarah yang efektif. Dengan menggunakan metode kajian literatur, artikel ini menyajikan analisis dari berbagai sumber ilmiah untuk memberikan panduan praktis bagi pendidik.

Kata Kunci: Pembelajaran sejarah, Pendekatan Pedagogis, Teknologi Pendidikan

Abstract

The selection of effective history learning media requires a theoretical basis to ensure the suitability between teaching methods, student characteristics, and achievement of learning objectives. This article examines the theoretical basis that includes pedagogical approaches and technology integration as the main factors in determining history learning media. The pedagogical approach considers student needs, learning styles, and material relevance, while educational technology offers innovation in presenting more interactive and interesting history materials. This study aims to explore theoretical principles and their applications in selecting effective history learning media. Using the literature review method, this article presents an analysis of various scientific sources to provide practical guidance for educators.

Keywords: History Learning, Pedagogical Approach, Educational Technology



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah sangat penting untuk membangun pemahaman peserta didik tentang apa yang telah terjadi sebelumnya yang memengaruhi kondisi saat ini. Sebagai bagian dari pendidikan karakter dan kebangsaan, sejarah tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membangun pemikiran kritis, rasa nasionalisme, dan kesadaran global. Namun, Menyampaikan materi yang sering dianggap monoton dan tidak menarik oleh siswa adalah salah satu tantangan utama dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran, baik sebagai alat bantu guru untuk mengajar maupun sebagai sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan, yaitu siswa. Dalam beberapa kasus, media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur dan penyaji pesan antara guru dan siswa. Jika program media dirancang dan dikembangkan dengan baik, media dapat melakukan fungsi tersebut tanpa guru. Selanjutnya disepakati bahwa media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran yang memungkinkan seseorang menggunakannya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap. Media pembelajaran bukan hanya benda fisik. (Suryani, 2016)

Pemilihan media pembelajaran menjadi kunci dalam mengatasi tantangan tersebut. Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyederhanakan konsep yang kompleks, menarik minat siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Untuk itu, diperlukan landasan teoritis yang kuat dalam proses pemilihannya. Pendekatan pedagogis berperan penting dalam memastikan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sementara integrasi teknologi memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji landasan teoritis dalam pemilihan media pembelajaran sejarah, dengan fokus pada pendekatan pedagogis dan teknologi pendidikan. Pembahasan ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kurikulum, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur untuk mengeksplorasi landasan teoritis dalam pemilihan media pembelajaran sejarah. Metode ini melibatkan pengumpulan dan analisis sumber-sumber ilmiah, seperti buku, artikel jurnal dan laporan penelitian terkait teori pedagogis, teknologi pendidikan, dan penerapan media dalam pembelajaran sejarah. Kajian dilakukan untuk memahami prinsip-prinsip teoretis yang mendasari pemilihan media, mengevaluasi pendekatan pedagogis yang digunakan, serta mengeksplorasi integrasi teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi berbasis teori yang dapat diaplikasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sejarah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Pedagogis

Secara umum, media pembelajaran dilihat oleh para pendidik sebagai alat bantu, bukan pengganti guru. Guru menghabiskan sebagian besar waktunya untuk tugas rutin mengumpulkan dan menugaskan buku dan materi, serta memberi nilai yang sebagian dapat dihilangkan jika alat bantu dapat dibuat sedemikian rupa sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada tugas utama untuk meningkatkan pemahaman, keingintahuan intelektual, dan aktivitas kreatif dalam diri pelajar.

Media berbicara-mendengarkan

Dengan kuliah tatap muka dan rekaman audiovisual, guru dapat menyampaikan materi sesuai dengan yang mereka anggap terbaik, tetapi biasanya penerimaan audiens pasif karena tidak banyak kesempatan untuk komunikasi ide dua arah. Lebih jauh, dalam kuliah, sebagian besar energi siswa mungkin tersita untuk menulis catatan, yang menghambat pemikiran tentang materi. Rekaman memungkinkan seseorang untuk menyimpan materi kuliah dan menggunakannya pada saat guru tidak ada, tetapi rekaman tersebut agak terpisah untuk pelajar muda dan tampaknya memberikan hasil yang lebih baik dengan siswa yang lebih tua. Laboratorium bahasa adalah ruang belajar yang dilengkapi dengan perangkat reproduksi suara elektronik, yang memungkinkan siswa mendengar pelafalan model bahasa asing dan merekam serta mendengar suara mereka sendiri saat mereka mengikuti latihan pola. Laboratorium semacam itu merupakan cara efektif untuk pembelajaran operan, dan, setelah kosakata dan sintaksis minimum terbentuk, pembelajaran dapat diubah menjadi bentuk pemecahan masalah yang merangsang. (Jayusman & Shavab, 2020)

Media visual dan observasi

Materi visual yang bermanfaat mencakup objek dan model yang disajikan secara fisik atau elektronik, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, bola dunia, dan gambar, serta video dan film. Fasilitas mencakup papan tulis elektronik, papan tulis tradisional, papan buletin, etalase, dan museum. Kegiatan seperti kunjungan lapangan dan penggunaan otoritas kunjungan (biasanya disebut narasumber) dianggap sebagai bagian dari program visual dan observasi, dan bahkan demonstrasi, dramatisasi, eksperimen, dan kegiatan kreatif biasanya disertakan. Secara umum, gambar dan diagram, kerja lapangan, dan eksperimen serta pengamatan yang dibuat-buat semuanya digunakan sebagai petunjuk konkret untuk melakukan generalisasi, abstraksi, dan penjelasan yang merupakan pembelajaran manusia. Namun, untuk memenuhi fungsi tersebut, penggunaannya harus disertai dengan interpretasi oleh pikiran orang dewasa. Guru harus memberikan penjelasan dan diskusi yang cermat, karena kemampuan anak-anak dan remaja untuk menafsirkan dan menyimpulkan sering kali tidak sesuai dengan kenyataan, sehingga harus dibimbing dengan cermat. Materi visual itu sendiri bahkan dapat menjadi hambatan; misalnya, gambar-gambar indah yang tersebar di seluruh teks sejarah tidak serta merta menghasilkan pemahaman sejarah yang lebih baik. Kesulitan serupa juga terjadi pada kerja lapangan —geografis, biologi, arkeologi, dan geologi. Apa yang diamati jarang memberikan cerita yang utuh dan, dalam kasus kerja lapangan arkeologi dan geologi, memberikan gambaran masa lalu yang tidak lengkap. Guru harus mengisi kekosongan atau dengan cara tertentu mengarahkan siswa mereka untuk melakukannya. (Ainina, 2018)

Media baca-tulis

Membaca dan menulis telah menjadi bagian pokok dari pendidikan tradisional. Keduanya mengasumsikan pencapaian bahasa yang canggih dan kapasitas untuk berpikir secara formal dan menanggapi pikiran orang lain, karena buku teks pada dasarnya adalah cara komunikasi antara guru jarak jauh dan pembaca. Materi dalam buku teks adalah contoh dari suatu bidang subjek, disederhanakan ke tingkat yang sesuai untuk pembaca. Karena pengambilan contoh dalam teks dan latihan mungkin serampangan, dan tidak ada umpan balik kepada penulis, guru harus mengambil alih tanggung jawab penulis. Pembelajaran terprogram adalah suatu bentuk membaca dan menulis. Bentuk paling dasar dari instruksi terprogram disebut pemrograman linier menganalisis subjek menjadi bagian-bagian komponennya dan menyusun bagian-bagian tersebut dalam urutan pembelajaran berurutan. Pada setiap langkah dalam bacaan mereka, siswa diminta untuk memberikan tanggapan dan segera diberi tahu apakah tanggapan tersebut benar atau tidak. Program ini biasanya disusun sedemikian rupa sehingga jawaban yang benar cenderung sangat sering muncul (mungkin 95 persen dari waktu) untuk mendorong siswa, begitulah teorinya, dan memberi mereka perasaan berhasil. Dalam jenis instruksi terprogram lainnya disebut pemrograman bercabang siswa diberi sepotong informasi, diberikan jawaban alternatif untuk pertanyaan, dan, atas dasar keputusan mereka, dialihkan, jika perlu, ke studi perbaikan atau dikirim ke bagian program berikutnya. Kedua jenis program tersebut berbeda secara mendasar dalam sikap mereka terhadap kesalahan dan penggunaannya. Pembelajar bercabang menggunakannya untuk memajukan pembelajaran; penganut linearisme menghindarinya. Nilai utama dari instruksi terprogram secara umum adalah memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri tanpa banyak pengawasan guru. Kelemahan utamanya adalah dapat dengan cepat menjadi membosankan dan mekanis bagi siswa. (Susilo & Sofiarini, 2020)

Teknologi Pendidikan

Pada tahun 60-an, ahli pendidikan memberikan banyak perhatian pada teknologi pendidikan. Pada awalnya, teknologi pendidikan merupakan evolusi dari studi tentang

penggunaan audiovisual dan program belajar dalam pendidikan. Pada dasarnya, penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah belajar manusia. Solusi yang ditemukan dari penelitian teknologi pendidikan adalah bahwa penerapan pendekatan yang tepat diperlukan untuk memecahkan masalah belajar sambil memaksimalkan pemanfaatan sumber belajar. (Waramangun, 2019) Kajian tentang teknologi pendidikan telah menghasilkan berbagai konsep dan praktik pendidikan yang menggunakan media sebagai sumber belajar. Akibatnya, terdapat asumsi bahwa teknologi pendidikan sama dengan media, meskipun media berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyebaran informasi atau bahan belajar. Dari perspektif sistem pendidikan, peran teknologi pendidikan membantu mengembangkan kurikulum, terutama dalam hal desain kurikulum. (Waramangun, 2019)

Media Pembelajaran Sejarah berbasis ICT

Media pembelajaran sejarah berbasis ICT (Information and Communication Technology) adalah inovasi baru dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran sejarah. Ini melibatkan berbagai platform digital, seperti presentasi PowerPoint, dan lainnya, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang peristiwa masa lalu. Dengan media ini, siswa dapat mengakses informasi sejarah yang lebih kaya, menjelajahi tempat bersejarah secara virtual, dan menghubungkan materi dengan konteks global. Integrasi ICT juga mendukung pembelajaran mandiri melalui Learning Management Systems (LMS) dan sumber daya digital. Keunggulan media berbasis ICT dalam pembelajaran sejarah terletak pada kemampuan untuk membuat pengalaman belajar yang menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kemajuan teknologi saat ini. (Suryani, 2016) Sejarah adalah subjek yang berhubungan dengan masa lalu, dan sebagai fasilitator, guru harus mampu menjelaskan konsep-konsep sejarah dalam dunia nyata. Untuk membuat pelajaran sejarah seperti proklamasi lebih mudah diterima siswa, komponen pembelajaran yang tepat harus dimasukkan ke dalam proses penyampaian. Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang dapat dimaksimalkan untuk mencapai tujuan belajar. Meskipun ini akan menjadi tantangan bagi guru di masa lalu, terlebih lagi di masa pandemi seperti ini. Untuk menentukan media pembelajaran yang tepat, seorang guru harus mempertimbangkan berbagai faktor (Susanto and Akmal, 2019). Salah satu dari banyak produk teknologi baru, smartphone, memiliki peluang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain mudah diakses, tingkat kepemilikan smartphone di Indonesia cukup tinggi. (Susanto, Jamaludin, & Prawitasari, 2023)

Teknologi digital untuk pembelajaran sejarah

E-learning adalah jenis teknologi informasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan dalam perkembangan teknologi global. Ini adalah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital. Dengan teknologi ini, proses belajar mengajar dapat berlangsung secara virtual atau live. Pembelajaran berbasis media digital lebih efektif dan efisien berkat berbagai inovasi baru. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan langkah berani menuju dunia baru. Teknologi ini memungkinkan siswa mengalami pengalaman pembelajaran dalam dunia nyata dan memungkinkan mereka berinteraksi dengan orang lain tanpa perlu bertemu secara langsung. Untuk melakukan langkah yang berani ini, inovasi, kreativitas, ketekunan, dan keberanian diperlukan untuk menerima bahwa sifat pengetahuan telah berubah dalam lanskap digital. Hasil studi internasional menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang sesuai dengan kompetensi abad ke-21 seringkali tidak diterapkan secara efektif dalam praktik pendidikan yang sebenarnya. Ini disebabkan oleh beberapa faktor. Ini termasuk guru yang tidak siap, kurikulum dan penilaian yang tidak mengintegrasikan kompetensi abad ke-21, dan kurangnya perhatian sistematis terhadap

metode pengajaran dan pembelajaran yang inovatif. Penggunaan sumber daya dan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Jika sumber dan media dipilih dan disiapkan dengan tepat dan hati-hati, mereka dapat menghasilkan motivasi positif bagi peserta didik dengan melibatkan peserta didik, memberikan penjelasan dan gambaran tentang materi, dan menunjukkan kinerja individu mereka. Ini menunjukkan bahwa peran media dalam pembelajaran tidak dapat dianggap sepele. Perlu diperhatikan bahwa materi ajar yang berbeda membutuhkan sumber pembelajaran dan media yang berbeda. (Maulani, 2023)

KESIMPULAN

Pemilihan media pembelajaran sejarah yang efektif harus didasarkan pada landasan teoritis yang mencakup pendekatan pedagogis dan integrasi teknologi. Pendekatan pedagogis menekankan pentingnya menyesuaikan media dengan kebutuhan, karakteristik, dan gaya belajar peserta didik, serta relevansi dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, perkembangan teknologi memberikan peluang untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Media berbasis teknologi, seperti presentasi digital, aplikasi edukasi, dan Virtual Reality (VR), dapat menyajikan peristiwa sejarah secara lebih hidup dan menarik. Namun, keberhasilan implementasi media ini memerlukan kesiapan pendidik, dukungan infrastruktur, dan strategi yang tepat dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dengan memahami landasan teoritis ini, pendidik diharapkan dapat memilih dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran sejarah yang berguna dan sesuai dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan teknologi modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A. (2018). Utilization of Audio Visual Media as a Source History Learning. *Indonesian Journal of History Education*, 25-32.
- Jayusman, I., & Shavab, O. K. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Journal Artefak*, 13-20.
- Maulani, M. R. (2023). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Media Pembelajaran Sejarah. Thesis.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang*, 186-196.
- Susanto, H., Jamaludin, & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 130-143.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 79-93.
- Waramangun. (2019). Teknologi Pendidikan. *Jurnal Studi Pendidikan*.