

**PEMANFAATAN IT DALAM MATERI PEMBELAJARAN SEJARAH****Agus Rustamana<sup>1</sup>, Desma Febrianti<sup>2</sup>, Royhanafi<sup>3</sup>, Abdul Aziz<sup>4</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Pendidikan Sejarah

Email: [2288220054@untirta.ac.id](mailto:2288220054@untirta.ac.id)**ABSTRAK**

Penggunaan IT sebagai alat pembelajaran telah menjadi suatu fenomena yang semakin mendominasi sektor pendidikan. Salah satu bidang yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi ini adalah pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan IT dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian sejarah (heuristik, verifikasi, interpretasi, dan historiografi) dengan memanfaatkan literatur yang relevan. Hasil penelitian ini mengungkapkan dampak positif pemanfaatan IT dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep sejarah, dan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan penting tentang bagaimana IT dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran sejarah di era digital ini.

**Kata Kunci:** IT, Teknologi Informasi, Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah

**ABSTRACT**

The use of IT as a learning tool has become a phenomenon that increasingly dominates the education sector. One area influenced by this technological development is history learning. This research aims to analyze how the use of IT can increase the effectiveness of history learning. This research uses several historical research methods (heuristics, verification, interpretation, and historiography) by utilizing relevant literature. The results of this research reveal the positive impact of using IT in increasing student engagement, understanding historical concepts, and creativity in learning. Thus, this research provides important insights into how IT can be used effectively as a history learning medium in this digital era.

**Keywords:** IT, Information Technology, Learning Media, History Learning

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan IT (Information Technology/Teknologi Informasi) saat ini sudah berkembang secara pesat dan cepat. Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Dengan adanya teknologi dan informasi, untuk mendapatkan suatu informasi apapun dapat diakses dengan mudah melalui internet selama mempunyai perangkat yang mendukung. Contohnya seperti laptop, handphone dan sebagainya. Perkembangan teknologi dan informasi ini juga sudah banyak digunakan di berbagai Negara, termasuk di dunia pendidikan. Pengaruh teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional kearah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia.

Pembelajaran adalah proses yang tidak bisa dianggap remeh dalam proses kemajuan suatu bangsa. Karena, pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan. Dalam dunia pendidikan terdapat dua unsur penting saat proses belajar dan mengajar yaitu, metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan karena salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan tentunya media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2012:209-210). Pembelajaran sejarah sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Peran pendidikan sejarah dalam pembentukan sikap nasionalisme guna mengantisipasi tantangan global dan berbagai gejolak disintegrasi yang melanda Indonesia akhir-akhir ini sangat dibutuhkan, hal ini mengingat pengalaman sejarah membuktikan sikap nasionalisme mampu membangkitkan dinamika sosial di masa lalu. Tetapi dalam penyampaian nya dibutuhkan strategi untuk mempermudah siswa memahami suatu pembelajaran.

Pembelajaran sejarah dapat lebih menarik dan tidak membosankan jika kita bisa memanfaatkan teknologi dan informasi dengan baik. Disinilah peran seorang pendidik ataupun calon pendidik (mahasiswa keguruan) harus bisa menguasai teknologi dan informasi agar bisa membimbing atau mengarahkan peserta didik supaya bisa menggunakan teknologi dan informasi dengan bijaksana dalam melakukan pembelajaran.

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan judul pada pokok tulisan ini tersusun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana cara memanfaatkan IT dan internet dengan benar dalam pembelajaran sejarah.
2. Untuk mengetahui berbagai macam media pembelajaran berbasis IT.
3. Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis IT untuk pembelajaran sejarah.

### **C. Metode Penelitian**

Dalam penelitian "contoh - contoh pemanfaatan IT dalam materi pembelajaran sejarah" ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian sejarah dengan melalui tahapan heuristik (pengumpulan sumber), verifikasi (kritik sumber), interpretasi (penafsiran), dan kemudian barulah dilakukan penulisan (historiografi). Selain itu, penulis juga melakukan studi kepustakaan dengan memanfaatkan literatur yang relevan, seperti dari jurnal dan skripsi.

### **D. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Pemanfaatan Media Berbasis IT**

Media berbasis IT adalah media yang menggunakan teknologi informasi (IT) untuk menghasilkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyebarkan informasi atau konten kepada pengguna. Media berbasis IT mencakup berbagai bentuk media seperti situs web, aplikasi mobile, platform media sosial, permainan komputer, dan banyak lagi. Teknologi informasi memungkinkan media ini untuk menjadi interaktif, mudah diakses, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Media berbasis IT telah mengubah cara kita mengakses, mengonsumsi, dan berinteraksi dengan informasi dan konten. Mereka memberikan fleksibilitas, keterlibatan, dan aksesibilitas yang lebih besar daripada media tradisional, serta memberikan kemungkinan untuk pengalaman yang lebih personal dan interaktif.

Media berbasis IT memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran sejarah. Berikut adalah beberapa manfaat utama yang dapat diperoleh dari penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran sejarah:

#### **1) Interaktif dan Menarik**

Media berbasis IT dapat membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan gambar, video, animasi, dan elemen interaktif lainnya dapat membantu siswa memvisualisasikan peristiwa sejarah secara lebih nyata. Hal ini membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan minat mereka terhadap subjek sejarah.

## **2) Akses Informasi yang Mudah**

Media berbasis IT memungkinkan akses mudah terhadap sumber daya sejarah yang beragam. Siswa dapat mengakses dokumen sejarah, naskah asli, foto, peta, dan sumber daya lainnya melalui internet. Ini memudahkan siswa untuk melakukan penelitian dan mendapatkan informasi yang relevan dengan topik sejarah yang sedang dipelajari.

## **3) Fleksibilitas Waktu dan Tempat**

Media berbasis IT memungkinkan pembelajaran sejarah dilakukan secara fleksibel, tidak terikat pada ruang kelas atau waktu tertentu. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran sejarah secara online dari mana saja dan kapan saja. Ini membantu siswa yang memiliki jadwal yang padat atau kesulitan menghadiri kelas fisik untuk tetap terlibat dalam pembelajaran sejarah.

## **4) Simulasi dan Visualisasi**

Penggunaan teknologi seperti simulasi virtual dan augmented reality (AR) dapat membantu siswa "mengalami" peristiwa sejarah secara lebih mendalam. Melalui penggunaan headset VR atau aplikasi AR, siswa dapat menjelajahi lokasi bersejarah, merasakan atmosfer masa lalu, atau melihat objek sejarah dalam konteks nyata. Hal ini membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan lebih baik dan memberikan pengalaman belajar yang mendalam.

## **5) Kolaborasi dan Diskusi**

Media berbasis IT memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman sekelas atau bahkan dengan siswa dari sekolah lain. Melalui platform media sosial, forum online, atau alat kolaborasi lainnya, siswa dapat berbagi pemikiran, bertukar informasi, dan memperdalam pemahaman mereka tentang sejarah. Ini juga meningkatkan keterlibatan sosial dan kemampuan komunikasi siswa.

## **6) Personalisasi Pembelajaran**

Media berbasis IT dapat mendukung personalisasi pembelajaran sejarah. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat mereka. Pembelajaran adaptif menggunakan teknologi dapat menyesuaikan konten dan aktivitas pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. Ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang sesuai.

Penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran sejarah memberikan peluang baru untuk meningkatkan interaksi siswa dengan materi sejarah,

memperdalam pemahaman mereka, dan mengembangkan keterampilan kritis. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, relevan, dan berdampak positif bagi siswa.

Ini mencakup penggunaan perangkat lunak, aplikasi, sumber daya daring, dan multimedia interaktif untuk menyajikan informasi sejarah secara lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan IT, pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih dinamis, memberikan siswa akses lebih luas terhadap sumber daya, simulasi, dan rekaman sejarah yang mendalam

Keuntungan penggunaan media pembelajaran berbasis media IT termasuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, dan memberikan akses terhadap sumber daya pembelajaran yang luas.

Namun, penting untuk memperhatikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media IT harus disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pendidikan yang berbeda. Guru perlu memilih dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa mereka.

Meskipun media pembelajaran berbasis media IT memiliki banyak manfaat, penting juga untuk memperhatikan tantangan dan batasan yang mungkin timbul, seperti aksesibilitas internet yang terbatas, kurangnya keterampilan teknologi, dan potensi gangguan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran IT dengan bijak dan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka.

Prinsip dasar proses pembelajaran berbasis teknologi merupakan inti sari dari teknologi pendidikan dewasa ini. Belajar dengan memanfaatkan teknologi merupakan pembelajaran yang cukup luas. Peserta didik bisa menjadikan dirinya menjadi seseorang yang mampu menyelesaikan permasalahannya dengan memanfaatkan teknologi dan menjadikan teknologi sebagai kebutuhan dalam hidupnya.

## **2. Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Meterialnya, meliputi buku- buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan visual tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya. Pembelajaran lebih menggambarkan usaha pendidik untuk membuat peserta didik melakukan proses pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber-sumber belajar.

Di Indonesia, terdapat beberapa ahli sejarah yang memberikan pandangan dan pendekatan terkait pembelajaran sejarah:

- 1) Prof. Dr. Slamet Muljana: Slamet Muljana adalah seorang ahli sejarah Indonesia yang dikenal dengan karyanya dalam sejarah Indonesia kuno. Ia berpendapat bahwa pembelajaran sejarah harus berbasis pada sumber-sumber sejarah yang ada, seperti prasasti, naskah kuno, dan artefak arkeologi. Menurutnya, pemahaman yang baik tentang sejarah membutuhkan analisis sumber-sumber tersebut.
- 2) Prof. Dr. Sartono Kartodirdjo: Sartono Kartodirdjo adalah seorang sejarawan dan ahli sosiologi Indonesia. Ia menekankan pentingnya memahami sejarah sebagai proses dinamis yang melibatkan interaksi kompleks antara berbagai faktor sosial, politik, dan ekonomi. Menurutnya, pembelajaran sejarah harus melibatkan pemahaman tentang perubahan sosial dan dinamika masyarakat.
- 3) Prof. Dr. Taufik Abdullah: Taufik Abdullah adalah seorang ahli sejarah Indonesia yang fokus pada sejarah sosial dan politik. Ia berpendapat bahwa pembelajaran sejarah harus melibatkan pemahaman tentang konflik, perlawanan, dan perjuangan rakyat dalam memperoleh kemerdekaan dan membangun negara. Menurutnya, pembelajaran sejarah harus mendorong semangat nasionalisme dan kepedulian terhadap keadilan sosial.
- 4) Prof. Dr. Nugroho Notosusanto: Nugroho Notosusanto adalah seorang sejarawan Indonesia yang banyak kontribusinya dalam bidang sejarah militer. Ia menekankan pentingnya mempelajari sejarah militer dalam pembelajaran sejarah, termasuk dalam konteks perjuangan kemerdekaan Indonesia. Menurutnya, pembelajaran sejarah militer dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peristiwa sejarah.
- 5) Prof. Dr. Asvi Warman Adam: Asvi Warman Adam adalah seorang ahli sejarah Indonesia yang fokus pada sejarah peradaban dan pemikiran Islam. Ia berpendapat bahwa pembelajaran sejarah harus mencakup pemahaman tentang peran Islam dalam sejarah Indonesia dan peradaban dunia. Menurutnya, pemahaman ini penting untuk membangun kesadaran dan penghargaan terhadap warisan sejarah bangsa.

Pandangan dan pendekatan tersebut memberikan variasi dalam memahami dan mengajarkan sejarah di Indonesia. Penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan pandangan-pandangan ini dalam merancang pembelajaran sejarah yang relevan dan bermakna bagi siswa Indonesia. Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk mencapai berbagai hasil dan pemahaman yang penting bagi siswa, seperti dalam uraian berikut:

1. Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah membantu siswa memahami konteks historis dan urutan peristiwa dalam urutan waktu. Ini melibatkan mempelajari peristiwa masa lalu, tokoh penting, dan hubungan sebab-akibat antara peristiwa sejarah. Pemahaman konteks dan kronologi membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana dunia berkembang dari waktu ke waktu.
2. Pembelajaran sejarah membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis yang penting dalam menganalisis dan mengevaluasi sumber-sumber sejarah. Siswa belajar untuk mengidentifikasi bias, membandingkan perspektif yang berbeda, dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber. Mereka juga belajar mengaitkan peristiwa masa lalu dengan konteks sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang lebih luas.
3. Pembelajaran sejarah membantu siswa memahami dampak peristiwa sejarah terhadap dunia saat ini. Mereka mengidentifikasi hubungan antara masa lalu dan masa kini, serta memahami bagaimana peristiwa masa lalu membentuk institusi, kebijakan, dan nilai-nilai yang kita miliki sekarang. Ini membantu siswa memahami kepentingan mempelajari sejarah dan memahami relevansinya dalam konteks masa kini.
4. Pembelajaran sejarah melibatkan pengembangan keterampilan literasi sejarah, termasuk kemampuan membaca, menafsirkan, dan menulis tentang sumber-sumber sejarah. Siswa belajar untuk mengidentifikasi informasi penting, menganalisis teks sejarah, dan mengkomunikasikan pemahaman mereka dengan menggunakan bahasa sejarah yang tepat. Ini membantu siswa menjadi pembaca dan penulis yang lebih terampil dalam konteks sejarah.
5. Pembelajaran sejarah melibatkan pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Siswa belajar untuk menghadapi pertanyaan kompleks, mengumpulkan dan mengevaluasi bukti, serta mengembangkan argumen yang terinformasi dan berdasarkan pada pemahaman sejarah. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam kehidupan sehari-hari.
6. Pembelajaran sejarah juga berkontribusi pada pengembangan kesadaran budaya dan kewarganegaraan siswa. Siswa belajar tentang keragaman budaya, nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat dan kelompok yang berbeda, serta pentingnya toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Ini membantu siswa menjadi warga negara yang sadar sejarah, menghargai keragaman, dan berkontribusi pada masyarakat yang inklusif.

Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, pembelajaran sejarah memberikan siswa pemahaman yang lebih dalam tentang dunia, mengembangkan keterampilan kritis, dan membantu mereka menjadi warga negara yang terinformasi dan aktif.

### **3. Macam - Macam Media Pembelajaran Berbasis IT**

Pembelajaran akan berhasil bila didukung oleh berbagai faktor, termasuk pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi merupakan pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Dalam kegiatan pendidikan, berbagai macam media dapat digunakan, dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Beberapa media pembelajaran teknologi pada pendidikan terkait antara lain:

#### **a. Media Audio**

Media audio dalam media berbasis IT mengacu pada penggunaan suara sebagai elemen utama dalam media tersebut. Ini mencakup produksi, penyajian, dan pengalaman konten berbasis suara melalui teknologi informasi. Media audio dalam media berbasis IT memberikan pengalaman mendengarkan yang kaya dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, komputer, dan perangkat pendengaran. Ini memungkinkan pengguna untuk menikmati konten audio dengan fleksibilitas dan kenyamanan yang lebih besar.

Media audio dalam media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menyediakan informasi melalui suara. Ini dapat mencakup podcast, rekaman suara, atau penjelasan audio yang mendukung materi pembelajaran. Audio dapat membantu memperjelas konsep, memberikan variasi dalam pengalaman belajar, dan meningkatkan daya serap informasi oleh siswa. Selain itu, penggunaan teknologi IT memungkinkan akses mudah dan fleksibilitas dalam mengakses materi audio, memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat diakses secara mandiri.

#### **b. Media Visual**

Dalam konteks media pembelajaran berbasis IT, media visual dapat melibatkan berbagai elemen visual seperti gambar, diagram, grafik, animasi, atau video. Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks, meningkatkan daya ingat, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan teknologi berbasis IT, konten visual dapat diakses dengan mudah melalui platform digital, memungkinkan fleksibilitas dalam cara siswa mengakses dan memanfaatkannya. Selain itu, integrasi teknologi IT dapat mendukung penggunaan realitas virtual atau augmented reality untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih immersif.

Media visual dalam media berbasis IT merujuk pada penggunaan elemen visual seperti gambar, grafik, animasi, video, dan grafis lainnya sebagai komponen utama dalam media tersebut. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi, konten, atau pesan dengan cara yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami oleh pengguna.

Media visual dalam media berbasis IT memberikan cara efektif untuk mengkomunikasikan informasi, menarik perhatian pengguna, dan meningkatkan pemahaman. Penggunaan elemen visual yang tepat dapat memperkaya pengalaman pengguna, mempertajam pesan yang disampaikan, dan menciptakan dampak yang lebih kuat.

**c. Media Audio Visual**

Media audiovisual dalam media pembelajaran IT menggabungkan elemen audio dan visual untuk menyajikan konten pembelajaran secara komprehensif. Ini mencakup penggunaan suara, gambar, grafik, animasi, dan video untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran.

Media audiovisual dalam media pembelajaran IT menyediakan pengalaman pembelajaran yang kaya, menarik, dan efektif. Dengan menggabungkan elemen audio dan visual, media ini membantu peserta didik memahami dan mengingat konten dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Media audiovisual dalam media pembelajaran berbasis IT mencakup kombinasi elemen suara dan visual untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih komprehensif dan menarik. Ini bisa mencakup presentasi multimedia, video pembelajaran, animasi, atau konten interaktif yang memadukan elemen audio dan visual. Integrasi teknologi IT memungkinkan pengembangan, penyimpanan, dan distribusi konten audiovisual dengan lebih mudah melalui platform digital. Pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman konsep, mengakomodasi berbagai gaya belajar, dan membuat pengalaman pembelajaran lebih dinamis dan efektif

**d. Multimedia**

Maksud dari penggunaan media multimedia dalam media pembelajaran berbasis IT adalah menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih komprehensif dan menarik. Dengan menyediakan informasi melalui beragam media, multimedia membantu memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, dan memberikan variasi dalam metode penyampaian materi. Penggunaan teknologi informasi memungkinkan distribusi dan akses mudah ke konten multimedia, memperkaya pengalaman belajar dan memberikan fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran.

Penggunaan multimedia dalam media pembelajaran berbasis IT memungkinkan variasi dan fleksibilitas dalam menyajikan konten pembelajaran. Kombinasi elemen-elemen multimedia tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

**e. Media yang Diproyeksi**

Media yang diproyeksikan dalam media pembelajaran berbasis IT mengacu pada penggunaan proyektor atau perangkat serupa untuk memproyeksikan

konten pembelajaran visual (seperti gambar, grafik, video, atau presentasi) pada permukaan layar atau dinding yang lebih besar.

Dalam konteks media pembelajaran berbasis IT, media yang diproyeksikan digunakan untuk menyajikan konten pembelajaran kepada sekelompok peserta didik secara kolektif. Beberapa contoh penggunaan media yang diproyeksikan dalam media pembelajaran berbasis IT termasuk:

1. **Proyeksi Presentasi:** Guru atau pengajar dapat menggunakan proyektor untuk memproyeksikan presentasi multimedia seperti PowerPoint, Keynote, atau Prezi. Ini memungkinkan mereka untuk menyajikan informasi, konsep, atau ilustrasi visual kepada seluruh kelas secara bersamaan.
2. **Proyeksi Video Pembelajaran:** Video pembelajaran yang relevan dapat diproyeksikan di layar besar atau dinding menggunakan proyektor. Ini memungkinkan peserta didik untuk menonton materi pembelajaran dalam format video dengan tampilan yang lebih besar dan lebih mudah dilihat oleh seluruh kelas.
3. **Proyeksi Simulasi atau Demonstrasi:** Jika ada simulasi interaktif atau demonstrasi yang ingin ditunjukkan kepada seluruh kelas, proyektor dapat digunakan untuk memproyeksikan tampilan simulasi atau demonstrasi tersebut di layar besar. Ini memungkinkan peserta didik untuk melihat dengan jelas apa yang sedang terjadi dan memahami konsep yang diajarkan.
4. **Proyeksi Gambar atau Grafik:** Gambar, grafik, atau ilustrasi penting dalam pembelajaran dapat diproyeksikan di layar besar untuk memberikan visualisasi yang lebih jelas dan mudah dilihat oleh seluruh kelas. Ini membantu dalam menjelaskan konsep yang kompleks atau memvisualisasikan data yang relevan.
5. **Proyeksi Sumber Belajar Online:** Jika ada sumber belajar online yang ingin dibagikan dengan peserta didik, proyektor dapat digunakan untuk memproyeksikan halaman web, modul pembelajaran, atau materi online lainnya di layar besar. Ini memungkinkan peserta didik untuk melihat dengan jelas dan mengakses konten tersebut secara bersamaan.

Penggunaan media yang diproyeksikan dalam media pembelajaran berbasis IT membantu dalam menyajikan konten visual secara efektif kepada sekelompok peserta didik. Dengan memperbesar dan memperjelas tampilan konten, media yang diproyeksikan membantu dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **4. Internet sebagai Media Pembelajaran**

Internet telah menjadi media pembelajaran yang sangat penting dan populer. Dalam konteks pendidikan, internet memungkinkan akses ke sumber daya dan informasi yang kaya serta berbagai alat dan platform pembelajaran interaktif. Berikut beberapa kegunaan internet dalam pembelajaran:

- 1) Internet memberikan akses ke berbagai sumber daya pendidikan seperti e-book, jurnal ilmiah, artikel, video pembelajaran, dan presentasi. Melalui mesin pencari dan perpustakaan digital, siswa dan pendidik dapat mengakses pengetahuan terkini dalam berbagai subjek.
- 2) Internet memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan e-learning. Platform e-learning menyediakan kursus online dengan materi pembelajaran, tugas, dan ujian yang dapat diakses secara fleksibel. Siswa dapat belajar di tempat dan waktu yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sambil tetap terhubung dengan pendidik dan sesama siswa melalui forum diskusi dan komunikasi online.
- 3) Internet memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan pendidik. Melalui email, forum diskusi, panggilan video, dan platform kolaboratif online, siswa dapat berinteraksi dengan rekan mereka, bertanya kepada pendidik, dan berbagi pandangan dan ide dalam lingkungan virtual.
- 4) Internet menyediakan akses ke berbagai simulasi interaktif dan perangkat lunak edukatif. Melalui platform online, siswa dapat menjalankan simulasi yang mendukung pemahaman konsep, seperti simulasi fisika, kimia, atau biologi. Perangkat lunak edukatif juga tersedia untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui game edukatif, latihan interaktif, dan alat pembelajaran lainnya.
- 5) Pembelajaran Berbasis Proyek: Internet memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dengan memungkinkan siswa untuk melakukan riset, mengumpulkan data, dan berbagi hasil proyek mereka secara online. Mereka dapat berkolaborasi dalam tim, menggunakan alat kolaboratif online, dan mempresentasikan proyek mereka dalam bentuk digital.
- 6) Melalui platform seperti Massive Open Online Courses (MOOCs), siswa dan pendidik dapat mengakses kuliah dan materi pembelajaran dari universitas dan institusi terkemuka di seluruh dunia. Ini memberikan akses pendidikan tinggi yang luas dan membantu dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan.

Dengan memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran, siswa dan pendidik dapat mengakses informasi, berinteraksi, dan belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan terhubung. Namun, penting untuk mengembangkan keterampilan literasi digital dan kritis untuk mengelola dan mengevaluasi sumber daya online dengan bijak.

## **5. Pengembangan Media Berbasis IT dalam Pembelajaran Sejarah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang yang diberikan tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004:34). Pembelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang harus di pelajari. Pembelajaran sejarah juga termasuk salah satu dalam mata pembelajaran

ips. Dalam penyajian pembelajaran ips guru sering menjelaskan dengan metode ceramah atau konvensional. Siswa akan susah memahaminya dikarenakan pembahasannya abstrak. Jadi dalam pembelajaran ips seharusnya seorang guru memberikan media sebagai alat bantu mempermudah siswa memahami pembelajaran. Sekarang dalam hal membuat media, banyak kreasi bisa dilakukan salah satunya seperti menggunakan media berbasis IT.

Pengembangan media berbasis IT dalam pembelajaran sejarah dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, menghidupkan kembali peristiwa sejarah, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang masa lalu. Penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum sejarah yang relevan dan mendukung tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berikut beberapa hal yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT:

- a. Penggunaan sumber daya digital: IT memungkinkan akses mudah terhadap sumber daya digital seperti arsip sejarah, dokumen, foto, video, dan rekaman audio. Siswa dapat menjelajahi sumber-sumber ini secara online untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang peristiwa sejarah dan melihat bukti-bukti yang autentik.
- b. Simulasi dan rekonstruksi virtual: Dengan menggunakan teknologi seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR), siswa dapat mengalami simulasi atau rekonstruksi virtual dari peristiwa sejarah yang penting. Misalnya, mereka dapat "mengunjungi" situs bersejarah, menjelajahi kota kuno, atau berpartisipasi dalam simulasi perang sejarah. Hal ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan mendukung pemahaman kontekstual.
- c. Pembelajaran interaktif: Berbagai aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran sejarah yang interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Misalnya, kuis interaktif, permainan edukatif, atau platform kolaboratif dapat memotivasi siswa untuk belajar sejarah dengan cara yang menyenangkan dan menarik.
- d. Visualisasi data: IT memungkinkan visualisasi data sejarah dalam bentuk grafik, diagram, atau peta interaktif. Siswa dapat melihat pola, tren, dan hubungan antara peristiwa sejarah dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami. Visualisasi data juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis dan interpretatif.
- e. Kolaborasi dan komunikasi: IT memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan guru, serta antara siswa satu sama lain. Misalnya, melalui platform pembelajaran online, siswa dapat berbagi ide, berdiskusi, dan bekerja sama dalam proyek sejarah. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah siswa.

Pengembangan media berbasis IT dalam pembelajaran sejarah dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan. Namun,

penting bagi pendidik untuk memilih teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mempertimbangkan aksesibilitas dan kebutuhan siswa, serta memberikan bimbingan dan pengawasan yang tepat selama penggunaan teknologi tersebut.

#### **E. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan IT dalam pembelajaran sejarah memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan interaktifitas pembelajaran. Dalam hal ini, IT dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran sejarah. Contohnya dengan menggunakan model pembelajaran e-learning, siswa dapat belajar sejarah secara mandiri dan fleksibel. Kemudian IT juga dapat membantu siswa untuk lebih kreatif dalam mempelajari sejarah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT, karena siswa dapat membuat presentasi multimedia yang menarik tentang topik sejarah tertentu.

Selain itu, teknologi informasi dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengakses informasi tentang sejarah. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran sejarah berbasis multimedia, siswa dapat mengakses materi pembelajaran sejarah dari berbagai perangkat seperti handphone, laptop, atau PC. IT juga dapat meningkatkan efisiensi karena IT dapat membantu guru untuk lebih efisien dalam mengelola pembelajaran sejarah. Seperti dengan menggunakan sistem manajemen pembelajaran berbasis IT, guru dapat dengan mudah mengatur jadwal pembelajaran, mengirim tugas, serta memberikan umpan balik kepada siswa.

#### **F. Daftar Pustaka**

- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Muhammadiyah Hamka, U. (2020). *PEMBELAJARAN SEJARAH YANG AKTIF, KREATIF DAN INOVATIF MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*. 3(1).
- Toeti. (2017). *PENGLOLAAN PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN*.
- Najmi, A. (n.d.). *STRATEGI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH PADA ABAD KE-21*.
- Hendrawan, Kresna. (2008). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING DI SMP NASIMA SEMARANG KELAS VII SEMESTER II TAHUN AJARAN*.
- Firhan, M. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS IT DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH* (Vol. 2).
- Iskandar. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*.

