

Virtual Field Trip to Youth Pledge Museum in History Learning at SMA Negeri 7 Banjarmasin

Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin

Muhammad Firnanda^{1a(*)}, Heri Susanto^{2b}, Ersis Warmansyah Abbas^{3c}, Sriwati^{4d}

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Lambung Mangkurat

^amuhammadfirnanda19@gmail.com

^biniherisusanto@ulm.ac.id

^cersiswa@ulm.ac.id

^dsriwati@ulm.ac.id

(*) Corresponding Author

muhammadfirnanda19@gmail.com

+62 851-7415-2862

How to Cite: Firnanda, M., Susanto, H., Abbas, E. W., & Sriwati, S. (2024). Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin. *Santhet*, 8(1), 1-8. doi: 10.36526/js.v3i2.3671

Received: 18-02-2024

Revised : 11-02-2024

Accepted: 30-05-2024

Keywords:

Virtual field trip,
Historical learning,
Museum Sumpah
Pemuda

Abstract

The Ministry of Education and Culture, through the Museum Sumpah Pemuda's implementing unit, has introduced virtual visitation services. Virtual visits, or virtual field trips, in history education serve as an alternative to real field trips. This research aims to describe the implementation of history education using virtual field trips to the Museum Sumpah Pemuda in SMA Negeri 7 Banjarmasin, specifically focusing on the topic of Sumpah Pemuda, conducted in the year 2021. The research utilized a descriptive qualitative research method, involving observation, interviews, and document analysis. The virtual field trip was designed as part of the history education curriculum, encompassing planning, implementation, and evaluation phases. The implementation of the learning process consisted of an opening phase, core activities, and a closing phase. The utilization of virtual field trips in history education at SMA Negeri 7 Banjarmasin is expected to be an efficient alternative that enhances students' learning experiences.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di sekolah merupakan pembelajaran yang berdiri sendiri dan/atau terintegrasi dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran sejarah merupakan bagian mutlak dari pendidikan sejarah untuk mencapai tujuan. Pembelajaran sejarah mengandung tugas menanamkan semangat berbangsa dan bertanah air (Aman, 2011). Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran sejarah diharapkan mampu membangun dan meningkatkan nasionalisme.

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu memperkaya pengetahuan yang dapat menghargai kemajemukan bangsa Indonesia, mengingat negara ini terdiri dari berbagai kelompok masyarakat. Karena keragaman tersebut dapat menimbulkan masalah sosial, dalam penulisan Zafri (2017) disebutkan bahwa pembelajaran sejarah bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang terdidik dengan sikap arif dan bijaksana. Sikap arif diartikan sebagai pemahaman terhadap peristiwa masa lalu yang dapat dijadikan pembelajaran untuk mengatasi masalah sosial dalam waktu sekarang dan masa depan.

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan yang tidak hanya bersifat tekstual, tetapi juga bersifat kontekstual. Artinya, pembelajaran sejarah harus memiliki relevansi dengan kehidupan nyata dan sejalan dengan situasi yang sedang terjadi. Dengan mempelajari sejarah secara kontekstual, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah dan dampaknya.

Pembelajaran sejarah di sekolah umumnya dimulai dengan pendekatan tekstual sebagai langkah awal dalam memperoleh pengetahuan. Namun, seringkali pembelajaran sejarah dianggap hanya mengandalkan hafalan materi yang disampaikan. Pandangan negatif terhadap pembelajaran sejarah telah lama menjadi isu yang mencemaskan. Menurut Sayono (2013), salah satu permasalahan klasik dalam pembelajaran sejarah di sekolah adalah persepsi yang kuat di kalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah cenderung mengandalkan hafalan, kurang menarik, dan membosankan. Pandangan siswa tentang ketidakmenarikannya pembelajaran sejarah mungkin disebabkan oleh kurangnya unsur kesenangan dalam proses pembelajaran. Namun, permasalahan semacam ini sangatlah subjektif.

Ketika merencanakan pembelajaran, penting untuk memerhatikan pengalaman belajar agar tercipta kegiatan yang lebih menarik. Pembelajaran bukan hanya sebatas mencatat dan menghafal, melainkan sebuah proses yang melibatkan pengalaman (Agung & Wahyuni, 2013). Pembelajaran sejarah sebenarnya mencakup integrasi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai perangkat pembelajaran. Pengalaman dalam proses pembelajaran sejarah tidak terbatas pada ruang kelas, melainkan dapat diperluas dengan mengunjungi situs sejarah, cagar budaya, atau museum. Melalui kunjungan tersebut, diharapkan tercipta pengalaman belajar yang lebih baik, seperti pengamatan langsung, pencatatan, dan pertanyaan terkait hal-hal yang dikunjungi.

Pembelajaran sejarah dengan metode berkunjung secara langsung disebut *karyawisata*. Kata *karyawisata* umumnya lebih dikenal dengan istilah *field trip* yang diambil dari bahasa Inggris. Menurut Noel, *karyawisata* telah lama digunakan sebagai konteks untuk belajar mengajar di bidang ilmu sosial dan khususnya dalam pendidikan sejarah (Stoddard, 2009). *Karyawisata* dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan ahli dan melihat peninggalan bersejarah.

Pada kenyataannya, menciptakan pengalaman pembelajaran sejarah secara langsung melalui *karyawisata* memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangan utamanya adalah terkait dengan akses ke tempat yang jauh dari jangkauan, yang kemudian memerlukan biaya yang signifikan. Kekurangan ini dapat dianggap sebagai pembelajaran yang tidak efisien. Namun, permasalahan jarak ini dapat diatasi dengan berkunjung secara virtual.

Selain permasalahan jarak, berkunjung secara virtual adalah jawaban untuk yang melakukan pembelajaran secara efisien dan daring. Zhao, LaFemina, Carr, Sajjadi, Wallgrün, dan Klippel menerangkan kunjungan virtual telah dikembangkan dan diterapkan dengan sukses oleh banyak instruktur dan bahkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif daripada kunjungan lapangan yang sebenarnya (Heindel & Holdener, 2021). Dalam konteks pembelajaran sejarah, kunjungan virtual menjadi solusi yang memungkinkan dilakukannya pembelajaran secara efisien dan daring.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah membuka akses virtual tur museum secara bebas melalui unit-unit pelaksana museumnya. Selain dapat diakses secara mandiri, beberapa museum virtual juga menyediakan pemandu museum untuk kelompok atau rombongan. Salah satu museum yang menyediakan kunjungan virtual secara gratis adalah Museum Sumpah Pemuda. Sejak tahun 2020, Museum Sumpah Pemuda membuka layanan kunjungan virtual tur museum yang dapat dimanfaatkan dalam *karyawisata* virtual, dapat diakses mandiri melalui laman pada aplikasi berbasis web di situs indonesiavirtualtour.com. Museum Sumpah Pemuda ini dapat menjadi sumber belajar yang relevan dengan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran sejarah di sekolah menengah atas, terutama materi Sumpah Pemuda. Materi Sumpah Pemuda memiliki makna penting dalam pembelajaran sejarah, karena dapat meningkatkan kesadaran sejarah, kesadaran identitas bangsa, dan semangat kepemudaan.

Diketahui tim pengembang layanan tur virtual dengan aplikasi berbasis web ini adalah Visual Anak Negeri. Disadur dari laman resmi Visual Anak Negeri, tim pengembang merupakan pembuat konten digital 360 *Virtual Tour* berbasis teknologi *Virtual Reality* yang imersif, interaktif, cerdas untuk kebutuhan informasi, promosi, edukasi, rekreasi digital, presentasi dan dokumentasi.

Tur virtual ke Museum Sumpah Pemuda dengan layanan ini tidak hanya dapat diakses dengan personal komputer dan/atau komputer jinjing, namun juga dapat diakses melalui gawai (*smartphone*). Jika diakses melalui gawai dapat menggunakan fitur *virtual reality mobile only* dengan alat tambahan dan fitur *gyroscope mobile only*. Fitur umum yang dapat diakses secara general adalah berbagai panorama 360 derajat, model 3 dimensi, layar penuh, narasi informasi, denah, foto, video penjelasan, dan suara (*audio and video*).

Guru sejarah SMA Negeri 7 Banjarmasin yang mengampu mata pelajaran Sejarah memprakarsai karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda untuk memperingati Hari Sumpah Pemuda dan untuk menambah pengalaman belajar sejarah peserta didik. Dengan memerhatikan latar belakang ini, maka dalam penelitian ini akan dibahas lebih jauh bagaimana metode karyawisata virtual dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Berdasarkan atas tingkatannya, penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan lebih teliti ciri-ciri dan menentukan frekuensi terjadinya sesuatu (Sukandarrumidi, 2012). Penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data yang dinyatakan dalam deskripsi. Berdasarkan atas bidang ilmu, penelitian dilakukan dalam satu bidang ilmu atau penelitian monodisiplin, yakni bidang ilmu pendidikan sejarah.

Pengumpulan data yang aktual dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi. Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati pelaksanaan karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda yang diikuti oleh peserta didik kelas XI SMA Negeri 7 Banjarmasin, guru sejarah prakarsa (Mahrita, S, Pd.), dan kurator Museum Sumpah Pemuda.

Selain observasi, pengumpulan data dilakukan juga dengan wawancara. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan acuan pedoman wawancara kepada guru sejarah, Mahrita, S. Pd. Wawancara ini akan dilakukan dengan cara luwes, terbuka, tidak baku, dan tidak berstruktur. Wawancara ini bertujuan untuk mendapat informasi dari perencanaan dan pelaksanaan karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda. Sebagai penunjang dan pelengkap data, dilakukan pengumpulan data dengan studi dokumen. Data yang dikaji peneliti adalah perencanaan, surat-menyurat pelaksanaan, dan presensi keikutsertaan peserta didik pada karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda. Data yang dihasilkan kemudian melalui tahap analisis data. Analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan dan Perencanaan

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang bertujuan untuk mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik, melibatkan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Pane & Dasopang, 2017). Perangkat pembelajaran, yang meliputi bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar, memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Dengan perangkat pembelajaran yang tepat, proses belajar dapat menjadi lebih efektif dan efisien, serta membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran sejarah dengan karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda ini menjadi inovasi pembelajaran karena untuk pertama kalinya dilaksanakan oleh SMA Negeri 7 Banjarmasin. Pembelajaran sejarah dengan metode karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda diprakarsai oleh Guru Sejarah. Kegiatan ditujukan untuk peserta didik kelas XI yang berjumlah 9 kelas (6 Kelas MIPA, 3 Kelas IPS) dengan total 327 orang (data tata usaha SMA Negeri 7 Banjarmasin 2021). Dilaksanakan pada tanggal 12 November 2021 secara virtual menggunakan media konferensi video berbasis internet (Zoom Meeting) damping oleh Kurator koleksi Museum Sumpah Pemuda

Persiapan yang dilakukan dalam karyawisata ke Museum Sumpah Pemuda ini adalah Kepala SMA Negeri 7 Banjarmasin mengirimkan surat kepada Kepala Museum Sumpah Pemuda perihal permohonan karyawisata virtual dalam rangka peringatan Sumpah Pemuda dan pembelajaran sejarah. Kemudian sekolah menghubungi narahubung museum dan melakukan pencocokan jadwal.

Dalam pembelajaran, tentu ada perencanaan. Perencanaan pembelajaran sejarah dengan metode karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda berpacuan pada kompetensi dasar Sejarah Indonesia Kelas XI yakni, kompetensi dasar 3.4 menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini (kognitif) dan 4.4 Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain (psikomotorik). Kompetensi tersebut termuat dalam materi Sumpah Pemuda.

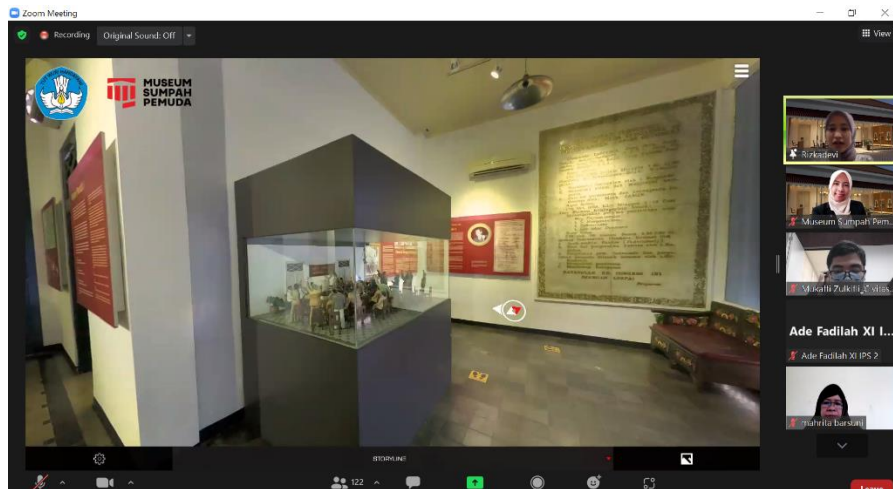
Guru Sejarah SMA Negeri 7 Banjarmasin memilih Museum Sumpah Pemuda karena dirasa ada kesesuaian antara kompetensi dan materi dengan museum sebagai sumber belajar. Memilih sumber belajar yang sesuai memastikan bahwa materi pembelajaran yang disajikan memiliki relevansi dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai. Pemilihan sumber belajar yang tepat juga membantu memperkuat hubungan antara materi yang diajarkan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Sinaga (2021) menerangkan tentang pemanfaatan sumber belajar yang tepat artinya memilih sarana yang sesuai dengan materi yang dibahas pada saat tepat sehingga berfungsi memperjelas konsep yang dipelajari (p. 36).

Pemilihan metode karyawisata virtual juga menjadi pilihan yang baik, karena peserta didik dapat menjelajahi Museum Sumpah Pemuda secara interaktif, melihat gambar, video, dan koleksi, serta mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh kurator. Hal ini juga sesuai dengan metode pembelajaran menurut Afandi *et al.* (2013) merupakan cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

Pilihan penggunaan metode karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda oleh Guru Sejarah merupakan keputusan yang tepat. Melalui metode ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk menjelajahi museum secara interaktif dan mendapatkan pengalaman yang menarik. Mereka dapat melihat gambar, video, dan koleksi-koleksi yang ada, serta mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh kurator secara langsung. Pendekatan ini sejalan dengan konsep metode pembelajaran yang diungkapkan oleh Afandi *et al.* (2013), di mana metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran yang diterapkan.

Pelaksanaan Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda

Dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti yang umumnya dilakukan, sesi dimulai dengan pendahuluan. Pada awal pembelajaran, guru Sejarah dari SMA Negeri 7 Banjarmasin memberikan pengantar dan memperkenalkan kurator Museum Sumpah Pemuda, yaitu Riska Devi dan Setyo Wahyuni. Kurator tersebut memperkenalkan diri dan kemudian memulai dengan menjelaskan profil Museum Sumpah Pemuda kepada peserta didik. Selain itu, mereka juga memperkenalkan media sosial yang dimiliki oleh museum, seperti *website* dan saluran YouTube resmi, yang memberikan akses kepada publik untuk lebih mengenal museum tersebut. Selanjutnya, kurator menjelaskan letak museum agar peserta didik dapat memahami secara geografis di mana Museum Sumpah Pemuda berada.



Gambar 1. Kurator menjelaskan profil Museum Sumpah Pemuda kepada peserta didik

Dalam kegiatan inti, kurator menjelaskan tentang tempat yang menjadi Museum Sumpah Pemuda. Tempat tersebut sebenarnya merupakan bekas bangunan milik seorang keturunan Tionghoa yang bernama Sie Kong Liang. Meskipun bangunan tersebut merupakan asal-usul Museum Sumpah Pemuda, namun tidak langsung dijadikan museum. Seiring berjalannya waktu, bangunan tersebut mengalami berbagai perubahan fungsi. Pada tahun 1934, awalnya bangunan tersebut digunakan sebagai tempat tinggal. Kemudian, berganti menjadi toko bunga, dan setelah itu menjadi Hotel Hersia. Selanjutnya, bangunan tersebut diubah menjadi kantor Direktorat Bea Cukai. Selama periode tertentu, bangunan ini juga dijadikan sebagai cagar budaya selama satu tahun. Hingga akhirnya, pada tahun 1973 hingga sekarang, bangunan ini secara resmi ditetapkan sebagai Museum Sumpah Pemuda.

Dalam penjelasan kurator, diungkapkan alasan mengapa rumah tersebut dijadikan Museum Sumpah Pemuda. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa rumah tersebut menjadi titik pertemuan bagi para pemuda dari berbagai daerah, serta menjadi tempat diadakannya berbagai kegiatan pemuda. Oleh karena itu, rumah kos tersebut kemudian dikenal dengan nama Gedung IC (*Indonesische Clubgebouw*). Selain itu, rumah ini juga menjadi salah satu lokasi yang digunakan untuk penyelenggaraan Kongres Pemuda II, di mana ikrar sumpah pemuda dibacakan dan lagu Indonesia Raya pertama kali diperdengarkan, menciptakan momentum penting dalam sejarah bangsa.

Ketika diperlihatkan pertama kali ke ruang pameran, peserta didik disambut dengan pameran Peta Indonesia dan Peta Jakarta yang menunjukkan lokasi di mana Kongres Pemuda II berlangsung, serta gambar-gambar panitia Kongres Pemuda II. Selanjutnya, kurator menjelaskan berbagai ruang pameran yang ada di Museum Sumpah Pemuda. Dalam penjelasannya, kurator mengulas ruang-ruang pameran mulai dari Ruang Pertumbuhan Organisasi, Ruang Kongres Pemuda I, Ruang Kongres Pemuda II, Ruang Kepanduan, Ruang Indonesia Muda, Ruang Indonesia Raya, hingga Ruang Perenungan. Dalam menjelaskan setiap ruang pameran dan koleksinya, kurator akan memberikan penjelasan secara maksimal. Peserta didik diajak untuk mengamati gambar-gambar, koleksi bendera, peta, diorama, serta benda-benda kesejarahan (*artifact*) yang ada di setiap ruang pameran dengan rinci dan mendalam.

Setelah sesi virtual tur mengelilingi Museum Sumpah Pemuda, kurator memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, sehingga kegiatan menjadi lebih interaktif dan mirip dengan tur di tempat museum yang sebenarnya. Pada sesi tanya-jawab, peserta didik mengajukan pertanyaan yang meliputi beberapa aspek terkait Museum Sumpah Pemuda, kongres pemuda, dan peran perempuan dalam Sumpah Pemuda. Hal ini menunjukkan adanya keingintahuan dan rasa penasaran yang lebih dalam dari peserta didik.

Tujuan dari kunjungan ke museum ini adalah untuk mendorong proses pembelajaran yang aktif, di mana guru bertindak sebagai fasilitator (Handoko et al., 2018; Husen, 2017; Salam, 2017),

yang dalam hal ini diperankan oleh kurator. Selain menjelaskan informasi, kurator juga berperan sebagai pemandu dalam menjawab pertanyaan peserta didik, memfasilitasi diskusi, dan membangkitkan minat serta pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Setelah sesi tanya jawab, kegiatan ditutup dengan ucapan salam dari guru sejarah dan kurator museum, mencerminkan apresiasi dan rasa terima kasih atas partisipasi peserta didik dalam tur virtual ini.

Implikasi Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda

Setelah kegiatan berakhir, sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat dan untuk memenuhi evaluasi pembelajaran, peserta didik menuliskan langkah-langkah penerapan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya dalam kehidupan masa kini. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur aspek psikomotorik peserta didik. Dalam tulisan, peserta didik menggambarkan bagaimana mereka menerapkan nilai-nilai seperti persatuan, kebhinekaan, dan semangat perjuangan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka berbagi contoh konkret tentang bagaimana mereka mempraktikkan nilai-nilai tersebut, baik dalam hubungan dengan teman-teman, keluarga, maupun masyarakat. Tulisan juga menyajikan pemahaman peserta didik tentang relevansi nilai-nilai Sumpah Pemuda dengan tantangan dan situasi yang mereka hadapi di masa kini. Melalui evaluasi ini, peserta didik dapat menggambarkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari dan memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Kemudian terdapat kolom (dalam bagian presensi) peserta didik untuk menuliskan kesan mereka selama mengikuti kegiatan karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda. Respons yang diberikan oleh peserta didik cenderung menunjukkan adanya perasaan kesenangan atau pemikiran positif setelah kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui kegiatan karyawisata virtual dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik.

Meskipun guru sejarah SMA Negeri 7 Banjarmasin menyadari bahwa karyawisata virtual tidak dapat memberikan pengalaman fisik yang nyata, namun kegiatan tersebut tetap memberikan pengalaman yang sintetik. Dalam karyawisata virtual yang baik, peta, gambar, dan video dalam berbagai format digunakan untuk membantu siswa membayangkan secara lebih nyata. Dengan demikian, karyawisata virtual mampu memberikan kesan perjalanan kepada peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Jacobson *et al.* (2009) juga menunjukkan bahwa karyawisata virtual yang baik dapat memberikan pengalaman yang mendekati pengalaman nyata. Penggunaan berbagai media visual dan audio dapat membantu siswa membayangkan dan merasakan suasana dalam museum dengan lebih jelas. Sehingga, meskipun tidak secara fisik hadir di tempat tersebut, peserta didik masih dapat merasakan kehadiran dan mengalami pengalaman belajar yang memadai melalui karyawisata virtual.

Dalam kesimpulannya, respon peserta didik dalam kolom tersebut menunjukkan adanya kesenangan dan pemikiran positif setelah mengikuti kegiatan karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda. Meskipun tidak memberikan pengalaman fisik yang nyata, karyawisata virtual yang baik mampu memberikan pengalaman sintetik yang menyenangkan dan membantu siswa membayangkan dengan lebih jelas. Dengan demikian, pembelajaran melalui karyawisata virtual tetap memiliki nilai penting dan memberikan kesan yang berarti bagi peserta didik.

Pemenuhan aspek kognitif pembelajaran telah tercapai melalui pembelajaran dengan metode karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda, termasuk aspek afektifnya. Materi Sumpah Pemuda dalam pembelajaran sejarah memiliki makna dalam rangka meningkatkan kesadaran sejarah, kesadaran identitas bangsa, semangat kepemudaan. Kompetensi pembelajaran materi ini merupakan bagian integral dari pembelajaran sejarah pergerakan nasional, yang mencakup pemahaman tentang perjuangan pergerakan nasional di masa lalu sebagai upaya bersama dalam membangun sebuah bangsa. Melalui pemahaman yang mendalam tentang sejarah pergerakan nasional, diharapkan siswa dapat merefleksikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa tersebut.

Kendala Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda

Dalam kegiatan karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda ini, terdapat beberapa kendala yang timbul selama pembelajaran. Kendala-kendala tersebut termasuk dalam kategori

kendala yang umum terjadi. Salah satu kendala yang muncul adalah masalah jaringan internet atau seluler yang tidak stabil, sehingga mempengaruhi kualitas dan kelancaran sesi pembelajaran. Selain itu, ada juga peserta didik yang berhalangan hadir karena alasan izin yang diperlukan atau karena alasan kesehatan, seperti sakit.

Selama kegiatan, terdapat variasi partisipasi peserta didik. Ada yang mengikuti kegiatan dengan penuh keterlibatan, sementara ada juga yang tidak sepenuhnya hadir atau berpartisipasi. Informasi mengenai kendala-kendala tersebut didapatkan melalui *form* presensi yang telah dibuat oleh guru sejarah sebagai bagian dari evaluasi kehadiran peserta didik.

Meskipun terdapat kendala-kendala tersebut, penting untuk dicatat bahwa kendala tersebut bukanlah kendala yang signifikan atau menghambat kegiatan secara keseluruhan. Upaya telah dilakukan untuk mengatasi kendala jaringan internet atau seluler dengan alternatif atau cadangan, serta memberikan dukungan bagi peserta didik yang menghadapi kendala berhalangan hadir atau sakit.

PENUTUP

Layaknya pembelajaran pada umumnya, karyawisata virtual ke Museum Sumpah Pemuda yang dilaksanakan di SMA Negeri 7 Banjarmasin ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang disesuaikan dengan materi. Pada pelaksanaannya pembelajaran tersusun rapi, karena ada kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Peserta didik berhasil menerapkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari melalui tulisan evaluasi. Mereka secara konkret menggambarkan bagaimana nilai-nilai persatuan, kebhinekaan, dan semangat perjuangan tercermin dalam hubungan dengan teman-teman, keluarga, dan masyarakat. Meskipun karyawisata virtual tidak memberikan pengalaman fisik yang nyata, peserta didik tetap dapat merasakan pengalaman sintetik yang membantu mereka membayangkan dan memahami dengan lebih jelas. Respon positif peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran melalui karyawisata virtual memberikan kesan yang berarti dan nilai penting dalam pengembangan kompetensi afektif dan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA Press.
- Agung, L., & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Handoko, G. S., Djono, D., & Yunianto, T. (2018). Pemanfaatan Museum Pura Mangkunegaran Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Candi*, 17(1), 129.
- Heindel, R., & Holdener, E. (2021). *Bringing Knox County into the Classroom: Virtual Field Trips for Kenyon's Earth Sciences Offerings*.
- Husen, W. R. (2017). PENGEMBANGAN APRESIASI SENI RUPA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENDEKATAN KRITIK SENI PEDAGOGIK. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.100>
- Jacobson, A. R., Militello, R., & Baveye, P. C. (2009). Development of computer-assisted virtual field trips to support multidisciplinary learning. *Computers & Education*, 52(3), 571–580. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.11.007>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Salam, R. (2017). Efektifitas Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Melalui Metode Karyawisata Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(1), 105–111.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe%250APENGARUH>
- Sinaga, O. (2021). Pemanfaatan Museum Negeri Sumatera Utara Sebagai Sumber Belajar Sejarah Tingkat SMA. *Education & Learning*, 1(1), 35–38. <https://doi.org/10.57251/el.v1i1.21>

- Stoddard, J. (2009). Toward a virtual field trip model for the social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(4), 412–438.
- Sukandarrumidi. (2012). *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Gajah Mada University Press.
- Zafri. (2017). *Pembenahan Pembelajaran Sejarah Untuk Membangun Generasi Yang Terdidik*. UPI. <https://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/pembenahan-pembelajaran-sejarah-untuk-membangun-generasi-yang-terdidik/>