

## JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Ika Purnamasari<sup>1</sup>, Thoriq Aulia<sup>2</sup>, Nelman Wisabla<sup>3</sup>, Nazwa Khalizah<sup>4</sup>, Sitevis Ndururu<sup>5</sup>,  
Eka Salvarila<sup>6</sup>

[ikapurnamasari@unimed.ac.id](mailto:ikapurnamasari@unimed.ac.id)<sup>1</sup>, [thoriqaulia547@gmail.com](mailto:thoriqaulia547@gmail.com)<sup>2</sup>, [nelmanwisabla8@gmail.com](mailto:nelmanwisabla8@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[nazwakhalizah123@gmail.com](mailto:nazwakhalizah123@gmail.com)<sup>4</sup>, [sitevisndururu4@gmail.com](mailto:sitevisndururu4@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[ekasalvarila.3233121004@gmail.com](mailto:ekasalvarila.3233121004@gmail.com)<sup>6</sup>

Universitas Negeri Medan

### ABSTRAK

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin banyak upaya yang dilakukan untuk mengubah cara teknologi digunakan dalam pendidikan. Jurnal ini membahas berbagai jenis media pembelajaran yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran, dan bagaimana media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini akan menjelaskan berbagai jenis media, termasuk media interaktif yang menggunakan teknologi modern, serta media visual, auditori, dan kinestetik. Penulisan dilakukan dengan metode penelitian kualitatif yang melibatkan studi literatur atau analisis dokumen. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk memberikan pendidik dan pengajar informasi tentang cara memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Jurnal ini diharapkan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

**Kata Kunci:** Media, Pembelajaran Sejarah.

### ABSTRACT

*The advancement of science and technology encourages renewed efforts in the use of technological results in the learning process; media is an inseparable part of the learning process; therefore, this journal discusses various types of learning media that can be used to improve the effectiveness of the teaching and learning process. Learning media serves to assist students grasp the topic in a more engaging and dynamic manner. This study will discuss several sorts of media, including visual, auditory, and kinesthetic media, as well as interactive media that uses modern technology. The writing technique employs a qualitative research strategy, such as a literature review or document analysis. This journal's writing attempts to give educators or teachers guidance on how to select the best media based on the needs of the students and the qualities of the subject matter in order to spark students' interest in learning and, hopefully, produce a more engaging and productive learning environment.*

**Keywords:** Media, History Learning.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses di mana siswa belajar dan memahami pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru. Media memainkan peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu menjelaskan materi yang sulit dan menyampaikan informasi dengan lebih jelas kepada siswa. Media pembelajaran ialah alat atau rancangan pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Hamid (2020:1) menambahkan bahwa media mendukung komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pesan dan pengetahuan dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media membantu siswa memahami bahan dengan lebih baik, yang menghasilkan proses belajar yang lebih efisien dan efektif. Dalam proses belajar, guru mengajarkan materi dengan cara yang menarik, sementara siswa berusaha untuk memahami dan menguasai informasi tersebut. Proses ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan berbagai metode dan media untuk mendukung pemahaman.

Seorang guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media ini dapat didasarkan pada beberapa alasan: guru sudah akrab dengan media tersebut; media dapat menjelaskan materi dengan lebih baik daripada tanpa media; dan media dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan dapat menerima materi dengan lebih teratur dan terstruktur.

Pembelajaran sejarah merupakan komponen yang sangat penting dari pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada peristiwa, tokoh, dan perkembangan yang membentuk masyarakat. Namun, Banyak siswa tidak tertarik dengan materi dan kesulitan memahaminya sejarah karena cara penyampaian yang monoton. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat diperlukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari berbagai jenis media pembelajaran yang efektif dalam pengajaran sejarah dan bagaimana media tersebut dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memberikan beberapa keuntungan praktis, seperti membuat pesan dan informasi lebih jelas, yang dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Media pembelajaran juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Media pembelajaran juga penting untuk pendidikan karena dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran kepada guru tentang cara terbaik untuk mengajar sejarah agar siswa lebih mudah memahaminya dan terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran sejarah tidak hanya menjadi tugas yang membosankan, tetapi juga menjadi pengalaman yang menarik dan bermanfaat bagi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penulisan Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau analisis dokumen. Pendekatan ini didasarkan pada pemikiran yang dihubungkan dengan teori-teori yang telah terbukti valid. Selain itu, metode deskriptif juga digunakan. Untuk mengumpulkan data, metode yang digunakan adalah dokumentasi atau studi pustaka. Teknik dokumentasi melibatkan membaca buku-buku sumber yang terkait dengan topik penelitian dan mengumpulkan data yang relevan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat, pendekatan, dan teknik yang digunakan untuk membantu proses belajar. Ini berarti media berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat berupa orang, objek, atau peristiwa yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap (Darmadi, 2017:79). Media pembelajaran dijelaskan oleh Riyana (2012:11), adalah tempat untuk menyampaikan pesan, di mana materi yang disampaikan merupakan pesan pembelajaran dan tujuannya adalah untuk mendukung proses belajar. Penggunaan media secara kreatif dapat meningkatkan peluang siswa untuk memperoleh pengetahuan tambahan, meningkatkan kemampuan mengingat mereka, dan meningkatkan keterampilan mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar dan mempengaruhi lingkungan belajar yang dibuat oleh guru (Arsyad dalam Darmadi, 2019:87). Ini menjelaskan bahwa media berperan penting dalam menciptakan kegiatan belajar dan pembelajaran.

### **B. Penggunaan Media Pembelajaran Digital**

Pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan oleh banyak siswa, yang menyebabkan minat mereka menurun dan hasil belajar tidak optimal. Guru memiliki peran

penting dalam membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dengan memanfaatkan media digital. Menurut Rifky Maulani (2023), perkembangan teknologi digital sangat berpengaruh pada pendidikan dan dapat meningkatkan kreativitas guru.

a. Penyajian Materi yang Menarik

Media digital seperti video edukasi dan aplikasi interaktif membuat materi sejarah lebih hidup dan mudah dipahami. Misalnya, animasi tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia membantu siswa membayangkan peristiwa tersebut.

b. Meningkatkan Motivasi Siswa

Media digital yang interaktif dan menyenangkan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan aplikasi atau game edukasi, siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi, yang meningkatkan pemahaman mereka.

c. Fleksibilitas Pembelajaran

Media digital memungkinkan siswa untuk belajar sendiri kapan saja dan di mana saja mereka mau. Mereka bisa mengulang materi yang sulit tanpa batasan waktu kelas.

d. Pengembangan Keterampilan Kolaboratif

Media digital mendukung kerja sama antar siswa melalui proyek kelompok secara online, yang membantu mereka belajar berkolaborasi dan berpikir kritis.

e. Peran Guru dalam Integrasi Media Digital

Meskipun media digital bermanfaat, guru tetap penting untuk memilih media yang sesuai dan memastikan penggunaan teknologi tidak mengurangi interaksi langsung dengan siswa. Guru juga perlu menyiapkan infrastruktur yang diperlukan untuk pembelajaran.

Secara keseluruhan, baik guru maupun siswa menyadari manfaat media pembelajaran digital, meskipun ada tantangan yang perlu diatasi. Dukungan dan pelatihan untuk guru serta bimbingan bagi siswa dalam menggunakan media digital akan sangat membantu dalam meningkatkan minat dan pemahaman terhadap sejarah.

### C. Jenis- jenis Media Pembelajaran

#### 1. Media Visual dan Auditori



Gambar 1. Media Visual

Gaya belajar visual adalah cara belajar yang mengandalkan penglihatan. Media yang cocok untuk gaya ini meliputi gambar, grafik, ilustrasi, slide, dan teks berwarna. Gaya belajar auditori menggunakan pendengaran, dengan media seperti video, rekaman suara, dan cerita yang melibatkan suara dan irama. Sementara itu, gaya belajar kinestetik melibatkan gerakan dan sentuhan, dengan media yang menggunakan alat peraga. Saat mengajar, setiap pertemuan dimulai dengan motivasi yang mempertimbangkan ketiga gaya belajar tersebut. Setelah itu, materi diperkenalkan dan disampaikan dengan variasi media agar semua gaya belajar dapat terakomodasi. Di akhir pelajaran, teknik role play diterapkan dengan aturan yang menggabungkan ketiga gaya belajar, diikuti dengan post tes untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

#### 2. Multimedia Interaktif



Gambar 2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif kini menjadi salah satu cara pembelajaran yang populer dalam pengajaran sejarah. Ini mencakup penggunaan video, animasi, audio, dan grafik yang dapat berinteraksi dengan siswa. Dengan multimedia interaktif, siswa dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Misalnya, video dokumenter tentang peristiwa sejarah dapat membantu siswa memahami konteks dan latar belakangnya. Penelitian Sihombing (2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, dan membantu mereka memahami konsep sejarah dengan lebih mudah. Mereka juga dapat memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri.

### 3. Teknologi Augmented Reality (AR)



Gambar 3. Teknologi AR

Teknologi Augmented Reality (AR) adalah inovasi terbaru dalam pengajaran sejarah. AR memungkinkan siswa melihat objek atau peristiwa sejarah dalam bentuk tiga dimensi yang terhubung dengan dunia nyata. Dengan menggunakan perangkat seperti tablet atau smartphone, siswa dapat "menghidupkan" sejarah di sekitar mereka. Misalnya, mereka bisa melihat replika bangunan bersejarah atau model 3D dari peristiwa yang sedang dipelajari. Penelitian oleh Utami dan Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran sejarah meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka merasa lebih dekat dengan materi karena dapat "mengalami" sejarah secara langsung. AR juga bermanfaat bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, yang belajar lebih baik melalui pengalaman langsung.

### 4. Permainan atau Game Edukatif



Gambar 4. Permainan Edukatif

Permainan edukatif yang berbasis sejarah adalah cara yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Permainan ini bisa berupa kuis, simulasi, atau permainan papan yang dirancang untuk mengajarkan konsep sejarah. Dengan bermain, siswa bisa belajar sambil bersenang-senang, sehingga mereka lebih terbuka terhadap informasi baru. Fitria (2024) menjelaskan bahwa permainan edukatif juga meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Dalam permainan, siswa sering bekerja dalam kelompok, yang mendorong diskusi dan kerja sama. Ini menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kepercayaan diri di mana siswa dapat berbagi ide dan pandangan tentang peristiwa sejarah. Selain itu, elemen kompetitif dalam permainan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

#### **D. Tantangan Yang Dihadapi Guru Dalam Mengimplementasikan Berbagai Jenis Media Pembelajaran**

Guru saat ini menghadapi berbagai tantangan dalam mengajar, termasuk materi pelajaran yang lebih kompleks dan tuntutan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, jadi guru harus memiliki kreativitas dan kecerdasan dalam mengajar. Mereka harus terus mengembangkan diri dan tidak hanya mengandalkan metode pengajaran yang sudah ada. Pembelajaran tidak seharusnya hanya berupa ceramah atau tugas yang diakhiri dengan tanda tangan tanpa mengecek pemahaman siswa.

Siswa kini lebih banyak mencari informasi secara online, yang dapat mengurangi interaksi dengan guru dan membuat sekolah terasa membosankan. Mereka lebih suka belajar mandiri menggunakan aplikasi. Dalam hal ini, peran guru berubah menjadi pengajaran nilai-nilai, etika, dan pengalaman yang tidak bisa diajarkan oleh internet. Pendidikan karakter menjadi penting untuk membangun peradaban yang baik, sesuai dengan pendapat Waskito dan Nadiroh (2019).

Pembelajaran abad 21 menekankan pada empat keterampilan:

- Berpikir Kritis: Siswa harus peka terhadap masalah sosial di masyarakat.
- Kreatif: Siswa dituntut untuk lebih inovatif dalam menerapkan teori yang diajarkan.
- Kolaborasi: Siswa perlu bisa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- Komunikasi: Siswa harus dapat menyampaikan hasil kerja mereka kepada guru dan teman.

Keempat keterampilan ini tidak hanya ditanggung oleh guru, tetapi juga membutuhkan dukungan dari semua elemen pendidikan, termasuk pemerintah, kepala sekolah, orang tua, dan masyarakat (Sugiyarti dan Arif 2018). Pembelajaran harus mengaitkan teori dengan kejadian nyata agar siswa merasa karena apa yang mereka pelajari terkait dengan kehidupan sehari-hari, mereka lebih termotivasi. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media sangat penting untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Media visual, seperti peta dan gambar, memudahkan siswa mengingat informasi, sementara media audio, seperti rekaman suara, dapat meningkatkan pengalaman belajar. Teknologi digital, termasuk video dan aplikasi interaktif, membuat akses materi lebih

menarik. Namun, ada tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan akses teknologi. Oleh karena itu, penting untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa agar hasil belajar maksimal.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa belajar dan menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Media ini penting karena berfungsi sebagai penghubung dalam transfer ilmu dari guru ke siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Beragam dalam pengajaran sejarah tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif, peta konsep, teknologi AR, sumber daya digital, dan permainan edukatif, pengajar dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam. Media-media ini mendukung berbagai gaya belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan membantu siswa memperoleh keterampilan berpikir kritis, yang diperlukan untuk memahami sejarah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 9(2), 541-548.
- Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435-446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>
- Andini, N. (2023). Penggunaan Sumber Daya Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(2), 45-60.
- Fitria, L. (2024). Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 30-40.
- Pratama, R. (2023). Peta Konsep sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 78-89.
- SSihombing, D. (2022). Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(4), 102-115.
- Utami, S., & Kurniawan, A. (2023). Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran Sejarah: Suatu Pendekatan Inovatif. *Jurnal Pembelajaran dan Teknologi*, 11(2).