

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI *VIRTUAL
FIELD TRIP* DALAM MENDUKUNG *MEANINGFUL LEARNING* SISWA
MA BILINGUAL BATU**

SKRIPSI

OLEH

LUKAS SRI UTAMI

NIM. 220102110098



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI *VIRTUAL
FIELD TRIP* DALAM MENDUKUNG *MEANINGFUL LEARNING* SISWA
MA BILINGUAL BATU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

OLEH

LUKAS SRI UTAMI

NIM. 220102110098



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

NOTA DINAS PEMBIMBING

Sharfina Nur Amalina, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Lukas Sri Utami

Malang, 1 Mei 2026

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Lukas Sri Utami

NIM : 220102110098

Progam Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Implementasi Pembelajaran Sejarah Melalui *Virtual Field Trip* dalam Mendukung *Meaningful Learning* Siswa MA Bilingual Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak untuk diajukan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Pembimbing



Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP. 199403192019032026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Pembelajaran Sejarah Melalui *Virtual Field Trip* dalam Mendukung *Meaningful Learning* Siswa MA Bilingual Batu” oleh Lukas Sri Utami telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP. 199403192019032026

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful/Amin, M. Pd

NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Implementasi Pembelajaran Sejarah Melalui *Virtual Field Trip* dalam Mendukung *Meaningful Learning* Siswa MA Bilingual Batu**" oleh **Lukas Sri Utami** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **Lulus** pada tanggal 22 Juni 2026

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Muh. Yunus M.Si
NIP. 196903241996031002

: 

Penguji

Imam Wahyu Hidayat M. Pd. I
NIP. 198902072019031012

: 

Sekretaris Sidang

Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

: 

Dosen Pembimbing

Sharfina Nur Amalina, M.Pd.
NIP. 199403192019032026

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lukas Sri Utami
NIM : 220102110098
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Implementasi Pembelajaran Sejarah Melalui *Virtual Field Trip* dalam Mendukung *Meaningful Learning* Siswa MA Bilingual Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini dari saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 7 Mei 2026

Hormat saya,



Lukas Sri Utami

NIM. 220102110098

MOTTO

“Usaha mengajarkan bertahan, sedangkan doa ibu mengajarkan bahwa selalu ada harapan serta kekuatan”

Lukas Sri U.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan berkah, serta kemudahan kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat tersusun dan terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan bagi seluruh umat manusia. Skripsi ini peneliti persembahkan sebagai bentuk penghormatan dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua beserta seluruh keluarga, Bapak Sa’at dan Ibu Juw serta saudara Cak Anwar, Cak Robi, Cak Manu, Mbak Ainun, Mbak Kiki yang tidak pernah henti memberikan doa, dukungan, serta pengorbanan yang begitu besar dalam setiap proses kehidupan peneliti, sehingga menjadi sumber kekuatan utama dalam menyelesaikan studi ini.
2. Dosen pembimbing Ibu Sharfina Nur Amalina, M.Pd yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, serta respon yang cepat telah memberikan arahan dan motivasi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lebih terarah.
3. Sahabat dan saudara peneliti Fidia, Bela, Sa’diyah, Hafiza, Laila, Alya, Asril, Mia, Ninis, dan Viya yang selalu hadir memberikan semangat, motivasi, serta dukungan, sekaligus menjadi teman berbagi dalam berbagai kondisi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Diri sendiri, yang telah bertahan dan tetap maju hingga akhirnya mampu. Terima kasih atas usaha dan doanya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, peneliti dengan segala kerendahan hati memohon maaf atas keterbatasan yang ada. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran yang lebih bermakna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Implementasi Pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* dalam Mendukung *Meaningful Learning* di MA Bilingual Batu”. Segala bentuk kemudahan, petunjuk, dan kekuatan yang Allah berikan menjadi penopang utama dalam proses penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., teladan agung bagi seluruh umat manusia sepanjang masa, yang telah membawa umatnya menuju jalan kebenaran dan cahaya ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Muhammad Walid, MA., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.
4. Sharfina Nur Amalina, M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Nur Cholifah, M.Pd., selaku dosen wali, yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti selama menempuh perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan inspirasi berharga selama masa studi.
7. Kepala Madrasah Aliyah Bilingual Batu, guru, dan siswa yang telah berkenan menjadi bagian dari penelitian, serta memberikan izin, dan kontribusi selama pelaksanaan penelitian ini.
8. Kedua orang tua serta saudara peneliti, yang senantiasa memberikan dukungan penuh, baik secara moral, spiritual, maupun finansial. Terima kasih atas doa dan motivasi yang tiada henti dalam setiap langkah perjuangan peneliti
9. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung, membantu, dan menyemangati dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas doa, motivasi, serta bantuan yang tulus dalam bentuk saran dan kritik yang membangun.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat peneliti harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat sebagai literatur dan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran Sejarah yang lebih inovatif dan bermakna.

Malang, 22 Juni 2026

Peneliti

Lukas Sri Utami

NIM. 220102110098

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المُلخَص	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Orisinalitas Penelitian	12
F. Definisi Istilah	19
G. Sistematika Penulisan.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	23
A. Kajian Teori	23
B. Perspektif Teori dalam Islam	46
C. Kerangka Berpikir	53

BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	55
B. Lokasi Penelitian	56
C. Kehadiran Peneliti	57
D. Subjek Penelitian.....	57
E. Data dan Sumber Data	58
F. Instrumen Penelitian	59
G. Teknik Pengumpulan Data	61
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	63
I. Analisis Data	65
J. Prosedur Penelitian	67
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	70
A. Paparan Data.....	70
B. Hasil Penelitian.....	75
BAB V PEMBAHASAN	114
A. Implementasi <i>Virtual Field Trip</i> dalam Pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu	114
B. <i>Virtual Field Trip</i> dalam Mendukung <i>Meaningful Learning</i> di MA Bilingual Batu	121
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran <i>Virtual Field Trip</i>	126
BAB VI PENUTUP	135
A. Kesimpulan.....	135
B. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN	146

DAFTAR TABEL

Gambar 1.1 Orisinalitas Penelitian	16
Gambar 1.2 Triangulasi Sumber	64
Gambar 1.3 Triangulasi Teknik.....	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	54
----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siswa mengeksplorasi VFT.....	81
Gambar 3.2 Guru memberikan soal evaluasi	84
Gambar 3.3 <i>Workshop</i> Guru.....	97
Gambar 3.4 Siswa berbagi perangkat.....	102
Gambar 3.5 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin observasi.....	146
Lampiran 2 Surat izin penelitian.....	147
Lampiran 3 Surat telah melaksanakan penelitian.....	148
Lampiran 4 Dokumentasi wawancara.....	149
Lampiran 5 Suasana kelas.....	150
Lampiran 6 <i>Workshop</i> guru.....	150
Lampiran 7 Modul.....	151
Lampiran 8 Sumber ajar.....	156
Lampiran 9 Soal evaluasi dan hasil evaluasi.....	157
Lampiran 10 Rekapitulasi nilai.....	158
Lampiran 11 Transkrip wawancara.....	159
Lampiran 12 Lembar observasi.....	180
Lampiran 13 Sertifikat turnitin.....	182
Lampiran 14 Bukti bimbingan.....	183
Lampiran 15 Biodata.....	184

ABSTRAK

Utami, Lukas Sri, 2026. Implementasi Pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* dalam Mendukung *Meaningful Learning* Siswa MA Bilingual Batu. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sharfina Nur Amalina, M.Pd.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, *Virtual Field Trip*, *Meaningful Learning*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran sejarah yang masih cenderung bersifat konvensional dan berorientasi pada hafalan, sehingga keterlibatan serta pemaknaan belajar siswa belum optimal. *Virtual Field Trip* (VFT) hadir sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang menghadirkan pengalaman belajar lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk: mendeskripsikan implementasi *Virtual Field Trip* dalam pembelajaran, menganalisis peran *Virtual Field Trip* dalam mendukung *meaningful learning* siswa, serta mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui *Virtual Field Trip* di MA Bilingual Batu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, wakil kepala kurikulum, guru sejarah, dan siswa kelas X MA Bilingual Batu. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Virtual Field Trip* dalam pembelajaran sejarah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur dengan memanfaatkan video 360° berbasis platform daring. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan pengelola kelas dalam mendampingi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. *Virtual Field Trip* berperan dalam mendukung *meaningful learning* karena membantu siswa menghubungkan materi sejarah dengan pengalaman visual yang lebih konkret, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman dan pemaknaan nilai-nilai kehidupan seperti toleransi, penghargaan budaya, dan kesadaran sejarah. Faktor pendukung implementasi VFT meliputi kebijakan sekolah, *workshop* guru, kreativitas guru, ketersediaan perangkat siswa, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, keterbatasan waktu pembelajaran, distraksi penggunaan *smartphone*, dan keterbatasan fasilitas teknologi yang lebih canggih.

ABSTRACT

Utami, Lukas Sri, 2026. The Implementation of History Teaching through Virtual Field Trips to Support Meaningful Learning for Students at the Batu Bilingual Islamic High School. Undergraduate thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Supervisor: Sharfina Nur Amalina, M.Pd.

Keywords: History Education, Virtual Field Trip, Meaningful Learning.

This research is motivated by the fact that history teaching still tends to be conventional and rote-based, meaning that pupils' engagement and understanding of the subject are not yet optimal. Virtual Field Trips (VFTs) represent one such technology-based learning innovation that offers a more interactive and contextual learning experience. This study aims to: describe the implementation of Virtual Field Trips in teaching; analyse the role of Virtual Field Trips in supporting students' meaningful learning; and identify the supporting and inhibiting factors in the implementation of history teaching through Virtual Field Trips at MA Bilingual Batu.

This study employs a qualitative approach using a case study design. Data collection techniques included observation, interviews and documentation. The research subjects included the headteacher, the deputy head for curriculum, history teachers, and Year 10 pupils at MA Bilingual Batu. Data analysis utilised the Miles, Huberman and Saldana model, which comprises data condensation, data presentation, drawing conclusions and verification. Data validity was ensured through source triangulation and methodological triangulation.

The research findings indicate that the implementation of Virtual Field Trips in history teaching is carried out through structured stages of planning, implementation and evaluation, utilising 360° videos on an online platform. Teachers act as facilitators, motivators, mediators and classroom managers in guiding pupils throughout the learning process. Virtual Field Trips play a role in supporting meaningful learning as they help pupils connect historical material with more concrete visual experiences, ensuring that learning is not merely focused on rote memorisation but also on understanding and interpreting life values such as tolerance, cultural appreciation, and historical awareness. Factors supporting the implementation of VFTs include school policy, teacher workshops, teacher creativity, the availability of pupils' devices, and pupils' enthusiasm for participating in the learning process. Meanwhile, inhibiting factors include limited internet connectivity, restricted learning time, distractions from smartphone use, and a lack of more advanced technological facilities.

الملخص

أوتامي، لوكاس سري، ٢٠٢٦. تطبيق تعليم التاريخ من خلال الرحلات الميدانية الافتراضية في دعم التعلم ذي المعنى لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الثنائية اللغة باتو. البحث العلمي. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: شرفينا نور أمالينا الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تعليم التاريخ، الرحلات الميدانية الافتراضية، التعلم ذو المعنى

العميق غير مثالين. وتُعدّ الرحلات الميدانية الافتراضية إحدى الابتكارات التعليمية القائمة على التكنولوجيا، حيث توفّر تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وسياقية. يهدف هذا البحث إلى: وصف تنفيذ الرحلات الميدانية الافتراضية في عملية التعليم، وتحليل دورها في دعم التعلم ذي المعنى لدى الطلاب، ومعرفة العوامل الداعمة والمعوّقة في تنفيذ تعليم التاريخ من خلال هذه الرحلات في المدرسة الثانوية الإسلامية الثنائية اللغة باتو.

استخدم هذا البحث المنهج النوعي بنوع دراسة الحالة. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق. وشمل أفراد البحث مدير المدرسة، ونائب المدير للشؤون الأكاديمية، ومعلم التاريخ، وطلاب الصف العاشر في المدرسة. وتم تحليل البيانات باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان وسالدانا، والذي يتضمن تكثيف البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج والتحقق منها. وتم التأكد من صحة البيانات من خلال تثليث المصادر وتثليث الأساليب.

أظهرت نتائج البحث أن تنفيذ الرحلات الميدانية الافتراضية في تعليم التاريخ يتم عبر مراحل التخطيط، والتنفيذ، والتقويم بشكل منظم، من خلال الاستفادة من مقاطع الفيديو بزاوية ٣٦٠ درجة عبر المنصات الإلكترونية. ويؤدي المعلم دور الميسّر، والمحفّز، والوسيط، ومدير الصف في مرافقة الطلاب أثناء عملية التعلم. كما تسهم هذه الرحلات في دعم التعلم ذي المعنى من خلال مساعدة الطلاب على ربط المادة التاريخية بالتجارب البصرية الملموسة، بحيث لا يقتصر التعلم على الحفظ فحسب، بل يمتد إلى الفهم واستخلاص القيم الحياتية مثل التسامح، وتقدير الثقافة، والوعي التاريخي. وتشمل العوامل الداعمة لتنفيذ هذه الرحلات: سياسات المدرسة، وورش تدريب المعلمين، وإبداع المعلم، وتوفّر أجهزة لدى الطلاب، وحماسهم في التعلم. أما العوامل المعوّقة فتشمل: ضعف شبكة الإنترنت، وضيق وقت الحصص، وتفاوت تركيز الطلاب، ومحدودية توفر التقنيات المتقدمة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mengalami perubahan besar seiring kemajuan teknologi informasi. Pendidikan kini tidak hanya dipahami sebagai proses pengalihan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter, identitas nasional, dan menanamkan nilai-nilai kemanusiaan. Dengan mempelajari Sejarah, diharapkan siswa dapat memahami perjalanan bangsa, menghargai pengorbanan para pahlawan, dan menumbuhkan rasa cinta tanah air yang kuat. Oleh karena itu, Sejarah berkaitan erat dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan harus mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat.¹

Mata pelajaran Sejarah merupakan salah satu pelajaran yang berkontribusi dalam mencapai tujuan tersebut. Fungsi dari pembelajaran Sejarah adalah untuk membangun kesadaran kolektif bangsa dengan memahami perjalanan panjang sejarah, baik nasional maupun dunia.² Belajar

¹ Abdul Rahman, "Studi Komperatif Konsep Pendidikan Dalam Pemikiran Tjokroaminoto, Ki Hadjar Dan Freire Dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)," *Academy Of Education* 8, no. 2 (2017): 123–49, <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v8i2.368>.

² Aldi Cahya Maulidan and Wawan Darmawan, "Implikasi Multikulturalisme Dalam Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Persatuan Indonesia," *Jurnal Artefak* 11, no. 1 (2024): 49, <https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.13671>.

Sejarah diharapkan dapat membuat siswa menghargai pengorbanan pahlawan, meneladani sikap patriotik, dan mengembangkan rasa cinta tanah air. Lebih lanjut, Sejarah berperan untuk menanamkan kesadaran kritis pada generasi muda agar mereka tidak terputus dari bagian kebudayaannya.

Di Indonesia, tantangan dalam pembelajaran Sejarah menjadi semakin kompleks. Guru masih banyak yang terjebak dalam paradigma lama, di mana pembelajaran hanya mengalir ke satu arah dengan guru sebagai sumber utama informasi.³ Buku teks yang tebal dan kaya informasi sering kali hanya berisi fakta sejarah tanpa menyajikan narasi yang menyentuh sisi emosional siswa. Akibatnya, Sejarah dianggap sebagai pelajaran yang harus dihafal dan tidak berkaitan dengan kenyataan sehari-hari. Namun, dengan penyajian yang kreatif, Sejarah dapat berfungsi sebagai media refleksi diri dan sumber inspirasi moral bagi siswa.

Salah satu metode yang dianggap mampu membuat pembelajaran Sejarah lebih hidup adalah *field trip*. *Field Trip* atau kunjungan lapangan ke situs bersejarah, museum, atau monumen perjuangan dianggap sebagai salah satu metode pembelajaran yang ideal untuk menghidupkan pelajaran Sejarah.⁴ Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk langsung melihat benda-benda peninggalan sejarah, merasakan suasana situs, dan memahami konteks peristiwa dengan lebih baik. Selain itu, *field trip* juga dapat menumbuhkan

³ Rustan Efendy, "Rekontruksi Makna Belajar Dalam Upaya Merespon Perubahan Paradigma Pembelajaran Era Milenial," *Studi Pendidikan* 16, no. 1 (2018): 38–61, <https://doi.org/https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i1.733>.

⁴ Yulia Sofiani and Silvi Andriyani, "Pemanfaatan Tugu Ki Bagus Rangun Sebagai Sumber Belajar Sejarah," *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah* 4, no. 1 (2020): 9–18, <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.29311>.

rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal yang berkaitan dengan sejarah di masa lalu serta meningkatkan pemahaman mereka mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya bangsa.

Kegiatan *Field Trip* nyata di sekolah belum dilakukan, karena adanya faktor biaya, waktu yang terbatas, jumlah siswa yang besar, dan kendala logistik menjadi penghalang utama. Dampak dari keadaan ini adalah siswa tidak mendapat kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar kontekstual yang sebenarnya. Keterbatasan tersebut menimbulkan berbagai dampak terhadap proses pembelajaran.⁵ Tanpa adanya pengalaman belajar yang kontekstual, siswa mengalami kesulitan dalam memahami relevansi Sejarah terhadap kehidupan mereka. Sejarah hanyalah catatan peristiwa masa lampau yang tidak bermakna. Nilai-nilai luhur seperti patriotisme, persatuan, dan solidaritas yang terkandung dalam peristiwa sejarah tidak dapat terserap secara maksimal. Jika keadaan ini berlanjut, ada kekhawatiran bahwa generasi muda menjadi individu yang terampil dalam teknologi, tetapi kurang kesadaran sejarah dan lemah dalam identitas kebangsaan.⁶

Teknologi yang berkembang di abad ke-21 telah mendorong berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan agar menjadi lebih fleksibel dan adaptif. Pemerintah juga menekankan pentingnya kreativitas, kolaborasi,

⁵ Imron Rossidy Wildan Nabil, "Penerapan Metode *field trip* Observation Untuk Meningkatkan Wawasan Siswa Di MTS Muhammadiyah 10 Gresik," *Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 6 (2024): 1484–96, <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5183>.

⁶ Mus Lim, "Menanamkan Nilai Persatuan Dan Kesatuan Melalui Pembelajaran Sejarah," *El Tarikh : Journal of History, Culture and Islamic Civilization* 2, no. 1 (2021): 37–50, <https://doi.org/10.24042/jhcc.v2i1.6486>.

pemanfaatan teknologi, dan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman dalam Kurikulum Merdeka. Guru dituntut untuk menyajikan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Generasi muda yang tumbuh di era digital lebih familiar dengan informasi yang instan, berbasis visual, dan interaktif.⁷ Integrasi teknologi dalam pembelajaran Sejarah merupakan hal yang tak terelakkan.

Munculnya kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran Sejarah yang dapat menjembatani keterbatasan dari *Field Trip* nyata. Inovasi yang mulai digunakan salah satunya adalah *Virtual Field Trip* (VFT). VFT adalah jenis kunjungan lapangan virtual yang menggunakan teknologi digital, memungkinkan siswa untuk mengunjungi museum, situs sejarah, atau monumen perjuangan tanpa kehadiran fisik.⁸ Kegiatan ini memberikan solusi praktis terhadap kendala biaya, waktu, jarak, dan akomodasi yang menjadi hambatan *field trip* nyata. Penggunaan media virtual seperti video, dapat digunakan sebagai pengalaman belajar yang serupa dengan kunjungan nyata. Penggunaan VFT sejalan dengan teori *Contextual Teaching and Learning* yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.⁹ Teori *Experiential Learning* yang diajukan Kolb juga relevan, ketika siswa memperoleh pengalaman (meskipun secara tidak langsung). Setelah itu, melakukan refleksi dan mengaplikasikan pengalaman tersebut

⁷ Wildan Nabil, "Penerapan Metode *field trip* Observation Untuk Meningkatkan Wawasan Siswa Di MTS Muhammadiyah 10 Gresik."

⁸ Zainab Alqudsi, Nurul Uswatun Khasanah, and Budi Murtiyasa, "Penerapan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Museum Virtual Berbasis Zoom Meeting," *Al-DYAS* 2, no. 1 (2023): 147–57, <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i1.885>.

⁹ Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning: What It Is and Why It's Here to Stay* (Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2002), hal. 25..

dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan bermakna.¹⁰ Sehingga VFT dapat menjadi strategi alternatif untuk pembelajaran Sejarah yang dinamis dan relevan.

Pengalaman belajar bukan hanya sekadar tahap melihat atau mendengar. Agar dapat efektif dengan baik, pembelajaran perlu bersifat bermakna atau *meaningful*. Ausubel berpendapat bahwa *meaningful learning* terjadi saat siswa mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang sudah ada, sehingga pengetahuan baru dapat dipahami, dihayati, dan diinternalisasi.¹¹ VFT dapat berfungsi sebagai pengalaman secara tidak langsung, namun tetap memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati, merenungkan, dan memahami nilai dari peristiwa sejarah. Selain itu, teori *meaningful learning* menurut Novak & Gowin, menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada, sambil melibatkan aspek emosional mereka.¹² Oleh karena itu, *meaningful learning* mencakup tidak hanya aspek kognitif seperti pemahaman konsep, tetapi juga aspek subjektif yang berkaitan dengan pemaknaan pribadi siswa terhadap materi. Pembelajaran Sejarah, *meaningful learning* membantu siswa untuk tidak hanya mengingat fakta sejarah, tetapi juga memahami relevansi dan nilai yang terkandung di dalamnya. Contohnya, siswa tidak hanya mengetahui Proklamasi 17 Agustus

¹⁰ David Allen Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd ed. (Pearson Education, 2014).

¹¹ David P. Ausubel, *The Psychology of Meaningful Verbal Learning* (New York: Grune & Stratton, 1963).

¹² Joseph D. Novak dan D. Bob Gowin, *Learning How to Learn* (New York: Cambridge University Press, 1984), hal. 15.

1945, tetapi juga dapat menginternalisasi nilai persatuan dan pengorbanan, serta mengaitkannya dengan kehidupan mereka saat ini.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa masih ada tantangan besar dalam pembelajaran Sejarah. Sering kali, praktik pembelajaran di kelas tidak sejalan dengan harapan normatif yang tercantum dalam kurikulum. Banyak temuan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA/MA masih menganggap pelajaran Sejarah membosankan, karena pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penekanan pada hafalan nama tokoh, tanggal, serta kronologi peristiwa.¹³ Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran Sejarah akibat kurangnya inovasi dari guru dalam pemilihan media pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa ada kesenjangan yang cukup besar antara idealitas dari tujuan pembelajaran Sejarah dan kenyataan di sekolah. Fenomena ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga dialami di berbagai negara lain. Beberapa laporan dan kajian internasional menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah kerap dianggap kurang relevan dengan kehidupan masa kini karena penyajiannya yang monoton dan berpusat pada hafalan.¹⁴ Generasi muda di era digital lebih akrab dengan informasi yang interaktif, visual, dan instan. Oleh karena itu, pembelajaran Sejarah yang terlalu kaku dan berbasis teks terasa asing bagi mereka. Kondisi ini, menimbulkan kekhawatiran bahwa kesadaran sejarah (*historical consciousness*) di kalangan generasi muda

¹³ Herdin Muhtarom, "Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah Menengah Atas (SMA)," *Pendidikan Sejarah* 11, no. 1 (2023): 1–8, <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.51860>.

¹⁴ Auliya Nur Inayah, "Strategi Pembelajaran Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Abad 21," *Estoria: Journal of Social Science and Humanities* 3, no. 1 (2022): 348–65, <https://doi.org/10.30998/je.v3i1.1013>.

dapat menurun.¹⁵ Sesungguhnya, kesadaran sejarah adalah salah satu modal penting untuk menjaga persatuan dan identitas nasional suatu bangsa.

Madrasah Aliyah Bilingual Batu, memperkuat urgensi penelitian ini, dengan akreditasi sekolah A, fasilitas yang memadai, dan siswa yang sudah familiar dengan teknologi digital. Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran Sejarah di sekolah ini berupaya dalam pengembangan peningkatan pembelajaran. Guru telah mencoba berinovasi melalui diskusi dan proyek namun upaya tersebut belum berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan. Banyak siswa lebih memusatkan perhatian pada pelajaran lain yang dianggap lebih aplikatif untuk masa depan mereka. Selain itu, sekolah ini belum pernah melaksanakan kegiatan *field trip* sebagai bagian dari pembelajaran Sejarah. Kondisi tersebut menjadikan *Virtual Field Trip* (VFT) bukan sekadar alternatif pembelajaran daring, melainkan solusi inovatif untuk menghadirkan pengalaman belajar kontekstual tanpa harus melakukan kunjungan langsung ke lokasi sejarah. Melalui VFT, siswa tetap dapat memperoleh pengalaman visual yang mendekati pengalaman lapangan, sehingga pembelajaran pengalaman belajar Sejarah yang lebih kontekstual dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi VFT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti penelitian terdahulu salah satunya penelitian dari Melinda dkk, yaitu mengembangkan media video

¹⁵ Hieronymus Purwata Susilo, Agus, Yusuf Budi, M Ari Kuwoto, "Pentingnya Kesadaran Sejarah Dalam Membangun Identitas Dan Karakter Bangsa," *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 7, no. 1 (2025): 1–12, <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/3198/1435>.

pembelajaran IPS berbasis VFT untuk siswa sekolah dasar yang telah terbukti valid dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Serta, penelitian tersebut lebih memfokuskan tentang pengembangan produk dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa.¹⁶ Penelitian lain yang menjadi rujukan dilakukan oleh Zahara & Hamdu, yang memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini tentang implementasi VFT dengan ESD (*Education for Sustainable Development*) yang mencakup ekonomi, sosial, dan lingkungan. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.¹⁷ Penelitian terdahulu mengenai *meaningful learning* dalam pembelajaran oleh Nuriana & Hotimah, yaitu menegaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi jika dikaitkan dengan konsep yang dimiliki siswa. Keterkaitan ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang sudah dipelajari. Sehingga dengan kesadaran siswa terhadap pentingnya pembelajaran bermakna dapat membentuk sikap maupun karakter dalam kehidupan mereka.¹⁸

Penelitian-penelitian terdahulu terkait *Virtual Field Trip* dan *meaningful learning*, keduanya masih banyak diteliti secara terpisah. Media video pembelajaran IPS berbasis VFT yang dikembangkan oleh Melinda dkk, untuk siswa sekolah dasar telah terbukti valid dan mampu meningkatkan hasil

¹⁶ Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, and Dedi Kuswandi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis *virtual field trip* (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, no. 2001 (2017): 158–64.

¹⁷ Rahmaniah Zahara and Ghulam Hamdu, "Perangkat Pembelajaran *virtual field trip* Berbasis Education for Sustainable Development Di Sekolah Dasar," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)* 9, no. 1 (2022): 1–13, <https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p001>.

¹⁸ Rina Nuriana and Iis Husnul Hotimah, "Penerapan Meaningful Pembelajaran Sejarah Learning," *Jambura History and Culture Journal* 5, no. 2 (2023): 1–15, <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/jhcj.v5i2.20479>.

belajar kognitif. Penelitian oleh Zahara & Hamdu menerapkan VFT yang didasarkan pada *Education for Sustainable Development* (ESD), dan ini menunjukkan efek positif bagi motivasi serta keterlibatan siswa. Di sisi lain, riset yang dilakukan oleh Nuriana & Hotimah menunjukkan bahwa penerapan *meaningful learning* dalam pembelajaran Sejarah sangat penting untuk membuat siswa memahami materi serta metode ini dapat membentuk sikap dan karakter siswa. Penjabaran riset sebelumnya, terlihat bahwa studi tentang VFT lebih banyak menekankan pada aspek kognitif, seperti hasil belajar dan minat siswa, sementara kajian *meaningful learning* lebih menyoroti aspek pemaknaan tanpa melibatkan inovasi digital. Penelitian yang secara khusus mengkaji integrasi antara VFT dan *meaningful learning* dalam pembelajaran Sejarah masih terbatas. Karena itu, studi ini menunjukkan orisinalitas dengan mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut.

Penelitian ini berfokus pada implementasi VFT dalam pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu untuk membentuk *meaningful learning*. Kajian ini tidak hanya menekankan aspek kognitif berupa pemahaman konsep sejarah, tetapi juga aspek subjektif berupa refleksi dan pemaknaan pribadi siswa. Penelitian ini dilakukan karena masih terbatasnya kajian yang secara khusus mengintegrasikan penggunaan VFT dengan konsep *meaningful learning* dalam pembelajaran Sejarah. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada efektivitas VFT dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, atau hasil belajar siswa, sedangkan keterkaitan antara pengalaman virtual yang diperoleh siswa dengan terbentuknya pembelajaran yang bermakna masih belum banyak dikaji secara mendalam. Selain itu, penelitian ini juga menelaah

faktor pendukung, seperti kesiapan guru, sarana prasarana, serta faktor penghambat seperti, kendala teknis dan keterbatasan jaringan internet. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian dalam ranah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial terutama strategi pembelajaran Sejarah yang inovatif, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sekaligus memberikan gambaran tentang potensi dan tantangan penggunaan VFT di sekolah. Sehingga, penelitian ini dapat berfungsi sebagai penghubung antara teori, praktik, dan kebutuhan pendidikan di lapangan secara komprehensif.¹⁹

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *Virtual Field Trip* dalam pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu?
2. Bagaimana peran *Virtual Field Trip* dalam mendukung terbentuknya *Meaningful Learning* di MA Bilingual Batu?
3. Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* di MA Bilingual Batu?

¹⁹ Dedi Lazwardi et al., "Manajemen Kurikulum Dalam Pendidikan Kontemporer: Sebuah Kajian Teoritis," *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 1–12, <https://doi.org/10.47902/al-ikmal.v3i6>.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan implementasi *Virtual Field Trip* dalam pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu.
2. Menganalisis peran *Virtual Field Trip* dalam mendukung terbentuknya *Meaningful Learning* di MA Bilingual Batu
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* di MA Bilingual Batu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian di bidang pendidikan Sejarah, terutama terkait pemanfaatan teknologi *Virtual Field Trip* sebagai media pembelajaran inovatif. Penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan teori *meaningful learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Memberikan sumber pembelajaran untuk strategi pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, inovatif, dan kreatif. Membantu guru dalam memahami cara siswa memaknai pembelajaran berbasis pengalaman dengan bantuan media virtual.

b. Bagi Siswa

Memberikan referensi kepada siswa agar mereka memperoleh pengalaman belajar Sejarah yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, menarik ketertarikan dalam belajar, serta memiliki makna. Meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa mengenai materi Sejarah dengan cara visual dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Memberikan bahan evaluasi dan masukan dalam merancang kebijakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan inspirasi untuk memperluas penelitian selanjutnya yang membahas penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pelajaran Sejarah.

E. Orisinalitas Penelitian

Peneliti perlu meninjau sejumlah kajian terdahulu yang relevan untuk menunjukkan orisinalitas penelitian ini. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan *Virtual Field Trip* (VFT) dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran, seperti IPS yang mencakup Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, dan Geografi dengan fokus pada peningkatan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, serta motivasi dan minat siswa. Penelitian VFT masih jarang dalam konteks pembelajaran Sejarah secara khusus, dan mayoritas dari penelitian tersebut hanya fokus pada aspek penerapan media.

Hingga kini, belum ada studi yang mendalami hubungan antara VFT dan cara siswa memaknai pengalaman belajar mereka, baik dari perspektif reflektif maupun subjektif, seperti mampu mengaitkannya dengan kehidupan nyata maupun nilai moral yang terkandung di dalam pembelajaran Sejarah. Kondisi ini memberikan peluang untuk melakukan penelitian yang signifikan, yaitu meneliti VFT tidak hanya sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana yang dapat menumbuhkan makna belajar yang lebih personal dan mendalam bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti pelaksanaan VFT dalam pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu, dan juga memusatkan perhatian pada makna belajar yang dialami siswa. Penelitian-penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan antara lain berikut ini:

Penelitian pertama dilakukan oleh *Muhammad Firnanda dkk* dengan judul “*Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin.*” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan VFT Museum Sumpah Pemuda dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Sumpah Pemuda secara lebih mendalam. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi virtual dapat menjadi penghubung keterbatasan kunjungan lapangan nyata serta memperkuat pemahaman nilai-nilai nasionalisme dalam diri siswa.²⁰

²⁰ Muhammad Firnanda, Heri Susanto, and Ersis Warmansyah Abbas, “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,” *Pendidikan Dan Humaniora* 8, no. 1 (2024): 757–64, <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3671>.

Penelitian kedua dilakukan oleh *Priska Sorring dkk* dengan judul “*Penerapan Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Pannyikokang I.*” Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Meaningful Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan selama proses pembelajaran. Penelitian ini memperlihatkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep baru yang dikaitkan dengan pengetahuan sebelumnya dapat memperkuat hasil belajar.²¹

Penelitian ketiga dilakukan oleh *Rina Nuriana & Iis Husnul Hotimah* dengan judul “*Penerapan Meaningful Learning dalam Pembelajaran Sejarah.*” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bermakna menekankan pada keterkaitan pengetahuan baru dengan konsep lama yang berfokus pada pengembangan sikap dan karakter siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menunjukkan bahwa pembelajaran bermakna mampu membangun pemahaman yang mendalam dan membentuk nilai-nilai positif pada diri peserta didik.²²

Penelitian keempat dilakukan oleh *Rahmania Zahara & Ghullam Hamdu* dengan judul “*Perangkat Pembelajaran Virtual Field Trip (VFT) Berbasis Education for Sustainable Development (ESD) untuk Siswa SD Kelas VI.*” Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik

²¹ Priska Sorring, Faidah Yusuf, and Jumriyah Amir, “Penerapan Model Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Pannyikokang I,” *Global Journal Education Science and Technology* 1, no. 1 (2024): 43–50, <https://doi.org/DOI.10.35458>.

²² Nuriana and Hotimah, “*Penerapan Meaningful Pembelajaran Sejarah Learning.*”

observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion (FGD)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat VFT berbasis ESD menghasilkan produk berupa modul, soal tes, LKPD, serta video pembelajaran yang aplikatif. Penelitian ini menegaskan bahwa VFT dapat menjadi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendukung pendidikan berkelanjutan melalui aspek sosial dan lingkungan.²³

Penelitian kelima dilakukan oleh *Dewi Khusniatul Vatyca* dengan judul “*Pengembangan Media Virtual Field Trip pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.*” Metode penelitian yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video VFT yang dikembangkan dinyatakan valid serta menarik bagi peserta didik. Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi berbasis media digital dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.²⁴

Penelitian keenam dilakukan oleh *Vannisa Aviana Melinda dkk* dengan judul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong.*” Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan model ASSURE (*Analyze learners, State objectives, Select methods/media, Utilize media, Require participation, Evaluate & Revise*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran VFT layak digunakan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta terbukti efektif dalam

²³ Zahara and Hamdu, “Perangkat Pembelajaran *virtual field trip* Berbasis Education For Sustainable Development Di Sekolah Dasar.”

²⁴ Dewi Khusniatul Vatyca, “Pengembangan Media Virtual Fieldtrip (Vft) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).

pembelajaran IPS. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa penerapan VFT mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran dan menjadikan proses belajar lebih interaktif.²⁵

Tabel 1.1

Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal DLL), Penerbit, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Muhammad Firnanda dkk, <i>Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin</i> , Jurnal Sejarah Pendidikan dan Humaniora, 2024.	Keduanya membahas tentang implementasi VFT pembelajaran sejarah dan pengalaman belajar.	Penelitian ini fokus terhadap materi Sumpah Pemuda dan peringatan Hari Sumpah Pemuda di SMA Negeri 7 Banjarmasin.	Orisinalitas penelitian ini terletak pada penggabungan konsep <i>Virtual Field Trip</i> dengan <i>meaningful learning</i>
2.	Priska Sorring dkk, <i>Penerapan Model Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Pannyikokang I</i> . Jurnal Global Journal Education Science and Technology, 2024.	Keduanya mengkaji tentang <i>meaningful learning</i> pada peserta didik.	Penelitian ini dilakukan dengan PTK (penelitian tindakan kelas) dan tidak menggunakan inovasi pembelajaran <i>Virtual Field Trip</i> .	sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambatnya. Hal ini menunjukkan bahwa
3.	Rina Nuriana & Iis Husnul Hotimah, <i>Penerapan Meaningful Learning dalam Pembelajaran Sejarah</i> . Jurnal Jambura History and Culture, 2023.	Kedua penelitian ini fokus dengan pembelajaran Sejarah dan bermakna.	Penelitian ini membahas tentang rancangan materi pembelajaran CTL yaitu pemecahan permasalahan yang ada di lingkungan peserta didik.	penelitian ini bukan hanya menghadirkan tentang aspek kognitif, namun juga pemaknaan subjektif siswa terhadap pembelajaran Sejarah melalui pengalaman

²⁵ Melinda, Degeng, and Kuswandi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis *virtual field trip* (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong."

4.	Rahmania Zahara & Ghullam Hamdu, <i>Perangkat Pembelajaran Virtual Field Trip (VFT) Berbasis Education for Sustainable Development (ESD) untuk siswa SD kelas VI</i> , Jurnal JINOTEP: Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 2022.	Kedua penelitian ini sama-sama mengkaji VFT dalam proses pembelajaran sarana inovatif yang kontekstual, menarik, dan mendukung tujuan pendidikan.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk aplikasi VFT berbasis <i>Education for Sustainable Development (ESD)</i> untuk siswa SD.	belajar lewat <i>virtual field trip</i> .
5.	Dewi Khusniatul Vatyca, <i>Pengembangan Media Virtual Field Trip Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV</i> , Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.	Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang <i>Virtual Field Trip</i> pada proses pembelajaran.	Penelitian ini fokus pada kelayakan pengembangan video yang diterapkan, tanpa adanya <i>meaningful learning</i> .	
6.	Vannisa Aviana Melinda dkk, <i>Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong</i> , Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 2017.	Keduanya sama-sama mengkaji penggunaan media <i>Virtual Field Trip</i> dalam pembelajaran IPS termasuk Sejarah serta membuat pembelajaran lebih menarik.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk video VFT untuk siswa SD (IPS kelas V) dan menilai kelayakan serta efektivitas hasil belajar.	

Berdasarkan analisis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *Virtual Field Trip* (VFT) dalam proses belajar mengajar, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian masih menyoroti aspek kognitif seperti peningkatan hasil belajar, berpikir kritis, dan minat siswa untuk belajar. Contohnya, penelitian yang dilakukan Zahara dan Hamdu yang mengkaji tentang implementasi VFT dengan ESD sehingga efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Di sisi lain, mengenai *meaningful learning* oleh Nuriana & Hotimah yang menyatakan pentingnya keterkaitan tentang pengetahuan baru dari pembelajaran bermakna sehingga dapat

membentuk sikap maupun karakter siswa. Sedangkan penelitian dari Sorring dkk, lebih fokus pada konsep model pembelajaran *meaningful learning* dengan hasil belajar di kelas tanpa mengaitkan dengan teknologi digital seperti VFT. Studi lain, seperti yang dilakukan oleh Melinda dkk, dan penelitian Vatyca yang lebih fokus pada pengembangan produk pembelajaran berbasis VFT dan pengujian kelayakan serta validitasnya. Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian yang mengaitkan VFT dengan pembelajaran Sejarah mulai muncul, seperti penelitian oleh Firnanda dkk, tentang karyawisata virtual Museum Sumpah Pemuda di SMA Negeri 7 Banjarmasin. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa VFT mampu menumbuhkan pemahaman tentang nilai-nilai persatuan, meskipun masih terbatas pada implementasi dan respons siswa. Namun, penelitian ini belum membahas makna belajar yang dialami siswa secara reflektif dan subjektif.

Kontribusi penelitian ini terletak pada *meaningful learning* siswa dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan VFT. Penelitian ini tidak hanya mengevaluasi sejauh mana penerapan VFT, tetapi juga menyelidiki bagaimana siswa memberikan makna pribadi terhadap pemahaman belajar Sejarah yang mereka alami. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi VFT di MA Bilingual Batu. Oleh karena itu, penelitian ini menghasilkan gambaran yang lebih komprehensif tentang VFT dalam pembelajaran Sejarah. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi orisinal baik dari perspektif teoretis maupun praktis. Secara teoretis memperluas kajian tentang pemanfaatan teknologi digital dalam Pendidikan IPS, khususnya

Sejarah dan praktisnya, memberikan rekomendasi bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian sangat penting untuk menghindari perbedaan persepsi antara peneliti dan pembaca. Istilah yang didefinisikan berfungsi untuk menjelaskan makna dari konsep-konsep utama yang digunakan, sehingga pembahasan menjadi lebih terfokus. Beberapa istilah kunci yang langsung berkaitan dengan judul digunakan dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran Sejarah, *Virtual Field Trip*, dan makna belajar. Setiap istilah tersebut memiliki arti tertentu dan apabila tidak dijelaskan dengan jelas dapat menimbulkan tafsiran yang berbeda. Untuk itu, peneliti memberikan batasan makna istilah yang sesuai dengan konteks penelitian. Definisi ini memudahkan pemahaman pembaca tentang tujuan penelitian dan ruang lingkup kajian yang dilaksanakan.

1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah merupakan suatu proses pendidikan yang menitikberatkan pemahaman terhadap dinamika di masa lalu guna mengambil nilai dan pelajaran untuk kehidupan saat ini dan yang akan datang. Pada penelitian ini, pembelajaran Sejarah diartikan sebagai kegiatan belajar siswa kelas X MA Bilingual Batu dengan materi tertentu dan menggunakan *Virtual Field Trip*.

2. *Virtual Field Trip* (VFT)

Virtual Field Trip (VFT) adalah sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi digital atau kunjungan lapangan secara tidak langsung yang dapat dilakukan melalui media virtual. Dalam penelitian ini, VFT mengacu pada penggunaan media video dan tampilan visual oleh guru untuk membawa suasana atau lokasi bersejarah ke dalam kelas, sebagai alternatif perjalanan lapangan yang nyata.

3. *Meaningful Learning* (Pembelajaran Bermakna)

Meaningful learning merupakan proses pembelajaran yang menghasilkan pemahaman mendalam dan relevan bagi peserta didik. Apabila suatu pembelajaran dianggap bermakna, siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata. Mereka dapat memanfaatkan pengalaman belajar dengan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada, serta mengembangkan keterampilan dan sikap yang berguna. Oleh karena itu, pembelajaran yang bermakna memungkinkan siswa untuk memahami materi tidak hanya secara kognitif, tetapi juga merasakan nilai dan dampak positif dari apa yang mereka pelajari, sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman pembaca dan mengarahkan pembahasan, skripsi ini disusun dengan sistematis. Terdapat enam bab utama dalam penulisan skripsi yang saling terhubung dan membentuk kesatuan penelitian yang utuh.

1. Bab I Pendahuluan memuat latar belakang penelitian yang menguraikan alasan topik yang diteliti memiliki signifikansi, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan. Gambaran awal tentang arah dan fokus penelitian disampaikan dalam bab ini.
2. Bab II Tinjauan Pustaka memaparkan teori yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti kajian teori, perspektif dalam Islam, dan kerangka berpikir. Bab ini, digunakan untuk memperkuat landasan sekaligus mendukung fokus penelitian ini.
3. Bab III Metode Penelitian memaparkan tentang pendekatan dan jenis penelitian yang diterapkan, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek yang diteliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian, pengecekan keabsahan data, analisis data dan prosedur penelitian. Bab ini berfungsi sebagai acuan metodologis untuk pelaksanaan penelitian
4. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian memuat deskripsi data penelitian yang didapat dari lapangan. Data tersebut mencakup pelaksanaan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan *Virtual Field Trip*, *meaningful learning* yang dirasakan siswa, dan faktor pendukung maupun faktor penghambat. Data pada bagian ini disajikan dengan sistematis agar analisis dapat dilakukan dengan mudah di bab selanjutnya.
5. Bab V Pembahasan menjelaskan kajian mendalam mengenai data yang telah dipaparkan pada Bab IV. Data lapangan dihubungkan dengan teori serta temuan penelitian sebelumnya yang telah disajikan di Bab II. Peneliti

memberikan interpretasi terhadap hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah secara menyeluruh melalui bab ini.

6. Bab VI Penutup mencakup kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat serta saran yang ditujukan untuk guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain. Kesimpulan disusun untuk menjawab rumusan masalah, sementara saran diberikan agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan secara praktis dan menjadi bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Implementasi Pembelajaran

Implementasi dalam pendidikan dapat diartikan sebagai proses penerapan suatu rencana, kebijakan, atau metode pengajaran ke dalam praktik kelas. Jumroh dan Pratama mengartikan implementasi sebagai proses menerjemahkan rancangan atau kebijakan yang masih berupa konsep ke dalam tindakan nyata, sehingga pembelajaran dapat diwujudkan secara konkret. Dalam pembelajaran, implementasi merujuk pada rencana yang dibuat guru dan diterapkan dalam proses belajar mengajar, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.²⁶

a. Pengertian Implementasi Pembelajaran

Implementasi adalah serangkaian aktivitas untuk mewujudkan program sehingga tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai secara optimal. Dengan kata lain, implementasi bukan hanya tentang menjalankan rencana, tetapi juga memerlukan penyesuaian dengan kondisi nyata yang dihadapi di lapangan.²⁷ Dalam ranah pendidikan, pelaksanaan pembelajaran menjadi indikator sejauh mana

²⁶ H.; Pratama JY.M Jumroh, *Implementasi Pelayanan Publik_Teori Dan Praktik, Insan Cendekia Mandiri*, 2021.

²⁷ Yuliah Elih, "Implementasi Kebijakan Pendidikan," *Natural Science* 6, no. 1 (2020): 41–53, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.373-384.2023>.

kurikulum yang dirancang dan strategi pengajaran yang diterapkan guru dapat benar-benar diwujudkan dalam proses belajar mengajar.

Implementasi pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses nyata dari penerapan teori dan rencana yang telah disusun dalam bentuk tindakan di kelas. Proses ini menuntut keterlibatan aktif guru untuk menyesuaikan strategi, metode, dan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan belajar. Hal ini menunjukkan, implementasi pembelajaran tidak bersifat kaku atau sekadar mengikuti rencana tertulis, tetapi memerlukan kreativitas dan fleksibilitas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Melalui implementasi yang baik, kegiatan belajar mengajar dapat mencerminkan keterpaduan antara perencanaan kurikulum, kesiapan guru, dan pengalaman belajar yang dialami siswa.²⁸

b. Tahapan Implementasi Pembelajaran

Proses implementasi pembelajaran di sekolah menuntut hubungan dinamis antara perencanaan yang dibuat dan pelaksanaannya di kelas. Guru mempunyai peran yang lebih dari sekadar pelaksana teknis, yaitu juga sebagai pengelola pembelajaran yang perlu menyesuaikan materi, metode, dan media dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor internal (seperti kompetensi guru dan kesiapan siswa) serta faktor

²⁸ I Putu Widyanto and Endah Tri Wahyuni, "Implementasi Perencanaan Pembelajaran," *Manajemen Satya Sastraharing* 04, no. 02 (2020): 16–35, <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>.

eksternal (seperti sarana-prasarana, dukungan dari sekolah, dan kebijakan pendidikan). Implementasi pembelajaran terdiri atas beberapa tahap yang saling berkaitan.²⁹

1) Perencanaan

Perencanaan pembelajaran adalah tahap yang sangat penting. Di tahap ini, guru menetapkan tujuan pembelajaran, memilih materi yang sesuai, menentukan metode pengajaran, dan mempersiapkan media pembelajaran. Perencanaan yang baik harus memperhitungkan kebutuhan siswa, tingkat perkembangan mereka, dan kompetensi yang diharapkan dicapai. Dalam kurikulum Indonesia, perencanaan diimplementasikan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar.

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan bagian utama dari implementasi pembelajaran. Melalui proses belajar mengajar di kelas, siswa dan guru berhadapan secara langsung. Di tahap ini, guru berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola kelas. Pelaksanaan pembelajaran perlu menekankan keterlibatan aktif siswa untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif. Sehingga proses belajar dapat mengaitkan pengalaman siswa dengan konsep yang diajarkan.

²⁹ Sipuan et al., "Perencanaan, Implementasi, Dan Evaluasi Profesi," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 9, no. 1 (2023): 373–84, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.373-384.2023>.

3) Evaluasi

Evaluasi adalah tahapan terakhir dari pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik semuanya diukur dalam evaluasi. Evaluasi terhadap pembelajaran hendaknya menyeluruh, berkesinambungan, dan objektif agar dapat memberikan umpan balik yang baik untuk guru maupun siswa.

2. Pembelajaran Sejarah

a. Hakikat Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan karakter siswa. Sejarah tidak hanya membahas peristiwa yang telah terjadi, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan yang relevan bagi kehidupan saat ini. Siswa diharapkan dapat memahami hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan melalui pembelajaran sejarah, sehingga terbentuk kesadaran sejarah yang menyeluruh.³⁰ Peserta didik yang menyadari hal ini dapat menempatkan diri sebagai bagian dari perjalanan bangsa dan memiliki tanggung jawab terhadap keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Hakikat pembelajaran sejarah tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga dengan proses pembentukan cara berpikir kritis, reflektif, dan analitis. Peserta didik dilatih untuk memahami sebab akibat dari sebuah peristiwa dan

³⁰ H. Muis, A., Napitu, U., & Saragih, "Pembelajaran_Pelajaran_Sejarah_Menjadi_B," *Journal on Education* 05, no. 04 (2023): 13484–97, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/JOE.V5I4.2356>.

mengambil nilai-nilai yang bisa dijadikan pedoman hidup.³¹ Melalui proses ini, peserta didik dibekali kemampuan untuk melakukan penafsiran terhadap fakta sejarah secara bermakna dan objektif. Oleh karena itu, pembelajaran Sejarah memegang peranan penting dalam menumbuhkan kesadaran akan identitas nasional dan memperkokoh karakter generasi muda.

b. Tantangan Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah kerap kali terperangkap dalam paradigma normatif yang hanya menitikberatkan pada transfer pengetahuan. Guru cenderung lebih fokus pada aspek kognitif seperti hafalan dan pencapaian nilai, tanpa mengembangkan dimensi afektif siswa. Seharusnya, mata pelajaran sejarah bisa menjadi kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan berpikir historis (*historical thinking skills*).³²

1) Dominasi hafalan dibanding pemahaman historis

Pembelajaran sejarah lebih banyak menuntut siswa mengingat tanggal, tokoh, dan peristiwa tanpa memberi ruang untuk menganalisis penyebab dan dampaknya. Siswa mengejar angka dan nilai tanpa memahami sebab, akibat, dan relevansi peristiwa

³¹ H. Miskawi, K. A., Arrasuly, M. Y., & Purwanta, "Pengembangan Keterampilan Berpikir Historis Melalui Pembelajaran Sejarah.," *SINDANG Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 7, no. 1 (2025): 13–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/sindang.v7i1.3201>.

³² Suriani Abbas, "Urgensi Historical Thinking Bagi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Sejarah," *Sosial Dan Humaniora* 3, no. 6 (2024): 877–85, <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/peshum.v3i6.6476>.

sejarah. Akibatnya, siswa tidak terbiasa berpikir historis dan gagal memaknai korelasi antara masa lalu dan kondisi sosial saat ini.³³

2) Keterbatasan metode pembelajaran aktif

Pelajaran Sejarah masih didominasi penyampaian materi satu arah sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Diskusi kelompok, debat sejarah, *role play*, dan *project based learning* belum diterapkan secara maksimal di kelas. Pembelajaran menjadi pasif dan monoton sehingga partisipasi dan ketertarikan siswa rendah.³⁴

3) Kurangnya integrasi media dan teknologi digital

Kebutuhan siswa sebagai generasi digital belum diakomodasi secara penuh dalam pembelajaran sejarah modern. Media seperti video, peta konsep interaktif, arsip digital, maupun dokumen sejarah jarang digunakan secara maksimal. Ketiadaan visualisasi dan interaktivitas menyebabkan siswa kesulitan menghubungkan sejarah dengan pengalaman konkret.

Tantangan-tantangan tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran agar Sejarah dapat dipahami secara kontekstual. Inovasi metode dan media sangat dibutuhkan agar siswa tidak hanya mengetahui peristiwa masa lalu, tetapi juga mampu mengambil makna dan menerapkannya dalam kehidupan. Pembelajaran sejarah yang

³³ Indah Cahyani et al., “Optimalisasi Media Audiovisual Dalam Mengurangi Kesenjangan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran SKI Di Kelas 4 MI Al- Manar,” *Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02, no. 01 (2025): 1816–26.

³⁴ Sintia MIS Muhamadiyah Pancur and Kalimantan Barat, “Model-Model Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menyenangkan Untuk Pengajaran PPKN Dalam Dekade Baru,” *Ilmu Pendidikan, Ekonomi0, Dan Teknologi* 1, no. 6 (2024): 3046–4846.

dikelola dengan tepat dapat membantu membentuk generasi yang berpikir kritis, berkarakter kuat, dan memiliki kesadaran identitas kebangsaan.

c. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan peserta didik. Melalui sejarah, siswa tidak hanya diajak mengenal masa lalu, tetapi juga belajar memahami nilai-nilai moral, perjuangan, dan identitas bangsa yang menjadi landasan kehidupan bernegara. Dari penjelasan tersebut, pelajaran Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai penguasaan materi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kepribadian dan kesadaran sosial. Berikut beberapa tujuan mempelajari sejarah:³⁵

- 1) Menumbuhkan kesadaran sejarah, agar siswa memahami keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan.
- 2) Membangun identitas dan karakter kebangsaan, dengan mengenalkan nilai-nilai luhur, budaya, dan perjuangan bangsa.
- 3) Menumbuhkan sikap nasionalisme dan patriotisme, melalui peneladanan semangat persatuan dan pengorbanan para pahlawan.
- 4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, dengan mengkaji sebab-akibat serta makna dari setiap peristiwa sejarah.

³⁵ Siti Aliyah et al., "Peran Sejarah Dalam Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa," *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2025): 64–74, <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.952>.

- 5) Menanamkan nilai kemanusiaan, solidaritas, dan empati, agar siswa mampu menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi nilai moral.
- 6) Mendorong pembelajaran reflektif dan bermakna, dengan menjadikan sejarah sebagai sumber inspirasi dan pedoman menghadapi tantangan masa depan.

Pembelajaran Sejarah diharapkan mampu melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter, berjiwa nasionalis, dan memiliki kesadaran kebangsaan yang tinggi. Sehingga sejarah dijadikan pembelajaran hidup yang membentuk pandangan dan tindakan siswa dalam kehidupan nyata.³⁶ Oleh karena itu, pelajaran Sejarah tidak hanya bersifat akademis, melainkan juga dapat digunakan untuk membentuk karakter dan menumbuhkan kesadaran kebangsaan.

3. *Experiential learning* (Pengalaman Pembelajaran) dan *Meaningful Learning* (Pembelajaran Bermakna)

a. Konsep *Experiential learning*

Teori *Experiential Learning* yang diperkenalkan oleh David A. Kolb menegaskan bahwa pengalaman langsung (*experience*) merupakan dasar utama dalam proses pembelajaran. Pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan, bukan diperoleh secara pasif.

³⁶ Miskawi, K. A., Arrasuly, M. Y., & Purwanta, "Pengembangan Keterampilan Berpikir Historis Melalui Pembelajaran Sejarah."

Keterlibatan ini membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui berpikir kritis dan refleksi pribadi. Pembelajaran menjadi bermakna melalui pengalaman, penghayatan, dan pengaitan siswa terhadap materi dengan kehidupan.³⁷

Menurut Kolb, belajar adalah proses yang berkelanjutan, pengalaman menjadi sumber utama dalam membentuk pengetahuan dan keterampilan baru. Proses belajar mengajar akan lebih efektif jika siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan atau objek yang sedang dipelajari. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan analitis, kreatif, dan empati terhadap situasi yang mereka pelajari melalui pembelajaran berbasis pengalaman. Pendidikan modern, konsep ini menjadi landasan bagi pendekatan pembelajaran kontekstual serta berbasis proyek.

b. Konsep Belajar *Experiential learning*

Experiential Learning menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka. Siswa berperan sebagai penerima informasi sekaligus subjek aktif yang membangun pemahamannya sendiri. Kolb mengembangkan empat tahapan siklus belajar yang saling berhubungan.³⁸

³⁷ David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd ed. (Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, 2015), hal. 49.

³⁸ Kharisma Soraya, Rita Martasari, and Siti Azzkah Nurhasanah, "Profil Gaya Belajar (David Kolb) Di SMA Swasta Tasikmalaya Dalam Mata Pelajaran Biologi," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 1 (2020): 50, <https://doi.org/10.34289/bioed.v5i1.1198>.

1) *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret)

Tahap ini, bukanlah keharusan pengalaman langsung di lapangan. Media pembelajaran seperti film dokumenter, rekonstruksi sejarah dalam video, simulasi digital, atau pameran foto juga dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung. Media pembelajaran ini memberi siswa ilustrasi yang cukup nyata untuk membangun pemahaman awal tentang suatu peristiwa.

2) *Reflective Observation* (Refleksi Pengamatan)

Setelah mendapatkan pengalaman melalui media, siswa diajak untuk merenungkan dan mendiskusikan apa yang mereka amati. Refleksi siswa dapat memahami makna di balik peristiwa dan membandingkannya dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.

3) *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak)

Hasil refleksi, siswa mengaitkan pengalaman perantara dengan teori, konsep, atau materi sejarah yang sedang mereka pelajari. Contohnya, se usai menyaksikan film dokumenter mengenai perjuangan untuk meraih kemerdekaan, para siswa menghubungkannya dengan gagasan tentang kolonialisme, identitas bangsa, atau nasionalisme.

4) *Active Experimentation* (Eksperimen Aktif)

Langkah terakhir adalah menerapkan konsep dalam aktivitas yang baru. Siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka melalui karya tulis, diskusi kelas, pembuatan poster, atau presentasi. Aktivitas ini,

mereka mendapat kesempatan untuk menguji seberapa jauh konsep yang telah dipelajari dapat diterapkan dalam konteks lain.

c. Relevansi *Experiential Learning* dalam Pembelajaran Sejarah

Konsep *Experiential Learning* relevan dengan pembelajaran Sejarah karena keduanya menekankan pentingnya pengalaman untuk memahami makna suatu peristiwa. Pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari fakta sejarah, tetapi juga merasakan, menginterpretasikan, dan merefleksikan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Media seperti *Virtual Field Trip* sangat penting untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, terutama ketika kunjungan lapangan nyata sulit dilakukan karena kendala biaya, jarak, dan waktu. Melalui VFT, siswa dapat melakukan eksplorasi secara virtual terhadap museum, situs sejarah, dan warisan budaya, sembari tetap menjalani proses refleksi dan pemaknaan yang mendalam.

Selain teori Kolb, *Experiential Learning* juga sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Pembelajaran yang berfokus pada pengalaman membantu siswa membangun pemahaman yang lebih menyeluruh, karena mereka menjadi subjek aktif dalam proses belajar.³⁹ Penerapan teori ini dalam konteks pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa, kesadaran reflektif mereka, serta keterlibatan emosional mereka terhadap peristiwa di masa lalu. Pembelajaran sejarah dengan pendekatan

³⁹ Lev S. Vygotsky, Michael Cole. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, ed. (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), hal. 86, google.co.id..

Experiential Learning tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kognitif, tetapi juga untuk membentuk sikap, nilai-nilai, dan karakter peserta didik.

d. Konsep *Meaningful Learning*

Konsep *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna, diperkenalkan pertama kali oleh David Paul Ausubel. Menurut Ausubel, proses belajar yang ideal tidak hanya melibatkan penghafalan informasi (*rote learning*), tetapi juga mencakup pemahaman, pengaitan, dan pengintegrasian informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Ausubel berpendapat bahwa pengetahuan yang diperoleh dengan cara bermakna dapat lebih tahan lama, lebih mudah diingat, dan lebih berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Novak dan Gowin memperkuat pandangan Ausubel dengan menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi saat siswa membangun jaringan pemahaman yang menghubungkan konsep-konsep lama dengan yang baru. Melalui proses ini, siswa tidak hanya menyimpan informasi, tetapi juga memberikan makna dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Oleh karena itu, belajar tidak hanya berarti menerima pengetahuan dari guru atau sumber belajar, tetapi juga melibatkan interaksi antara pengalaman baru dan pengetahuan yang sudah ada pada siswa.⁴¹

⁴⁰ David P. Ausubel, *The Psychology of Meaningful Verbal Learning* (New York: Grune & Stratton, 1963), hal. 42.

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 15

Meaningful learning berarti siswa tidak hanya sekadar menghafal peristiwa, tanggal, dan tokoh. Selain itu, mereka juga diajak untuk merenungkan nilai-nilai yang terdapat dalam peristiwa sejarah tersebut. Contohnya, siswa harus lebih dari sekadar mengetahui fakta bahwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia berlangsung pada 17 Agustus 1945; mereka juga perlu memahami makna persatuan, perjuangan, dan pengorbanan yang menjadi dasar berdirinya bangsa. Dalam pembelajaran Sejarah, pendekatan ini diperlukan untuk mengubah paradigma siswa yang cenderung memandang sejarah sebagai sesuatu yang harus dihafal menjadi sebuah refleksi kehidupan yang relevan dengan keadaan saat ini. Dengan cara ini, pembelajaran sejarah yang bermakna akan membantu membentuk kesadaran sejarah, identitas kebangsaan, dan nilai-nilai moral siswa sebagai generasi penerus bangsa.

e. Indikator *Meaningful Learning*

Penelitian ini terdapat indikator *meaningful learning* yang digunakan untuk melihat sejauh mana pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Indikator tersebut merupakan pengembangan dari teori *meaningful learning* yang dikemukakan oleh David Ausubel dan digunakan sebagai bentuk operasionalisasi konsep *meaningful learning* dalam konteks pembelajaran sejarah melalui *Virtual Field Trip* (VFT). Pembelajaran bermakna tidak hanya dilihat dari pemahaman konsep, tetapi juga dari keterlibatan siswa dalam proses belajar, kemampuan menghubungkan materi dengan realitas kehidupan, serta kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang diperoleh.

1) Penguatan konsep

Indikator pertama adalah pemahaman konsep secara mendalam. Indikator ini ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara utuh, tidak hanya menghafal informasi yang dipelajari. Siswa mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri, menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari, serta memahami hal yang terdapat di dalamnya. Penguatan konsep menunjukkan bahwa pengetahuan baru telah terhubung dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga memperkuat penguasaan konsep yang dipelajari.⁴²

2) Keterlibatan aktif

Indikator kedua adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ditunjukkan melalui perhatian siswa terhadap materi, keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, rasa ingin tahu yang muncul selama proses belajar, serta partisipasi dalam diskusi dan kerja sama dengan teman. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi ikut berperan dalam membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang diperoleh.⁴³

⁴² Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), hal 175, n.d.).

⁴³ Siti Rodiyah, "Pembelajaran Bermakna Dalam Implementasi Deep Learning Di Madrasah Ibtidaiyah: Persepsi Orang Tua," *Mitra Pilar* 4 (2025): 47–58, <https://doi.org/DOI:doi.org/10.58797/pilar.0402.01>.

3) Keterkaitan materi dengan realita

Indikator ketiga adalah keterkaitan materi dengan realita. Indikator ini ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman, lingkungan, maupun kehidupan sehari-hari. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya memahami isi materi yang dipelajari, tetapi juga mampu menemukan nilai, manfaat seperti bertambahnya pengetahuan, pembentukan sikap toleransi, kesadaran untuk menjaga peninggalan sejarah, dan relevansi materi tersebut dalam kehidupan mereka. *Meaningful learning* memungkinkan siswa memberikan memahami nilai dan manfaat terhadap pengalaman belajar yang diperoleh.⁴⁴

4) Kemampuan berpikir kritis

Indikator keempat adalah kemampuan berpikir kritis. Indikator ini ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh selama pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi yang diberikan, tetapi juga mampu mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, mencari alasan di balik suatu peristiwa, serta menghubungkan berbagai informasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Kemampuan berpikir kritis menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan pembentukan pengetahuan.⁴⁵

⁴⁴ Yadi Suryadi et al., "Jurnal Pendidikan Ips," *Pendidikan IPS* 15, no. 4 (2025): 1477–89, <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3711>.

⁴⁵ Roziqoh et al., "Penerapan Model Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Ilmiah Nusantara* 3, no. 3 (2026): 405–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v3i3.9814>.

Keempat indikator tersebut digunakan untuk mengidentifikasi terjadinya *meaningful learning* dalam pembelajaran. Pembelajaran bermakna ditunjukkan ketika siswa memiliki pemahaman konsep yang lebih kuat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan realitas kehidupan sehari-hari. Siswa juga menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami dan menganalisis informasi yang diperoleh selama pembelajaran.

4. *Virtual Field Trip*

a. *Virtual Field Trip*

Virtual Field Trip adalah kegiatan belajar yang menggunakan media digital untuk membawa siswa “mengunjungi” suatu tempat atau objek pembelajaran secara virtual. VFT merupakan sebuah teknologi berbasis strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi situs bersejarah tanpa harus keluar dari kelas. Dalam VFT, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui media digital.⁴⁶

Perbedaan mendasar antara *field trip* dan *Virtual Field Trip* terletak pada media yang digunakan. *Field trip* membutuhkan kehadiran fisik di lokasi, sementara VFT dilakukan dengan menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, dan lainnya. Oleh karena itu, VFT

⁴⁶ Dedi Kuswandi Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis *virtual field trip* (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton Kencong,” *Inovasi Dan Teknologi* 3, no. 2001 (2017): 158–64, <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/UM031V3I22017P158>.

dapat menjadi pilihan inovatif yang memberikan pengalaman belajar kontekstual sembari tetap menjaga efektivitas pembelajaran.

b. Bentuk *Virtual Field Trip*

Virtual Field Trip (VFT) dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk berdasarkan tingkat interaktivitas dan media yang digunakan:

1. VFT berbasis video dokumenter

Bentuk pertama adalah VFT berbasis video dokumenter, yaitu guru memanfaatkan tayangan video untuk membawa siswa menjelajahi situs sejarah, museum, atau monumen secara virtual. Bentuk ini paling umum digunakan karena mudah diakses dan tidak memerlukan perangkat khusus.⁴⁷

2. VFT berbasis simulasi/realitas maya (*Virtual Reality/VR*)

VFT berbasis simulasi atau realitas maya (*Virtual Reality/VR*) mencakup penggunaan teknologi 3D (tiga dimensi) untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai dunia nyata. Dalam model ini, siswa dapat menjelajahi ruang virtual secara bebas melalui tampilan 3D interaktif yang memberikan kesan seolah mereka benar-benar berada di lokasi. Teknologi virtual 3D ini digunakan pada museum digital, situs sejarah, atau peristiwa

⁴⁷ Halimatus Sa'diyah, "Penggunaan Media Film Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 6, no. 1 (2022): 128, <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i1.60498>.

penting, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan realistis.⁴⁸

3. VFT berbasis platform daring (*online-based VFT*)

Virtual Field Trip berbasis platform daring merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media online seperti Google Earth atau YouTube. Melalui platform tersebut, siswa dapat menjelajahi berbagai tempat bersejarah atau situs pembelajaran tanpa harus datang secara langsung.⁴⁹ Kegiatan ini membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan platform daring juga mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan efisien.

4. VFT berbasis 360°

Virtual Field Trip yang menggunakan rekaman video khusus yang memungkinkan siswa melihat lingkungan secara menyeluruh dari segala arah (atas, bawah, kanan, kiri) hanya dengan menggeser layar atau menggerakkan perangkat. Berbeda dengan video biasa yang sudut pandangnya tetap, video 360° memberikan kebebasan untuk menentukan sendiri arah pandangan sesuai yang ingin mereka amati, sehingga menciptakan pengalaman seolah-olah mereka berada di lokasi tersebut.⁵⁰ Melalui teknologi ini, siswa dapat mengeksplorasi

⁴⁸ Zahriah et al., “Aplikasi Teknologi Virtual Reality (VR) Dalam Pembelajaran: Sebuah Studi Literatur,” *Jurnal Kolaboratif Akademi*, 2025, 5, <https://doi.org/10.26811/9b148j90>.

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ Manda Rohandi, Rochmat Mohammad, and Thohir Yassin, “Implementasi Virtual Tour Dengan Teknologi Video 360 Di Museum Provinsi Gorontalo,” *Diffusion* 3, no. 1 (2023): 59–69, <https://doi.org/https://doi.org/10.37031/diffusion.v3i1.15999>.

situs sejarah atau objek pembelajaran secara lebih imersif karena setiap detail lingkungan dapat diamati secara langsung dari berbagai sudut pandang, meskipun tetap dalam bentuk virtual.

Virtual Field Trip (VFT) dapat dilakukan dengan berbagai bentuk media, salah satunya melalui video pembelajaran yang diunggah di platform daring seperti YouTube. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada penggunaan video YouTube sebagai sarana utama pembelajaran Sejarah, karena media ini mudah diakses dan fleksibel. Melalui tayangan video berisi kunjungan virtual ke situs bersejarah, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual tanpa harus hadir secara langsung di lokasi. Hal ini menunjukkan, penggunaan video YouTube diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sejarah yang dipelajari.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Virtual Field Trip*

Virtual Field Trip (VFT) sebagai inovasi pembelajaran melalui teknologi digital, siswa dapat menjelajahi situs-situs bersejarah tanpa harus hadir secara fisik di lokasi. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efisien karena menggabungkan unsur visual, audio, dan edukatif yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa terhadap Sejarah. Berikut beberapa kelebihan yang dimiliki *Virtual Field Trip*.⁵¹

⁵¹ Akemat Rio Setiawan, Robby Hilmi Rachmadian, and Tasya Khairunnisa, "Peningkatan Kapabilitas Guru Melalui Pelatihan Pengembangan Media Immersive *virtual field trip* Dalam Implementasi Merdeka Belajar," *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 5, no. 2 (2024): 524–36, <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i2.1482>.

1. Aksesibilitas tinggi, memungkinkan siswa mengunjungi lokasi-lokasi bersejarah yang jauh atau sulit dijangkau tanpa kendala biaya dan waktu.
2. Efisiensi waktu dan biaya, karena kegiatan dapat dilakukan di ruang kelas dengan peralatan sederhana seperti proyektor dan koneksi internet.
3. Pembelajaran yang menarik dan interaktif, dengan dukungan media visual, video, dan simulasi yang menghadirkan pengalaman belajar mendalam.
4. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sebab suasana belajar menjadi lebih dinamis dan kontekstual.
5. Dapat digunakan secara fleksibel, baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok, sesuai kebutuhan guru dan siswa.

Virtual Field Trip juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan seperti:⁵²

1. Terbatasnya pengalaman langsung, karena siswa tidak dapat merasakan kondisi nyata seperti atmosfer, tekstur, atau lingkungan lokasi yang dikunjungi.
2. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat digital dan jaringan internet yang tidak merata di semua sekolah.
3. Minimnya interaksi sosial langsung, antara siswa dengan siswa maupun lingkungan sekitar.

⁵² Aas Siti Sholichah et al., "Penguatan Profesionalisme Guru Dalam Mengembangkan Literasi Digital Kegamaan (Studi Di SMP Islamic School Al-Bayan Jakarta)," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2022): 433–54, <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2267>.

4. Ketergantungan pada kemampuan digital guru dan siswa, karena efektivitas VFT sangat bergantung pada kesiapan pengguna dalam mengoperasikan media.

Virtual Field Trip bukan hanya memiliki keterbatasan, tetapi juga menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dan inovatif di era digital. Dengan perencanaan yang baik, guru dapat meminimalkan kekurangan VFT melalui aktivitas reflektif, diskusi kelompok, serta tugas kolaboratif agar pengalaman belajar tetap bermakna. Oleh karena itu, VFT tidak hanya menjadi solusi teknologis, tetapi juga menjadi penghubung antara pengalaman virtual dan pembelajaran bermakna yang memperkaya pemahaman siswa terhadap Sejarah.

d. *Virtual Field Trip* sebagai *Experiential learning*

Teori *Experiential Learning* dari David A. Kolb, yang menekankan bahwa pengalaman adalah dasar utama dari proses belajar, sejalan dengan konsep *Virtual Field Trip*. Siswa memperoleh pengalaman tidak langsung melalui VFT, yang memperoleh pandangan visual dan emosional, memungkinkan mereka untuk merenung dan membangun pemahaman baru. Seperti ketika siswa menjelajahi situs bersejarah secara virtual, mereka mengalami proses pembelajaran observasi, refleksi, dan konseptualisasi.⁵³

VFT berkontribusi pada pencapaian pembelajaran bermakna pada siswa, karena mereka tidak hanya menerima informasi, melainkan juga

⁵³ Syifa Kamilah Sophian et al., "Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Dan Intellectually) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2025): 1–7, <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i1.2751>.

merasakan dan menafsirkan pengalaman. Pengalaman visual yang didapatkan lewat VFT dapat menumbuhkan rasa empati, rasa ingin tahu, dan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai sejarah. Berdasarkan uraian tersebut, *Virtual Field Trip* tidak hanya berfungsi sebagai media alternatif dari kunjungan lapangan yang nyata, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan reflektif dalam pembelajaran sejarah.

e. Peran *Virtual Field Trip* dalam Membentuk *Meaningful Learning*

Virtual Field Trip (VFT) berperan pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual melalui pemanfaatan teknologi digital. Dalam pembelajaran Sejarah, VFT memungkinkan siswa mengunjungi situs, museum, atau peninggalan sejarah secara virtual sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Berdasarkan teori peran dari Soerjono Soekanto, VFT menjalankan fungsinya sebagai sarana yang membantu proses penyampaian materi sekaligus menjembatani siswa dengan objek pembelajaran yang sulit dijangkau secara langsung. Peran tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal ⁵⁴.

Peran VFT dalam membentuk *meaningful learning* terlihat dari kemampuannya membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman belajar yang diperoleh selama pembelajaran.

⁵⁴ Soekanto Soerjono, *Teori Peranan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002).

Pengalaman visual dan kontekstual yang disajikan melalui VFT mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, mengaitkannya dengan kehidupan nyata, serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah.⁵⁵ Selain itu, VFT juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan observasi, diskusi, dan refleksi. Dengan demikian, VFT tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga berperan dalam mendukung terbentuknya *meaningful learning* pada pembelajaran Sejarah.

f. *Virtual Field Trip* dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui berbagai bentuk pengalaman yang tersusun dari tingkat paling konkret hingga paling abstrak. Dale berpendapat bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika memperoleh pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata dibandingkan hanya menerima informasi secara verbal.⁵⁶ Pengalaman yang melibatkan pengamatan, visualisasi, dan interaksi dengan objek pembelajaran dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Kerucut Pengalaman Dale, dalam kunjungan lapangan (*field trip*) termasuk dalam kategori pengalaman belajar yang relatif konkret karena

⁵⁵ Ratna Widyasari and Siti Nur, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Mempelajari Sejarah Islam Di RA Ibnu Khaldun Kota Padang," *Edusoirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1, no. 1 (2024): 871–77.

⁵⁶ Dale Edgar, *Audio Visual Methods in Teaching* (New York: The Dryden Press, 1969).

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati objek pembelajaran secara langsung. Namun, pelaksanaan *field trip* sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, biaya, jarak, dan akses menuju lokasi pembelajaran.⁵⁷ Oleh karena itu, perkembangan teknologi menghadirkan alternatif berupa *Virtual Field Trip* (VFT) yang memungkinkan siswa mengeksplorasi museum, situs sejarah, maupun peninggalan budaya secara virtual tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung. Teori Kerucut Pengalaman Dale relevan dengan penelitian ini karena VFT dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks atau metode ceramah. Melalui tampilan visual yang disajikan, siswa dapat mengamati objek sejarah secara lebih jelas sehingga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Pengalaman belajar tersebut memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran, sehingga mendukung terbentuknya *meaningful learning* dalam pembelajaran sejarah.

B. Perspektif dalam Teori Islam

1. Implementasi Pembelajaran dalam Islam

Pendidikan dalam Islam lebih dari sekadar pengalihan pengetahuan dari guru ke murid tetapi, merupakan amanah besar untuk membentuk manusia secara utuh. Dalam pandangan Islam, implementasi pembelajaran

⁵⁷ Tri Suci Aldani and Alfian Tanjung, "Analisis Peran Field Trip Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Di Bidang Sejarah Islam," *Edu Society* 5, no. 1 (2025): 599–608, <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.863>.

dipahami sebagai usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang sejalan dengan nilai-nilai Al-Qur'an dan hadis.⁵⁸ Oleh karena itu, tujuan pendidikan Islam adalah untuk menghasilkan generasi yang beriman kuat, berpengetahuan luas, dan berakhlak baik. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah, Al-Mujādalah ayat 11:⁵⁹

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan."

Ayat tersebut ditegaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran perlu diarahkan untuk mengembangkan iman dan ilmu secara bersamaan. Pendidikan yang hanya memfokuskan pada aspek kognitif tanpa memperhatikan iman akan melahirkan individu yang cerdas, tetapi kehilangan arah moral. Di lain pihak, iman yang tidak disertai ilmu pengetahuan akan membuat seseorang menjadi seorang yang sulit beradaptasi dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, pembelajaran dalam Islam perlu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual.

⁵⁸ Ade Imelda Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam [Implementation of Values Education in Islamic Religious Education]," *Al-Tadzkīyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2017): Hal. 240, <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2128>.

⁵⁹ Kementerian Agama RI, "Qur'an Kemenag," Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an., 2022, <https://quran.kemenag.go.id>.

2. Pembelajaran Sejarah dalam Islam

Pelaksanaan pembelajaran perlu juga diselaraskan dengan keadaan peserta didik. Islam mengajarkan pendekatan *at-tadarruj* (bertahap) dalam pendidikan. Dalam berdakwah, Rasulullah menggunakan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman para sahabat.⁶⁰ Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran di sekolah perlu memperhatikan kesiapan siswa, baik dari segi usia, pengetahuan awal, maupun kebutuhan mereka. Dengan pendekatan ini, pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah dilakukan.

Sejarah dalam perspektif Islam dikenal dengan istilah tarikh atau qashash. Al-Qur'an mengandung banyak kisah umat sebelumnya, dan peristiwa besar sebagai pengetahuan. Kisah-kisah dalam Al-Qur'an disampaikan bukan hanya sebagai informasi, tetapi lebih sebagai pelajaran dan peringatan bagi umat manusia. Dalam QS. Yusuf ayat 111, hal ini ditegaskan:⁶¹

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: “*Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang berakal. (Al-Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, serta sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.*”

⁶⁰ A Wathon, “Analisis Perbandingan Kinerja Bank Umum Syariah Dan Konvensional Selama Krisis Ekonomi,” *Manajemen Islam* 1 (2024).

⁶¹ Kementerian Agama RI, “Qur'an Kemenag,” Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an., 2022, <https://quran.kemenag.go.id>.

Fungsi edukatif sejarah dalam Islam sangat kuat, sebagaimana terlihat dalam ayat ini. Setiap peristiwa yang diceritakan memiliki hikmah yang perlu dipahami dan dimanfaatkan oleh generasi berikutnya. Dari penjelasan tersebut, pembelajaran Sejarah dalam perspektif Islam tidak hanya sebatas menghafal nama tokoh, tanggal, atau kronologi peristiwa. Pembelajaran tersebut perlu diarahkan pada pemahaman nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial yang terkandung di dalamnya.

Tujuan dari pembelajaran Sejarah juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu membangun peradaban dan watak bangsa yang bermartabat. Dari sudut pandang Islam, sejarah berperan sebagai sarana untuk membentuk identitas umat. Kesadaran akan perjalanan panjang perjuangan bangsa, pengorbanan para pahlawan, dan nilai-nilai luhur yang diwariskan membangun identitas tersebut.⁶² Oleh karena itu, pembelajaran sejarah tidak sekadar membahas masa lalu, melainkan juga memberikan petunjuk untuk masa depan.

3. Pembelajaran melalui (*Virtual Field Trip*)

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang dan tantangan bagi dunia pendidikan. Media digital seperti *platform* pembelajaran daring dapat digunakan untuk memperluas akses ilmu. Dalam perspektif Islam, media digital dapat dianggap sebagai wasilah (perantara)

⁶² Salim Akhmadiyanto and Muhammad Hanif, "Pembelajaran Sejarah Indonesia: Membangun Wawasan Kebangsaan Dan Sikap Nasionalisme Siswa MAN 1 Banyumas," *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2023): 83–106, <https://doi.org/https://doi.org/10.59027/alisyraq.v6i2.339>.

untuk menyebarkan ilmu, asalkan isi dan tujuannya sejalan dengan nilai-nilai syariat. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh surah Al Alaq ayat 1-5:⁶³

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Pesan yang terkandung dalam ayat ini adalah bahwa Islam sangat memuliakan ilmu pengetahuan melalui perintah membaca (*iqra'*) serta penggunaan pena (*al-qalam*) sebagai simbol media belajar. Di era modern saat ini, kewajiban seorang Muslim untuk menyampaikan ilmu tidak lagi terikat pada cara-cara konvensional, melainkan dapat memanfaatkan digital sebagai bentuk yang adaptif.⁶⁴ *Virtual Field Trip* (VFT) merupakan salah satu pemanfaatan digital yang dapat dianggap sebagai sarana modern untuk menyampaikan ilmu sejarah. VFT memungkinkan siswa untuk “mengunjungi” situs sejarah, museum, atau monumen secara virtual, sehingga mereka tetap mendapatkan pengalaman belajar kontekstual meskipun tidak hadir secara fisik. Ini sesuai dengan prinsip-prinsip Islam yang mendorong penggunaan sarana baru selama itu mendukung tujuan pendidikan, yaitu membentuk individu yang beriman, berilmu, dan memberikan manfaat.

⁶³ Kementrian Agama RI, “Qur'an Kemenag,” Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an., 2022, <https://quran.kemenag.go.id>.

⁶⁴ Meilisa Ani Nurhayati et al., “Islam Dan Tantangan Dalam Era Digital: Mengembangkan Koneksi Spiritual Dalam Dunia Maya,” *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 5, no. 1 (2023): 1–27, <https://doi.org/10.32665/alaufa.v5i1.1618>.

4. Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*)

Prinsip pendidikan Islam sejalan dengan konsep *meaningful learning* yang dikemukakan oleh Ausubel. Islam menekankan pentingnya ilmu yang tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati, diinternalisasi, dan diterapkan. Ilmu yang berarti adalah ilmu yang bermanfaat bagi diri sendiri serta orang lain. Nabi Muhammad SAW. bersabda dalam hadist Ibnu Majah, No. 3843: ⁶⁵

حَدَّثَنَا عَلِيُّ بْنُ مُحَمَّدٍ، حَدَّثَنَا وَكِيعٌ، عَنْ أُسَامَةَ بْنِ زَيْدٍ، عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ الْمُنْكَدِرِ، عَنْ جَابِرٍ،
قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - " سَلُوا اللَّهَ عِلْمًا نَافِعًا وَتَعَوَّدُوا بِاللَّهِ مِنْ عِلْمٍ لَا يَنْفَعُ "
خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya: "Ali bin Muhammad telah menceritakan kepada kami, Waki' dari Usamah bin Zaid dari Muhammad bin al-Munkadir dari Jabir, ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: "Mintalah kepada Allah ilmu yang bermanfaat dan berlindunglah kepada Allah dari ilmu yang tidak bermanfaat."

Hadist ini mengajarkan bahwa ilmu yang berarti bukan hanya sekadar hafalan atau pengetahuan teoritis semata. Pengetahuan dapat bermakna apabila ilmu yang diwujudkan ke dalam tindakan yang nyata untuk memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Dalam konteks pembelajaran Sejarah, ini berarti siswa tidak hanya mengingat peristiwa, tetapi juga memahami nilai-nilai persatuan, pengorbanan, dan solidaritas yang terkandung dalam sejarah bangsa.

⁶⁵ Hadits.id. (n.d.). *Hadits Sunan Ibnu Majah No. 3843 - Kitab Doa*, <https://www.hadits.id/hadits/ibnmajah/3843>. Diakses 20 Juni 2026

Perspektif Islam mengenai pembelajaran menekankan integrasi antara iman, ilmu, dan akhlak, sebagaimana telah diuraikan di atas. Pembelajaran diimplementasikan sebagai amanah besar yang mesti dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, sehingga proses belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter yang berlandaskan keimanan. Dalam Islam, pembelajaran Sejarah termasuk penting karena dapat menjadi sarana untuk mengambil hikmah (*'ibrah*) dari kejadian di masa lalu.⁶⁶ Kisah-kisah yang terdapat dalam Al-Qur'an dan hadis berfungsi sebagai pelajaran bagi manusia untuk meneladani kebaikan generasi sebelumnya dan menghindari kesalahan mereka. Seiring dengan kemajuan zaman, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat diterima sebagai wasilah atau perantara, asalkan isi dan tujuannya sesuai dengan syariat. Justru, media ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menjadikan proses pendidikan lebih interaktif dan kontekstual. Akhirnya, pembelajaran bermakna yang sejalan dengan ajaran Islam adalah yang dipahami, dihayati, dan diamalkan, sehingga memberikan manfaat nyata bagi kehidupan individu maupun masyarakat. Oleh karena itu, perspektif Islam tidak hanya memperkuat dasar teoritis penelitian ini, tetapi juga memberikan arahan moral dan spiritual bahwa pendidikan harus mencetak generasi yang berilmu dan bermanfaat bagi sesama manusia.

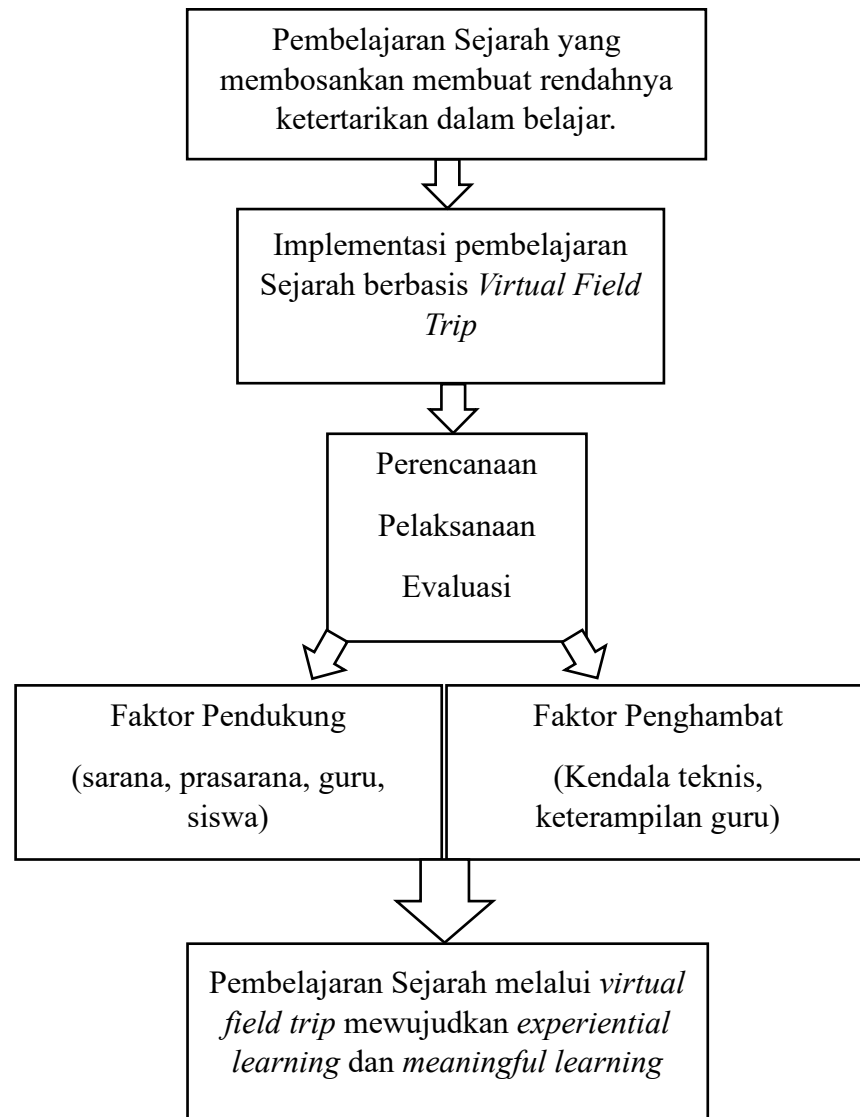
⁶⁶ Ibnu Rusydi, "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 7, no. 1 (2021): 75–83, https://doi.org/https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v7i1.176.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang disusun dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan alur berpikir antara latar belakang masalah dan tujuan yang ingin dicapai. Kerangka ini disusun agar penelitian terarah dengan jelas dan sistematis. Kerangka berpikir memungkinkan peneliti untuk menempatkan setiap variabel dan fokus penelitian sesuai dengan proporsinya.

Kerangka berpikir ini dimulai dari masalah rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Sejarah. Menanggapi permasalahan tersebut, ditawarkan alternatif solusi berupa penerapan *Virtual Field Trip* (VFT) sebagai inovasi dalam media pembelajaran. VFT diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, sejalan dengan prinsip *experiential learning*, dan mengarahkan siswa menuju terciptanya *meaningful learning*.

Kerangka berpikir ini juga mempertimbangkan faktor yang mendukung maupun yang menghambat pelaksanaan pembelajaran. Faktor pendukung, seperti kesiapan guru, fasilitas yang memadai, dan antusiasme siswa, merupakan kunci keberhasilan. Di sisi lain, faktor penghambat seperti kendala teknis atau keterbatasan kemampuan digital dapat berdampak pada hasil. Oleh karena itu, kerangka berpikir ini menekankan hubungan sebab-akibat antara masalah, proses implementasi, inovasi dalam pembelajaran, dan hasil berupa pembelajaran Sejarah yang bermakna.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji fenomena secara mendalam dan komprehensif, terutama yang berkaitan dengan proses, pengalaman, dan makna subjektif yang dialami siswa. Nurdin & Hartati menyatakan bahwa tujuan penelitian kualitatif deskriptif adalah untuk memahami fenomena sosial yang dialami oleh subjek penelitian, termasuk perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara menyeluruh.⁶⁷ Pendekatan studi kasus ini sesuai untuk mengkaji penerapan pembelajaran Sejarah berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) dan cara siswa memaknai pengalaman belajar, serta faktor yang mendukung maupun menghambat. Cohen menyatakan bahwa studi kasus adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data yang beragam dalam jangka waktu tertentu untuk menganalisis kasus secara menyeluruh.⁶⁸

Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melihat sejauh mana penerapan VFT dalam pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu, interaksi siswa dengan media digital tersebut, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya. Dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam

⁶⁷ Ismail Nurdin and Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial Dasar, Metodologi Penelitian Sosial*, 2019, <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967496>.

⁶⁸ Louis Cohen, Lawrence Manion, and Keith Morrison, *Research Methods in Education*, 8th ed., vol. 17, 2018.

tentang persepsi guru dan siswa terhadap VFT, serta makna belajar (*meaningful learning*) yang mereka ambil dari pembelajaran Sejarah. Dengan pendekatan ini, siswa juga diberi kesempatan untuk secara langsung menyampaikan pandangan mereka tentang pengalaman belajar bermakna yang muncul dari pembelajaran sejarah berbasis digital.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bilingual Batu, yang berlokasi di Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur. Madrasah ini berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Ikhlas dan telah memperoleh akreditasi A sebagai bentuk pengakuan terhadap mutu pengelolaan dan proses pembelajarannya. Sejak berdiri pada tahun 2010, MA Bilingual Batu mengembangkan sistem pendidikan berbasis keunggulan akademik yang dipadukan dengan penguatan kompetensi bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dan bahasa Arab. Program pembelajaran yang diselenggarakan meliputi peminatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan dukungan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional.

Secara kelembagaan, sekolah ini memiliki komitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan melalui pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung. Lingkungan belajar yang relatif kondusif serta kesiapan pemanfaatan teknologi menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan lokasi penelitian. Hal tersebut relevan dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengkaji implementasi pembelajaran Sejarah berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) bagi peserta didik

C. Kehadiran Peneliti

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif sehingga keterlibatan langsung di lapangan sangat penting. Peneliti hadir di MA Bilingual Batu untuk melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai penerapan pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* (VFT) serta pengalaman bermakna siswa. Penelitian dilakukan dengan izin dari pihak sekolah, peneliti menjaga sikap objektif dan netral serta membangun hubungan baik dengan guru dan siswa untuk memastikan data yang diperoleh akurat sesuai dengan kondisi nyata.

Penelitian dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran Sejarah menggunakan VFT, mewawancarai siswa dan guru, serta mengumpulkan dokumen relevan seperti RPP dan foto kegiatan. Dengan keterlibatan ini, peneliti dapat mengetahui strategi yang digunakan guru, respons siswa, dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan VFT. Oleh karena itu, kehadiran peneliti memberikan kontribusi signifikan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang pelaksanaan pembelajaran Sejarah melalui VFT terhadap *meaningful learning*.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Sejarah dan siswa kelas X di Madrasah Aliyah Bilingual Batu. Subjek yang dipilih adalah Guru Sejarah karena terlibat langsung dalam perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT). Kelas X siswa dijadikan subjek penelitian karena mereka adalah peserta didik yang mengalami langsung proses pembelajaran dengan VFT. Subjek dipilih dengan pertimbangan bahwa guru memiliki wewenang dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif, sedangkan siswa dapat memberikan

ilustrasi nyata tentang pengalaman belajar, keterlibatan, dan pemaknaan terhadap materi Sejarah. Oleh sebab itu, diharapkan keterlibatan kedua pihak dapat menghasilkan data yang komprehensif mengenai pelaksanaan VFT dan *meaningful learning*.

E. Data dan Sumber Data

Data primer didapatkan secara langsung dari lapangan dengan melibatkan peneliti di MA Bilingual Batu. Data ini meliputi hasil observasi pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* (VFT) di kelas X, wawancara dengan guru Sejarah tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta wawancara dengan siswa mengenai pengalaman belajar, respon, dan pemahaman mereka terhadap materi Sejarah. Dengan hadirnya peneliti di lapangan, memungkinkan pengumpulan data yang autentik dan sesuai dengan kondisi nyata proses pembelajaran.

Data sekunder didapatkan dari dokumen serta sumber lain yang mendukung dan relevan dengan penelitian. Data ini mencakup profil sekolah, RPP, silabus atau perangkat ajar serta catatan evaluasi yang digunakan oleh guru. Selain itu, foto kegiatan dan refleksi siswa juga digunakan sebagai pelengkap. Literatur akademik seperti buku, artikel ilmiah, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah, *Virtual Field Trip*, dan *meaningful learning* juga digunakan sebagai data sekunder untuk memperkuat kerangka teori dalam penelitian ini.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi beberapa pihak dan dokumen pendukung. Guru mata pelajaran Sejarah menjadi sumber data utama karena terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis VFT. Siswa kelas X dipilih sebagai sumber data karena mereka adalah peserta didik

yang langsung mengalami proses pembelajaran dengan VFT dan dapat memberikan informasi tentang respon serta pemaknaan belajar. Selain itu, dokumen sekolah seperti profil sekolah, silabus, RPP, dan arsip pembelajaran digunakan sebagai sumber data pendukung. Literatur akademik juga berfungsi sebagai sumber tambahan untuk memberikan landasan teoritis dan memperkaya analisis hasil penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan fokus penelitian. Menurut Saat & Mania peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian kualitatif, karena peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis, dan penafsir hasil penelitian.⁶⁹ Oleh karena itu, peneliti perlu memiliki kepekaan serta kemampuan observasi dan interpretasi yang baik terhadap konteks sosial yang diteliti.

Penelitian ini, menggunakan instrumen yang mencakup pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Instrumen ini dirancang berdasarkan fokus penelitian yang mencakup implementasi pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip*, perwujudan *meaningful learning* yang muncul dalam proses pembelajaran, serta faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya di MA Bilingual Batu. Instrumen ini berfungsi untuk mencapai informasi secara komprehensif dari berbagai sumber data untuk memastikan hasil penelitian memiliki tingkat validitas yang tinggi.

⁶⁹ Sulaiman Saat and Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Pustaka Almadia, 2019).

Pedoman observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Sejarah berbasis *Virtual Field Trip* yang dilakukan oleh guru dan siswa. Aspek yang diamati meliputi perencanaan pembelajaran, aktivitas guru, dan siswa selama kegiatan, serta keterlibatan siswa terhadap materi yang dipelajari. Diharapkan data observasi dapat memberikan gambaran yang nyata tentang proses penerapan pembelajaran di kelas.

Pedoman wawancara terdiri dari pertanyaan terbuka, sehingga informan bebas dalam memberikan jawaban. Wawancara dilakukan kepada Guru Sejarah dan beberapa siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pelaksanaan *Virtual Field Trip*, pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut, serta berbagai faktor sebagai pendukung maupun penghambat pelaksanaannya.

Hasil observasi dan wawancara didukung oleh dokumentasi yang digunakan sebagai instrumen pelengkap. Data dokumentasi terdiri dari RPP atau silabus, foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini membantu peneliti untuk melakukan triangulasi data, untuk meningkatkan kredibilitas dan akurasi hasil penelitian.

Seluruh instrumen yang dipakai dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data secara menyeluruh tentang penerapan pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* di MA Bilingual Batu. Perancangan instrumen dilakukan agar mencakup berbagai aspek penting dari proses pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga refleksi siswa terhadap pengalaman belajar. Melalui instrumen tersebut, peneliti dapat memahami tentang pengalaman belajar tersebut

menciptakan proses *meaningful learning* yang bersifat kognitif, reflektif, dan kontekstual bagi siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode digunakan dalam teknik pengumpulan data untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid, relevan, dan komprehensif terhadap fokus penelitian. Penelitian ini memanfaatkan tiga metode utama yaitu, wawancara, observasi, dan dokumentasi.⁷⁰ Ketiga teknik tersebut saling melengkapi untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penerapan pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* serta *meaningful learning* yang dialami siswa dan di antaranya:

1. Observasi

Observasi dilakukan langsung terhadap proses pembelajaran Sejarah yang menggunakan *Virtual Field Trip* di MA Bilingual Batu. Dengan teknik ini, aktivitas guru dan siswa diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran, dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Observasi juga berfungsi untuk mengetahui bentuk interaksi, keterlibatan siswa, dan situasi belajar yang berlangsung.⁷¹ Pengamatan ini menjadi dasar dalam memahami sejauh mana pembelajaran *Virtual Field Trip* dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) bagi siswa.

2. Wawancara

Wawancara terhadap kepala sekolah maupun waka kurikulum serta guru yang mengajar Sejarah serta sejumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan

⁷⁰ *Ibid.*, hlm 20.

⁷¹ Nazar Naamy, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar & Aplikasinya* (Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmia, 2019).

pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip*. Dengan teknik ini, persepsi, pengalaman, dan refleksi siswa maupun guru mengenai penerapan metode dipahami secara mendalam.⁷² Dengan wawancara, peneliti dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan *Virtual Field Trip*, serta memahami makna yang diberikan siswa terhadap proses belajar yang mereka alami. Tipe wawancara yang diterapkan adalah wawancara semi-terstruktur. Oleh karena itu, peneliti memiliki panduan pertanyaan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi narasumber untuk menjelaskan pengalaman mereka dengan bebas dan mendalam.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi untuk mengumpulkan data sekunder yang mendukung temuan dari observasi dan wawancara. Dokumen yang diambil meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, foto kegiatan pembelajaran, hasil evaluasi siswa, serta catatan lain yang berkaitan dengan proses pelaksanaan *Virtual Field Trip*. Teknik dokumentasi membantu peneliti dalam memverifikasi data lapangan dan memperkuat validitas hasil penelitian.

Ketiga teknik penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat dimanfaatkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pelaksanaan pembelajaran Sejarah berbasis *Virtual Field Trip* di MA Bilingual Batu. Dengan memanfaatkan ketiga teknik tersebut, peneliti dapat memahami proses penerapan metode, interaksi antara guru dan siswa, serta respon siswa selama kegiatan berlangsung. Data yang terkumpul membantu peneliti dalam menilai seberapa besar

⁷² Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2021).

kontribusi pembelajaran *Virtual Field Trip* terhadap terbentuknya *meaningful learning* pada peserta didik.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk memastikan bahwa data yang didapatkan sesuai dengan realitas di lapangan. Tujuan dari proses ini adalah agar hasil penelitian dapat diandalkan dan menunjukkan tingkat keakuratan dalam menggambarkan penerapan pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* sebagai *meaningful learning* bagi siswa di MA Bilingual Batu.⁷³ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data. Triangulasi yang digunakan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi

Triangulasi diterapkan sebagai metode untuk memverifikasi keabsahan data dengan membandingkan serta mengintegrasikan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang objektif dan mengurangi kemungkinan adanya bias interpretasi selama proses penelitian.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mengecek kembali informasi yang diperoleh dari beberapa informan. Informan dalam penelitian ini terdiri atas Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Kurikulum, Guru Sejarah, dan siswa MA Bilingual Batu. Data yang diperoleh melalui wawancara dari masing-masing informan dibandingkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai fokus

⁷³ *Ibid.*, hlm. 123.

penelitian. Langkah tersebut dilakukan agar data yang diperoleh tidak hanya berasal dari satu sudut pandang, melainkan dari berbagai pihak yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Tabel 1.2 Triangulasi Sumber

No.	Informan	Fokus Informasi
1.	Kepala Sekolah	Dukungan sekolah terhadap pelaksanaan <i>Virtual Field Trip</i> (VFT) dalam pembelajaran Sejarah
2.	WAKA Kurikulum	Kebijakan kurikulum dan implementasi VFT dalam kegiatan pembelajaran
4.	Guru Sejarah	Penerapan VFT, serta faktor pendukung dan penghambat..
5.	Siswa	Pengalaman belajar, keterlibatan dalam pembelajaran, dan <i>meaningful learning</i> melalui VFT.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai implementasi VFT dan *meaningful learning* dalam pembelajaran Sejarah. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data penelitian.

Tabel 1.3 Triangulasi Teknik

No.	Teknik Pengumpulan Data	Tujuan
1.	Observasi	Mengamati secara langsung proses pembelajaran Sejarah berbasis VFT di kelas
2.	Wawancara	Memperoleh informasi mengenai implementasi VFT, <i>meaningful learning</i> , serta faktor pendukung dan penghambat.

3.	Dokumentasi	Memperkuat data penelitian melalui foto kegiatan, modul ajar, dan dokumen pendukung lainnya.
----	-------------	--

I. Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari tiga langkah utama: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Model ini dipilih karena sejalan dengan pendekatan kualitatif yang berusaha memahami makna di balik data, bukan hanya angka atau hasil statistik⁷⁴. Sejak pengumpulan data dimulai hingga akhir penelitian, analisis dilakukan secara terus-menerus. Sehingga membuat peneliti untuk menangkap dengan lengkap dinamika yang terjadi di lapangan. Berikut tahapan penelitian yang harus dilibatkan:

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah dari wawancara, observasi, dan dokumentasi disebut sebagai kondensasi data. Di tahap ini, peneliti memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu pelaksanaan pembelajaran Sejarah berbasis *Virtual Field Trip* dan pengalaman bermakna yang dialami siswa. Data yang tidak relevan atau tidak mendukung fokus penelitian disingkirkan untuk memperjelas analisis. Selain itu, proses kondensasi juga melibatkan pengkodean tema-tema utama seperti perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, faktor pendukung dan penghambat, serta aspek kognitif dan reflektif siswa saat mengikuti

⁷⁴ B. Matthew Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (Sage Publications, 2014).

kegiatan VFT. Melalui proses ini, data yang kompleks dapat lebih terstruktur untuk analisis lebih lanjut.

2. Penyajian Data (*Display Data*)

Data disajikan setelah proses kondensasi selesai, untuk memperlihatkan informasi yang telah terstruktur sehingga peneliti dapat memahami hubungan antara variabel penelitian. Data disajikan dalam narasi deskriptif, tabel, dan sejenisnya untuk menggambarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, transkrip wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan *Virtual Field Trip*. Peneliti mulai mengaitkan teori *Meaningful Learning* dan *Experiential Learning* dengan data empiris yang ditemukan di lapangan. Data yang disajikan juga membantu peneliti dalam menilai pelaksanaan VFT seperti mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dari segi kognitif dan reflektif.

2. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Setiap temuan yang muncul selama observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis untuk menemukan hal yang relevan. Selama penelitian berlangsung, proses ini dilakukan secara berkelanjutan. Selanjutnya, peneliti melakukan verifikasi untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil valid. Ini dilakukan dengan cara mengecek ulang data lapangan. Penting untuk melakukan verifikasi agar hasil penelitian mencerminkan kondisi nyata di lapangan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

J. Prosedur Penelitian

Proses Penelitian langkah-langkah yang diambil peneliti untuk melaksanakan penelitian agar prosesnya sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dijelaskan dalam prosedur penelitian. Setiap tahap penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang tepat mengenai penerapan pembelajaran Sejarah melalui *Virtual Field Trip* (VFT) di MA Bilingual Batu sebagai bentuk pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Prosedur ini terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian.

1) Tahap Pra Lapangan

Penelitian perlu adanya persiapan untuk memastikan bahwa penelitian tersebut direncanakan dan diarahkan dengan baik. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur untuk memperdalam pemahaman tentang teori-teori yang relevan, seperti teori *Meaningful Learning* dari Ausubel dan *Experiential Learning* dari Kolb, serta kajian mengenai penerapan media *Virtual Field Trip* dalam pembelajaran Sejarah. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Setelahnya, izin penelitian diurus kepada pihak sekolah dan dilakukan koordinasi dengan guru Sejarah di MA Bilingual Batu untuk menetapkan jadwal kegiatan.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah bagian penting penelitian yang dikerjakan langsung di lapangan. Peneliti mengamati proses belajar mengajar Sejarah yang memanfaatkan media *Virtual Field Trip*, mendokumentasikan hubungan

timbang balik antara siswa dan guru, serta mengevaluasi pengalaman siswa dalam pembelajaran yang bermakna. Di samping observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Sejarah dan beberapa siswa sebagai informan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan VFT. Untuk memperkuat data penelitian, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran.

3) Tahap Analisis Data

Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi terkumpul, tahap analisis data dilakukan. Model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana digunakan oleh peneliti, yang terdiri dari tiga langkah utama yaitu kondensasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan verifikasi. Data yang telah dikumpulkan dengan cara memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian, dan kemudian disajikan secara sistematis dalam bentuk narasi atau tabel untuk memudahkan pemahaman. Hasil analisis dipakai untuk mengidentifikasi pola penerapan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan VFT dan menilai sejauh mana kegiatan tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

4) Tahap Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan adalah tahap terakhir setelah semua data terkumpul. Hasil temuan lapangan disusun peneliti dalam laporan penelitian yang sesuai dengan kaidah penulisan yang berlaku. Laporan ini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi akademik, tetapi juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru Sejarah dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan sesuai dengan

karakteristik siswa abad ke-21. Dengan prosedur yang sistematis ini, hasil penelitian dapat menjadi acuan untuk penelitian sejenis di masa depan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Sekolah MA Bilingual Batu

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bilingual Batu Malang yang berlokasi di Jl. Pronoyudo Areng-areng, Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur. Madrasah ini berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Ikhlas, yayasan yang didirikan pada tahun 2004 melalui musyawarah tokoh Departemen Agama dan masyarakat setempat dalam upaya mengembangkan madrasah terpadu di wilayah Dadaprejo. MA Bilingual Batu sendiri berdiri pada tahun ajaran 2010, yang pada awalnya bernama MA Persiapan Negeri Batu sebagai bagian dari cita-cita pendirian madrasah negeri di Kota Batu. Hingga kini, madrasah telah memperoleh akreditasi A sebagai bentuk pengakuan terhadap mutu pengelolaan dan proses pembelajarannya.⁷⁵

MA Bilingual Batu memiliki NSM 131235790002 dan NPSN 20580036, serta dapat dihubungi melalui telepon (0341) 5052863, email mabilingualbatu@gmail.com, dan website www.mabilingualbatu.sch.id. Madrasah ini berdiri di atas lahan milik sendiri hasil hibah seluas 5.540 m² dengan luas bangunan sekitar 1.000 m². Sejak awal berdirinya, MA

⁷⁵ MA Bilingual Batu, *Profil MA Bilingual*, <https://mabilingualbatu.sch.id/profil>, diakses 27 Februari 2026, 13.00 WIB

Bilingual Batu mengembangkan sistem pendidikan berbasis keunggulan akademik yang dipadukan dengan penguatan kompetensi bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dan bahasa Arab sebagai ciri khas utama. Program pembelajaran yang diselenggarakan meliputi peminatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan dukungan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional. Secara kelembagaan, madrasah ini memiliki komitmen kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Saat ini, MA Bilingual Batu dipimpin oleh Ibu Tri Sulistyowati, S.Pd yang menjabat sebagai kepala sekolah sejak tahun 2020.⁷⁶

a. Visi MA Bilingual Batu

- 1) Siswa unggul dalam prestasi akademik maupun non-akademik.
- 2) Guru mampu berinovasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Madrasah menghasilkan lulusan dan capaian yang dapat bersaing dengan madrasah lain.
- 4) Seluruh warga madrasah menjalankan ibadah dengan taat dan menerapkan perilaku Islami.⁷⁷

⁷⁶ MA Bilingual Batu, *Profil MA Bilingual*, <https://mabilingualbatu.sch.id/profil>, diakses 27 Februari 2026, 13.15 WIB

⁷⁷ MA Bilingual Batu, *Visi Misi, dan Tujuan MA Bilingual*, <https://mabilingualbatu.sch.id/visi-misi-dan-tujuan>, diakses 27 Februari, 14.20 WIB

b. Misi MA Bilingual Batu

- 1) Meningkatkan prestasi akademik siswa melalui optimalisasi proses pembelajaran yang efektif.
- 2) Mengembangkan keunggulan non-akademik siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan setiap Jumat dan Sabtu.
- 3) Mendorong inovasi pembelajaran guru dengan pemanfaatan Pusat Sumber Belajar berbasis teknologi informasi secara maksimal.
- 4) Meningkatkan kompetensi guru dan tenaga kependidikan melalui pelatihan dan diklat sesuai bidang masing-masing.
- 5) Membiasakan warga madrasah untuk melaksanakan ibadah, seperti sholat dhuha dan sholat dhuhur berjamaah.
- 6) Membentuk budaya perilaku Islami di seluruh warga madrasah melalui pengajian rutin setelah sholat dhuhur.⁷⁸

c. Tujuan MA Bilingual Batu

- 1) Mempertahankan persentase kelulusan siswa dalam Ujian Nasional.
- 2) Meningkatkan perolehan prestasi siswa dalam olimpiade sains (OSN) dan olahraga (O2SN).
- 3) Menambah jumlah media dan alat peraga pembelajaran yang dikembangkan oleh guru.

⁷⁸ MA Bilingual Batu, *Profil MA Bilingual*, <https://mabilingualbatu.sch.id/profil>, diakses 27 Februari 2026, 13.21 WIB

- 4) Mengembangkan kreativitas siswa dalam penerapan ilmu pengetahuan di madrasah.
- 5) Menjamin guru dan tenaga kependidikan profesional sesuai bidang masing-masing sekaligus menjunjung nilai-nilai keislaman.
- 6) Menciptakan budaya religius di lingkungan madrasah dengan menjunjung tinggi etika Islami di seluruh aktivitas warga madrasah.⁷⁹

2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan unsur penting dalam mendukung berlangsungnya proses pendidikan. Sarana mencakup berbagai alat dan fasilitas yang digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik yang bersifat bergerak maupun tidak bergerak, seperti buku, papan tulis, dan komputer. Sementara itu, prasarana adalah fasilitas pendukung yang menunjang kegiatan pendidikan secara tidak langsung, seperti lapangan sekolah, laboratorium, dan lingkungan sekitar sekolah. MA Bilingual Batu memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap, di antaranya 1 laboratorium kimia, 1 laboratorium biologi, 1 laboratorium fisika, 1 laboratorium bahasa, dan 1 laboratorium komputer. Selain itu, terdapat pula 1 ruang pimpinan, 1 ruang guru, 1 ruang tenaga administrasi, 1 ruang tempat ibadah, 1 ruang organisasi kesiswaan, 1 ruang konseling, 1 ruang UKS, 1 gudang, 12 ruang kelas, 1 perpustakaan, serta 4 kamar mandi.⁸⁰

⁷⁹ MA Bilingual Batu, *Profil MA Bilingual*, <https://mabilingualbatu.sch.id/profil>, diakses 27 Februari 2026, 14.20 WIB

⁸⁰ MA Bilingual Batu, *Profil MA Bilingual*, <https://mabilingualbatu.sch.id/profil>, diakses 15 Maret 2026, 16.30 WIB

Keseluruhan fasilitas tersebut menunjukkan bahwa kondisi sarana dan prasarana di MA Bilingual Batu masih dalam keadaan baik dan layak digunakan. Hal ini juga didukung oleh kondisi fasilitas di dalamnya, seperti meja, kursi, lemari, papan tulis, tempat sampah, jam dinding, tempat cuci tangan, rak buku, dan komputer yang masih berfungsi dengan baik. Fasilitas olahraga seperti lapangan olahraga dan lapangan basket juga berada dalam kondisi yang memadai.

3. Pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu

Kondisi pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi. Guru sesekali memanfaatkan media pembelajaran seperti video dokumenter, podcast, serta video 360° untuk membantu memperjelas materi yang disampaikan kepada siswa. Pemanfaatan media tersebut menunjukkan adanya upaya inovasi, meskipun penerapannya belum dilakukan secara optimal dan berkelanjutan. Variasi metode dan media pembelajaran masih perlu dikembangkan agar dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih mendalam.

Kegiatan pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu belum melibatkan pengalaman belajar secara langsung melalui kunjungan lapangan atau *field trip* ke situs bersejarah. Keterbatasan tersebut mendorong guru untuk mencari alternatif pembelajaran yang tetap memberikan pengalaman kontekstual kepada siswa. Salah satu alternatif yang digunakan adalah *Virtual Field Trip* yang memungkinkan siswa mengakses informasi dan visualisasi tempat bersejarah secara digital.

Penggunaan *Virtual Field Trip* diharapkan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna meskipun tanpa kunjungan langsung.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Januari sampai dengan 16 April 2026 di MA Bilingual Batu. Fokus penelitian diarahkan pada pembelajaran mata pelajaran Sejarah kelas X yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XA dengan jumlah 25 siswa dan kelas XB dengan jumlah 27 siswa. Kedua kelas tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *Virtual Field Trip* (VFT) untuk mendukung proses pembelajaran sejarah di kelas. Pemilihan kelas X didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan inovasi pembelajaran, khususnya pada materi Hindu Buddha. Kesesuaian materi Hindu Buddha dalam kurikulum kelas X pada saat penelitian berlangsung menjadi pertimbangan penting dalam menentukan subjek penelitian. Kondisi tersebut memungkinkan proses pengambilan data dilakukan secara alami tanpa mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar (KBM). Pemanfaatan *Virtual Field Trip* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik bagi siswa.

1. Implementasi *Virtual Field Trip* (VFT) dalam pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu

Penerapan *Virtual Field Trip* (VFT) dalam pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu dilakukan secara sistematis. Melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kemudian dianalisis. Data

diperoleh melalui wawancara dengan guru sejarah, observasi pembelajaran, serta wawancara dengan siswa yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pertama, guru terlebih dahulu menganalisis materi yang akan diajarkan sesuai dengan Modul Ajar, yaitu Peradaban Hindu Buddha di Indonesia, serta mempertimbangkan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan VFT didasarkan pada keterbatasan untuk melakukan kunjungan langsung ke situs sejarah, sehingga diperlukan alternatif yang tetap mampu menghadirkan pengalaman belajar. Proses perencanaan ini menjadi landasan penting agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan terarah sebagaimana yang di paparkan oleh Guru Sejarah.

“Ya, dari YouTube. Kadang juga saya ada video-video yang dulu yang masih relevan pas saya kuliah, itu juga saya putarkan dan saya dengarkan. Tapi lebih banyaknya dari YouTube itu. Karena lebih beragam gitu kan.”⁸¹

Perencanaan pembelajaran diawali dengan penyusunan komponen kurikulum yang meliputi modul ajar, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Penyusunan perangkat pembelajaran tersebut tidak hanya mengacu pada tuntutan kurikulum, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik siswa di MA Bilingual Batu. Guru sejarah menyesuaikan materi,

⁸¹Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

metode, dan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa yang terbiasa menggunakan teknologi digital serta memiliki minat belajar yang beragam. Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan berfokus pada pemahaman perkembangan masyarakat pada masa Hindu-Buddha di Indonesia. Tujuan Pembelajaran (TP) diarahkan agar siswa mampu mengidentifikasi peninggalan Hindu-Buddha serta menganalisis nilai-nilai budaya yang terkandung dalam peninggalan sejarah, khususnya Candi Borobudur, melalui bantuan visual. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) disusun secara bertahap mulai dari pengenalan konsep dasar, eksplorasi peninggalan sejarah melalui Virtual Field Trip, hingga kegiatan analisis dan refleksi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam materi. Pertimbangan tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi, tetapi juga pada upaya menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagaimana yang dinyatakan oleh guru sejarah dalam wawancara berikut:

“Kalau di modul ajar itu tetap saya sesuaikan dengan CP dan TP yang ada, tapi saya kombinasikan dengan media seperti VFT supaya anak-anak tidak hanya paham teori, tapi juga bisa melihat langsung bentuk peninggalannya. Jadi alurnya tetap sesuai, hanya medianya yang saya inovasikan.”⁸²

Guru juga melakukan seleksi konten digital secara mandiri melalui platform YouTube dengan memilih video berformat 360° yang menampilkan objek Candi Borobudur. Pemilihan format tersebut

⁸² Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif sehingga siswa dapat mengeksplorasi objek secara virtual. Guru selanjutnya melakukan penguasaan konten dengan meninjau video secara mendalam seperti relief, stupa, struktur candi, nilai budaya dan nilai religius. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Guru Sejarah. “Iya, sejauh ini daripada metode ceramah yang mereka masih diawang-awang atau dibayang-bayangkan. Ini lebih efisien kalau menurut saya.”⁸³

Pemahaman ini diperlukan agar penjelasan yang diberikan selama kegiatan belajar mengajar menjadi lebih sistematis dan akurat. Guru menyiapkan konten video, guru juga melakukan identifikasi kebutuhan teknis. Guru memastikan ketersediaan jaringan internet di kelas, baik melalui fasilitas *WiFi* sekolah maupun mengimbau siswa untuk memastikan ketersediaan paket data masing-masing agar proses *streaming* video 360° yang berkapasitas besar dapat berjalan lancar.

Guru menyusun instrumen penilaian dengan mencatat poin-poin penting dari materi yang ditampilkan dalam video. Poin-poin tersebut kemudian dikembangkan menjadi soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan *Virtual Field Trip*. Guru juga melakukan koordinasi teknis dengan siswa melalui grup *WhatsApp* untuk memastikan kesiapan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Guru merancang strategi kolaboratif dengan

⁸³ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

instruksi bahwa siswa yang tidak memiliki *smartphone* atau perangkatnya tidak mendukung fitur 360° akan bergabung dengan teman sebangkunya. Hal ini direncanakan agar tidak ada ketimpangan akses dalam menerima materi pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Guru Sejarah.

“Jadi sebelum KBM dilaksanakan menggunakan video, satu minggu atau beberapa hari sebelumnya saya infokan di grup kelas masing-masing agar siswa membawa HP ke sekolah. Sama mengantisipasi kuota, kalau nanti di kelas wifi nya bermasalah.”⁸⁴

Perencanaan penelitian ini dilakukan pada dua kelas dengan jadwal yang berbeda, yaitu kelas X-B dan kelas X-A. Pada kelas X-B, pembelajaran berlangsung dalam dua pertemuan, yaitu hari Senin dan Selasa dengan durasi masing-masing satu jam pelajaran (40 menit). Sementara itu, pada kelas X-A, pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada hari Jumat selama dua jam pelajaran. Perbedaan pengaturan waktu ini memberikan variasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang tetap menyesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) diawali dengan kegiatan pendahuluan yang bertujuan menciptakan suasana kelas yang kondusif dan siap untuk belajar. Guru membuka pembelajaran dengan mengabsen siswa kemudian

⁸⁴ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan pengantar materi tentang peradaban Hindu Buddha di Indonesia. Penjelasan awal ini difokuskan pada pemahaman konsep dasar sebelum siswa diarahkan pada salah satu peninggalan sejarah. Guru kemudian memperkenalkan Candi Borobudur sebagai objek kajian yang akan dieksplorasi melalui media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan dalam wawancara dengan Guru Sejarah.

“Langkah awal yang saya lakukan adalah memberikan kerangka materi terlebih dahulu agar siswa memiliki panduan fokus. Saya sampaikan judul materi hari ini serta poin-poin utama yang akan mereka pelajari. Setelah kerangka konsepnya jelas, baru saya instruksikan mereka untuk mengamati video 360°.”⁸⁵

Guru memulai kegiatan inti dengan memutar video *Virtual Field Trip* Candi Borobudur berformat 360° berdurasi sekitar 25 menit sebagai media utama pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman visual. Guru terlebih dahulu memberikan arahan mengenai cara mengakses dan memanfaatkan fitur video, seperti menggeser tampilan sesuai arah pandang agar siswa tidak mengalami kesulitan teknis. Hal ini diperkuat melalui pernyataan Guru Sejarah dalam wawancara.

“Sebelum saya bagikan tautannya ke grup kelas, saya berikan arahan dulu di depan. Saya jelaskan kalau video ini beda dengan video biasa, mereka bisa menggeser layarnya sesuai arah pandang mereka. Arahan ini penting supaya waktu mereka tidak habis hanya untuk tanya ‘ini dipencet apa’, jadi mereka bisa langsung fokus mengamati video.”⁸⁶

Guru membagikan tautan video melalui grup kelas untuk diakses secara mandiri menggunakan *smartphone*, sementara siswa yang tidak

⁸⁵ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

⁸⁶ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

memiliki perangkat bergabung dengan teman sebangku. Selama menonton, siswa diarahkan untuk mengamati, mencatat, dan mendiskusikan isi materi sehingga pembelajaran berlangsung interaktif. Fitur *gyroscope* mendukung siswa untuk secara aktif mengendalikan arah pandang dalam tampilan video Candi Borobudur.



Gambar 3.1 Siswa mengeksplorasi VFT

Siswa kemudian mengikuti pembelajaran dengan menonton video secara fokus dan aktif. Siswa memanfaatkan fitur 360° untuk mengamati berbagai bagian candi, seperti relief, stupa, struktur bangunan, dan lingkungan di sekitarnya. Siswa juga memperoleh informasi mengenai tata cara kunjungan atau ibadah (pujayatra/dharmayatra), praktik pradaksina (berjalan mengelilingi candi). Video menjelaskan pula isi relief seperti Karmawibangga (hukum sebab-akibat), Lalitawistara (kisah hidup Buddha), dan Jataka (kehidupan lampau Buddha), serta Gandawyuha kisah perjalanan Sudhana (tokoh dalam ajaran Buddha) dalam mencari pencerahan. Stupa-stupa melambangkan kesucian hingga stupa utama yang melambangkan pencapaian spiritual nirwana. Siswa juga mencatat informasi penting yang disampaikan melalui narasi (*voice over*) atau membaca *subtitle*

yang tersedia dalam video sebagai sumber tambahan untuk memahami nilai budaya dan nilai religius. Interaksi antar siswa terjadi ketika mereka saling berdiskusi untuk memahami isi materi dan bertukar pendapat terkait temuan yang diperoleh selama menonton. Hal ini diperkuat melalui pernyataan Guru Sejarah dalam wawancara.

"Setelah durasi video selesai, saya melakukan sesi penguatan. Saya tidak langsung memberikan tugas, tetapi saya pancing dulu dengan tanya jawab. Misalnya, saya tanyakan kembali apa itu *Pradaksina* yang mereka lihat di video. Saya kuatkan pemahaman mereka bahwa itu bukan sekadar jalan keliling candi, tapi sebuah praktik ibadah yang penuh nilai religius. Saya juga menjelaskan ulang kaitan antara tingkatan stupa dengan konsep *Nirwana*, agar mereka tidak hanya ingat bentuk visualnya, tapi juga paham filosofi spiritual di baliknya."⁸⁷

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran terlihat dari meningkatnya rasa ingin tahu dan antusiasme terhadap materi yang dipelajari. Siswa menunjukkan ketertarikan karena konsep pembelajaran yang berbeda dari biasanya, yaitu video dokumenter biasa. Pengalaman eksplorasi secara virtual memberikan kesan seolah-olah siswa berada langsung di lokasi candi. Hal ini berdampak pada meningkatnya fokus dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat dengan salah satu wawancara kepada siswa ZAN.

"Menurut saya pembelajaran pakai video 360° itu lebih seru, soalnya kita bisa lihat bagian candi dari berbagai arah. Jadi rasanya seperti lagi di sana langsung, bukan cuma lihat gambar atau video biasa. Saya juga jadi lebih paham materinya karena bisa sambil melihat bentuk candinya."⁸⁸

⁸⁷ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

⁸⁸ Wawancara dengan Siswa ZAN Kelas XB, tanggal 3 Februari 2026, 12.30 WIB

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas X-B disesuaikan dengan keterbatasan waktu yang hanya satu jam pelajaran (40 menit) pada setiap pertemuan. Guru membagi kegiatan pembelajaran menjadi dua tahap agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal. Pertemuan hari Senin difokuskan pada pengenalan media dan eksplorasi awal video 360°. Pertemuan hari Selasa digunakan untuk pendalaman materi melalui diskusi, refleksi, serta evaluasi hasil pengamatan siswa terhadap objek yang telah dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan oleh Guru Sejarah.

“Karena khusus yang kelas XB itu jamnya terpotong, dua jam pelajaran menjadi satu jam dalam dua hari sekarang sama besok, alhasil untuk hari ini tentang materi sama video dan besoknya tentang evaluasi apa yang sudah didapat dari materi kemarin.”⁸⁹

Pada kelas X-A, pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama dua jam pelajaran secara berkelanjutan. Guru memanfaatkan waktu tersebut untuk mengintegrasikan seluruh tahapan pembelajaran mulai dari pengenalan materi, eksplorasi video, hingga diskusi dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran berlangsung lebih intensif karena tidak terpisah dalam beberapa pertemuan. Kondisi ini membuat siswa memperoleh pemahaman yang lebih utuh dalam satu rangkaian kegiatan belajar. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan oleh Guru Sejarah.

“Kalau kelas XA itu kan lebih bagus dalam segi waktunya, karena waktu dua jam pelajarannya bisa sekaligus dalam sehari, jadi materi bisa disampaikan lebih tuntas tanpa terpotong, diskusi juga

⁸⁹ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

lebih maksimal, dan siswa punya waktu lebih fokus untuk memahami serta mengerjakan tugas secara langsung di kelas.”⁹⁰

c. Penutup Pembelajaran

Evaluasi dalam pembelajaran sejarah berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) dilakukan setelah siswa menyelesaikan kegiatan menonton video, berdiskusi, dan menerima penguatan materi dari guru. Guru memberikan soal-soal evaluasi yang dituliskan di papan tulis sebagai bentuk pengukuran pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Setiap siswa diminta untuk mengerjakan soal secara individu guna mengetahui tingkat penguasaan materi secara personal. Guru juga menyampaikan instruksi pengerjaan secara jelas, termasuk batas waktu yang harus dipatuhi oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Guru Sejarah.

“Setelah saya putarkan itu tetap saya beri penguatan materi lagi. Nah, setelah itu baru evaluasi. Evaluasinya ya soal, ulangan gitu. Saya buat ulangan seperti itu. Kan tolak ukurnya di situ. Ulangan itu saya suka lisan atau tertulis biasanya.”⁹¹

Siswa mengerjakan soal dengan mengacu pada hasil pengamatan selama menonton video serta hasil diskusi yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan menguji sejauh mana siswa mampu mengaitkan informasi yang diperoleh. Setelah waktu pengerjaan selesai, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya ke meja guru yang berada di depan kelas. Proses

⁹⁰ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

⁹¹ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

pengumpulan dilakukan secara tertib sesuai arahan yang telah diberikan oleh guru.



Gambar 3.2 Guru Memberikan Soal Evaluasi

Guru kemudian melanjutkan kegiatan dengan memberikan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi ini mencakup penegasan kembali poin-poin penting materi serta umpan balik terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan dan kendala yang dialami selama mengikuti pembelajaran berbasis VFT. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran ke depannya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Guru Sejarah.

“Jadi setelah saya mengoreksi jawaban dari siswa, terus saya rekap nilai-nilainya, sejauh ini nilai mereka dalam pembelajaran Sejarah menunjukkan hasil yang baik dan cenderung meningkat. Sebagian besar siswa mampu mencapai bahkan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini juga terlihat dari ketepatan jawaban, kemampuan mereka dalam mengaitkan konsep, serta keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran.”⁹²

⁹² Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 13 Februari 2026, 14.30 WIB

Guru melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa untuk menilai tingkat pemahaman mereka. Hasil penilaian tersebut kemudian direkapitulasi sebagai data capaian belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil rekapitulasi, secara umum siswa menunjukkan hasil yang baik dalam memahami materi yang disampaikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Virtual Field Trip* dapat mendukung efektivitas pembelajaran sejarah secara optimal.

2. Peran *Virtual Field Trip* dalam mendukung *Meaningful Learning* di MA Bilingual Batu

Pembelajaran bermakna (*Meaningful Learning*) merupakan proses belajar yang menekankan kemampuan siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses ini tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan *Virtual Field Trip* (VFT) dalam penelitian ini berfungsi sebagai media yang mengubah konsep sejarah berupa teks menjadi pengalaman visual yang bisa dilihat dan mudah dipahami. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menjawab soal dengan baik, tetapi juga dapat mengembangkan pemahaman yang lebih bermakna serta menyadari relevansi materi sejarah dalam kehidupan nyata.

a. Penguatan Konsep atau Materi

Penguatan konsep atau materi dalam pembelajaran sejarah melalui *Virtual Field Trip* (VFT) terlihat secara signifikan dari

kemampuan siswa dalam memahami materi Hindu Buddha secara lebih mendalam. Visualisasi Candi Borobudur melalui video 360° memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat imajinatif, tetapi juga menghadirkan gambaran nyata mengenai struktur bangunan, relief, stupa, serta tata ruang candi secara menyeluruh. Pengalaman visual tersebut membantu siswa membangun pemahaman terhadap materi yang sebelumnya hanya diperoleh melalui penjelasan verbal atau teks buku.

Pemanfaatan media VFT juga memudahkan siswa dalam mengaitkan dengan realitas yang dapat diamati. Siswa dapat melihat langsung detail relief yang menggambarkan kehidupan masyarakat masa lampau, termasuk aspek keagamaan dan nilai-nilai budaya yang berkembang pada masa Hindu-Buddha. Situasi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengamati dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa MSJ yang mengungkapkan pengalaman belajarnya selama menggunakan media VFT:

“Kalau cuma dijelaskan guru, kadang sulit kebayang. Tapi lewat video 360° Candi Borobudur, saya bisa lihat bagian candi, seperti reliefnya, terutama tentang ritual dan nilai religius yang ada di sejarahnya.”⁹³

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa visualisasi mampu membantu proses pemahaman konsep secara lebih efektif. Penggunaan media visual dapat meningkatkan kejelasan materi yang sebelumnya bersifat imajinasi. Pandangan tersebut kemudian diperkuat

⁹³ Wawancara dengan Siswa MSJ, Kelas XA, tanggal 6 Februari 2026, 10.05 WIB

oleh Guru Sejarah yang menyampaikan bahwa media visual memberikan dampak positif terhadap daya serap siswa terhadap materi.

“Siswa lebih cepat menangkap inti materi karena mereka bisa melihat visual secara langsung, bukan hanya mendengar teori. Video membuat sejarah terasa nyata, terutama saat menampilkan kehidupan keagamaan dan budaya pada masa lampau.”⁹⁴

Wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media VFT tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual mereka. Siswa tidak lagi bergantung pada teks buku semata, melainkan mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan objek visual yang diamati secara langsung. Proses ini mencerminkan terjadinya pembelajaran bermakna, di mana siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Pencapaian tersebut juga didukung oleh hasil rekapitulasi nilai siswa yang menunjukkan kategori baik dan sebagian besar telah memenuhi kriteria ketuntasan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan *Virtual Field Trip* mampu memberikan kontribusi positif terhadap penguatan konsep serta kualitas pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah.

b. Partisipasi Aktif

Partisipasi aktif siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup menonjol dengan diterapkannya media *Virtual Field Trip* (VFT). Siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi

⁹⁴ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses eksplorasi pembelajaran. Aktivitas menggerakkan smartphone ke berbagai arah untuk menyesuaikan sudut pandang video 360° mendorong siswa untuk lebih fokus dan interaktif dalam mengamati objek. Partisipasi aktif siswa menunjukkan adanya perubahan peran siswa dari sekadar pendengar menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media VFT. Hal tersebut tergambar dari hasil wawancara dengan beberapa siswa berikut. Siswa SH menyampaikan: “Seru banget, kayak jalan-jalan ke candi tanpa pergi langsung. Jadi belajar sejarah nggak membosankan.”⁹⁵

Pembelajaran berbasis VFT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Pengalaman belajar yang menyerupai kegiatan wisata edukatif membuat siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa dalam memahami materi sejarah. Siswa ARA menyampaikan: “Video bikin penasaran, jadi saya ingin tahu lebih banyak tentang budaya dan sejarah agama lain.”⁹⁶

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari. Media VFT mampu memicu eksplorasi lebih lanjut sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terdorong untuk mencari pengetahuan tambahan. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran telah mendorong keterlibatan kognitif

⁹⁵ Wawancara dengan Siswa SH, Kelas XB, tanggal 3 Februari 2026, 12.30 WIB

⁹⁶ Wawancara dengan Siswa ARA, Kelas XA, tanggal 6 Februari 2026, 10.10 WIB

siswa secara lebih mendalam. Siswa MSU menyampaikan: “Aku jadi sadar, menghormati agama lain itu penting, karena di video diceritakan tentang umat Budha saat beribadah.”⁹⁷

Pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai siswa. Siswa mampu menangkap makna yang lebih luas dari materi sejarah, khususnya terkait nilai toleransi dan penghormatan terhadap perbedaan. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis VFT turut berkontribusi dalam pengembangan aspek afektif siswa secara positif. Pandangan tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru sejarah yang menjelaskan bahwa penggunaan media visual membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan:

“Iya ada visualisasi, ada referensi lain yang lebih nyata terlihat, tidak hanya ceramah dan tidak boring. Sehingga mereka lebih memperhatikan dan lebih fokus melihat materi yang sedang berlangsung.”⁹⁸

Penjelasan guru tersebut menunjukkan bahwa kehadiran media VFT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa yang tidak memiliki perangkat tetap dapat berpartisipasi melalui kerja sama dengan teman sebangku, sehingga tercipta interaksi sosial yang positif. Diskusi kecil antar siswa juga terjadi secara alami ketika mereka saling bertukar informasi dan pendapat terkait isi video. Situasi ini menjadikan pembelajaran lebih hidup, komunikatif, dan

⁹⁷ Wawancara dengan Siswa MSU, Kelas XA, tanggal 6 Februari 2026, 10.05 WIB

⁹⁸ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

partisipatif dibandingkan dengan pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah.

c. Keterlibatan Materi dengan Realita

Keterkaitan materi dengan kehidupan nyata menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran bermakna yang tampak dalam penelitian ini. Guru memberikan ruang refleksi kepada siswa untuk memahami nilai dan fungsi peninggalan sejarah dalam kehidupan masa kini. Siswa mulai menyadari bahwa Candi Borobudur tidak hanya merupakan peninggalan masa lampau, tetapi juga memiliki nilai strategis sebagai warisan budaya, objek wisata, serta identitas bangsa. Pemahaman ini mendorong munculnya kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan situs sejarah sebagai bagian dari tanggung jawab bersama. Keterlibatan materi dengan realita kehidupan siswa juga terlihat dari hasil wawancara yang menunjukkan adanya pemaknaan nilai secara lebih mendalam. Salah satu siswa ZI menyampaikan:

“Saya tidak hanya belajar tentang sejarah, tapi juga nilai religius, budaya, dan pentingnya menghargai peninggalan sejarah. Saya jadi lebih paham bagaimana seharusnya menghormati teman yang berbeda agama, karena candi ini adalah bukti nyata kerukunan budaya kita sejak dulu.”⁹⁹

Siswa mampu mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan sosial sehari-hari. Pemahaman yang diperoleh tidak hanya bersifat pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap dalam menghargai perbedaan.

⁹⁹ Wawancara dengan Siswa ZI, Kelas XA, tanggal 3 Februari 2026, 12.30 WIB

Kondisi ini mencerminkan bahwa pembelajaran telah memberikan dampak pada pembentukan nilai toleransi dalam diri siswa. Siswa FYR juga menyampaikan: “Menurut saya, kita jadi lebih toleransi karena di video diceritakan sejarah umat Budha. Setiap agama pasti punya sejarah hebat, jadi kita harus menghargainya.”¹⁰⁰

Cara pandang siswa menunjukkan adanya perkembangan dalam menghadapi keberagaman. Siswa tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mampu mengambil makna yang terkandung di dalamnya. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis VFT mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya sikap saling menghargai antarumat beragama. Siswa DIN berikutnya menambahkan:

“Melalui pengalaman video 360° ini, saya merasa lebih sadar akan pentingnya menjaga budaya yang kita miliki. Melihat langsung candi secara virtual membuat saya belajar untuk lebih menghargai warisan leluhur dan memahami pentingnya menghormati perbedaan di sekitar kita, seperti keberagaman yang ada dalam sejarah bangsa Indonesia.”¹⁰¹

Perspektif siswa tersebut menjelaskan bahwa siswa mulai memiliki kesadaran terhadap pentingnya pelestarian budaya. Materi sejarah tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang jauh dari kehidupan, melainkan sebagai bagian yang harus dijaga dan dilestarikan. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran telah berhasil menghubungkan materi dengan realitas kehidupan siswa secara kontekstual. Pandangan

¹⁰⁰ Wawancara dengan Siswa FYR, Kelas XA, tanggal 6 Februari 2026, 10.05 WIB

¹⁰¹ Wawancara dengan Siswa DIN, Kelas XA, tanggal 6 Februari 2026, 10.05 WIB

tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru sejarah yang menekankan pentingnya pemaknaan nilai dalam pembelajaran:

*“Virtual Field Trip membantu siswa tidak hanya menghafal sejarah, tapi juga memaknai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Mereka belajar menghormati, menghargai, dan bisa menerapkan pelajaran itu dalam kehidupan sehari-hari, misal saat berinteraksi dengan teman yang berbeda agama atau saat berkunjung ke situs sejarah.”*¹⁰²

Guru sejarah mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis VFT mampu menjembatani antara pengetahuan dan praktik kehidupan nyata. Siswa tidak hanya memahami konsep sejarah secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran telah mencapai tahap bermakna, di mana materi tidak hanya dipahami, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis siswa berkembang melalui proses analisis yang dilakukan selama dan setelah pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya menerima informasi dari video, tetapi juga mengolah, menafsirkan, dan mengaitkan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Kegiatan menjawab soal evaluasi yang diberikan guru menuntut siswa untuk memahami secara mendalam, bukan sekadar menghafal. Siswa AZ juga mengungkapkan: “Saya jadi berpikir kenapa bentuk candi seperti itu dan apa maknanya. Jadi tidak

¹⁰² Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 6 Februari 2026, 13.00 WIB

cuma lihat, tapi juga mencoba memahami maksud dari setiap bagian yang ada.”¹⁰³

Siswa mulai mengembangkan kemampuan interpretasi terhadap objek yang diamati. Proses berpikir tidak berhenti pada pengamatan, tetapi berlanjut pada upaya memahami makna di balik informasi yang diperoleh. Kondisi ini menandakan adanya peningkatan kemampuan berpikir reflektif dan analitis dalam pembelajaran. Pandangan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru sejarah yang menjelaskan:

“Saat menggunakan video, siswa tidak hanya melihat, tetapi juga mulai bertanya dan menganalisis. Mereka mencoba menghubungkan apa yang mereka lihat dengan materi yang sudah dipelajari, sehingga pemahamannya lebih dalam.”¹⁰⁴

Penjelasan guru tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media VFT mampu mendorong siswa untuk berpikir secara lebih aktif dan kritis. Siswa tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses memahami dan menginterpretasikan informasi. Kemampuan ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, membandingkan informasi, serta menarik kesimpulan secara logis berdasarkan hasil pengamatan mereka.

3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pembelajaran *Virtual Field*

Trip

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, waka kurikulum, guru sejarah, siswa, serta observasi kelas, terdapat beberapa

¹⁰³ Wawancara dengan Siswa AZ, Kelas XB, tanggal 3 Februari 2026, 12.30 WIB

¹⁰⁴ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan *Virtual Field Trip* (VFT) di MA Bilingual Batu.

1. Faktor Pendukung

Pelaksanaan *Virtual Field Trip* (VFT) di MA Bilingual Batu dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung yang membuat proses belajar-mengajar lebih efektif dan menarik. Faktor-faktor ini mencakup kebijakan dan dukungan sekolah terhadap inovasi, workshop, ketersediaan perangkat, kreativitas guru, serta antusiasme siswa. Dukungan tersebut memastikan bahwa kegiatan VFT tidak hanya bersifat mampu meningkatkan pemahaman materi sejarah, keterampilan berpikir, dan nilai-nilai budaya.

1) Kebijakan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran

Faktor pendukung implementasi *Virtual Field Trip* (VFT) dalam pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu menunjukkan adanya sinergi antara kebijakan sekolah, kesiapan sumber daya manusia, serta ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Dukungan sekolah terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi landasan utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Kepala Sekolah memberikan ruang yang luas bagi guru untuk berinovasi dengan memanfaatkan media digital yang efisien dari segi biaya dan waktu.

Kebijakan tersebut tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga strategis dalam mendorong transformasi pembelajaran menuju

pendekatan yang lebih modern dan adaptif. Sekolah menunjukkan komitmen dalam mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini didasari oleh kesadaran bahwa *Virtual Field Trip* mampu menjadi solusi alternatif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang imersif tanpa harus terkendala oleh keterbatasan jarak dan biaya. Pandangan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Kepala Sekolah yang menyatakan:

“Kalau menurut kami, teknologi itu sudah tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Di sekolah ini pun kami sudah mulai adaptasi dengan perkembangan teknologi. Terkait *Virtual Field Trip* tadi, menurut saya sangat bagus karena anak-anak tidak hanya menonton video biasa tetapi seolah-olah mereka berada di tempat sejarah tersebut. Sekolah mendukung penuh terkait VFT, dan mengapresiasi inovasi yang lebih terjangkau karena hal itu memudahkan guru dalam penerapannya.”¹⁰⁵

Pernyataan Kepala Sekolah tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki pandangan yang terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dukungan yang diberikan tidak hanya berupa izin penggunaan media, tetapi juga dorongan terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini menciptakan lingkungan yang kondusif bagi guru untuk terus berinovasi tanpa adanya hambatan struktural. Pengalaman siswa juga memaparkan adanya faktor pendukung sekaligus tantangan teknis dalam pelaksanaan VFT. Salah satu siswa ARA menyampaikan:

“Sekolah sudah disediakan Wi-Fi, jadi pas disuruh buka video kita bisa akses. Memang kalau dipakai bareng-bareng satu

¹⁰⁵ Wawancara dengan Kepala Sekolah TS, S.Pd tanggal 3 Februari 2026, 08.10 WIB

kelas kadang kecepatannya jadi agak lambat. Biasanya kalau sudah mulai *buffering*, saya tunggu sebentar atau gantian bukannya sama teman sebelah biar jaringannya nggak terlalu berat.”

Ketersediaan fasilitas internet menjadi faktor pendukung, meskipun masih terdapat kendala pada kestabilan jaringan ketika digunakan secara bersamaan. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan yang relatif kondusif bagi pelaksanaan pembelajaran berbasis VFT. Guru memiliki keleluasaan dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi VFT tidak terlepas dari peran kebijakan sekolah yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan, serta didukung oleh partisipasi aktif siswa dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia.

2) *Workshop* Sekolah

Penguatan kapasitas guru menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi *Virtual Field Trip* (VFT) di kelas. Sekolah secara konsisten mengadakan *workshop* atau pelatihan kurikulum minimal dua kali dalam setahun untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pengenalan teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam

strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 3.3 *Workshop* Guru

Sekolah juga menerapkan sistem supervisi yang terstruktur sebagai bentuk pengawasan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Supervisi dilakukan melalui koordinasi dengan rumpun mata pelajaran, contohnya mata pelajaran yang memuat IPS, guna memastikan bahwa kualitas pembelajaran tetap terjaga. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan VFT tidak sekadar menjadi formalitas, tetapi benar-benar diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Wakil Kepala Kurikulum yang menyatakan.

“Kami selalu mengadakan *workshop* kurikulum terbaru, minimal dua kali setahun, supaya guru-guru bisa mengembangkan potensinya dalam penerapan metode dan media pembelajaran digital. Supervisi dilakukan, contohnya oleh koordinator rumpun IPS untuk memastikan metode diterapkan di kelas, bukan sekadar teori.”¹⁰⁶

Sekolah memiliki komitmen dalam meningkatkan profesionalitas guru secara berkelanjutan. *Workshop* yang dilakukan secara rutin memberikan kesempatan bagi guru untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan

¹⁰⁶ Wawancara dengan WAKA Kurikulum BF, M.Pd tanggal 3 Februari 2026, 10.12 WIB

teknologi pembelajaran. Kondisi ini mendukung terciptanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya kreatif, tetapi juga relevan dengan perkembangan zaman.

Sistem supervisi yang diterapkan juga berperan penting dalam menjaga konsistensi pelaksanaan pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara nyata di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi VFT tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan media, tetapi juga oleh kesiapan dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif.

3) Ketersediaan perangkat dan media pembelajaran

Keberadaan fasilitas pendukung di sekolah turut memperkuat kelancaran pelaksanaan pembelajaran berbasis VFT. Ketersediaan jaringan internet, perangkat proyektor di setiap kelas, serta kebijakan yang memperbolehkan penggunaan *smartphone* menjadi faktor penting dalam menunjang proses pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk mengakses media pembelajaran secara optimal tanpa mengalami kendala teknis yang berarti selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan:

“Dukungan dalam pembelajaran ini sebenarnya ada pada kesiapan medianya. Saya selalu memastikan semuanya siap sebelum masuk kelas, seperti ketersediaan internet dari sekolah. Selain itu, fasilitas di sekolah juga sangat mendukung, ada proyektor di setiap kelas untuk pembelajaran. Sekolah juga memberikan kelonggaran bagi siswa untuk

membawa HP dengan persetujuan jika memang diperlukan untuk praktik VFT seperti ini, sehingga teknologi benar-benar bisa kita manfaatkan secara maksimal untuk membantu anak-anak memahami sejarah.”¹⁰⁷

Kesiapan perangkat dan fasilitas menjadi faktor krusial dalam mendukung keberhasilan implementasi VFT. Guru tidak hanya mengandalkan media yang tersedia, tetapi juga memastikan kesiapan teknis sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini menunjukkan adanya perencanaan yang matang dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran sejarah tidak lagi terbatas pada teks, tetapi berkembang menjadi pengalaman visual yang lebih hidup dan kontekstual. Kondisi ini mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

4) Kreativitas Guru

Kreativitas dan manajemen kelas yang adaptif menjadi faktor pendukung penting dalam keberhasilan implementasi *Virtual Field Trip* (VFT) di MA Bilingual Batu. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator teknologi, tetapi juga sebagai pemecah masalah yang mampu mengantisipasi berbagai kendala selama proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan dengan mengunduh video terlebih dahulu guna menghindari gangguan jaringan internet yang dapat menghambat kelancaran kegiatan belajar mengajar. Langkah ini menunjukkan

¹⁰⁷ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

kesiapan guru dalam memastikan proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif tanpa hambatan teknis.

Pengelolaan kelas juga dilakukan secara terstruktur untuk menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung. Guru menerapkan aturan penggunaan *smartphone* secara ketat, sehingga perangkat hanya digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, guru secara aktif memantau kondisi kelas untuk memastikan seluruh siswa tetap fokus dan terlibat dalam kegiatan belajar. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan:

“Meskipun ada kendala teknis seperti internet, saya biasanya mengunduh video terlebih dahulu agar lancar. Siswa bisa membawa HP, tapi hanya digunakan saat izin guru. Saya keliling saat video diputar agar semua siswa fokus dan tidak mengantuk.”¹⁰⁸

Guru memiliki strategi yang adaptif dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Guru tidak hanya mengandalkan media, tetapi juga mengantisipasi potensi hambatan serta mengatur penggunaan perangkat secara disiplin. Kondisi ini mencerminkan adanya kemampuan manajemen kelas yang baik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran juga terlihat dari kemampuannya menjaga keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Pengawasan yang dilakukan secara aktif membantu meminimalisir distraksi serta meningkatkan

¹⁰⁸ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

fokus siswa terhadap materi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi VFT tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh peran guru dalam mengelola dan mengarahkan proses pembelajaran secara efektif.

5) Antusiasme Siswa

Respon positif dan antusiasme siswa menjadi faktor pendukung yang berpengaruh dalam implementasi *Virtual Field Trip* (VFT). Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media visual berbasis teknologi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Tingkat fokus siswa terlihat meningkat dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran ceramah. Ketertarikan terhadap video 360° mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengamati, bertanya, serta berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 3.4 Siswa Berbagi Perangkat

Antusiasme tersebut juga tercermin dari adanya kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki perangkat bersedia berbagi dengan teman yang tidak memiliki *smartphone*, sehingga seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi sosial yang terjadi secara alami ini

menunjukkan adanya kolaborasi yang positif dalam lingkungan kelas. Kondisi tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat nilai kebersamaan dan saling membantu. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa TSG yang menyampaikan:

“Seru banget belajar sejarah pakai video 360 begini, biasanya kan cuma lihat gambar di buku atau dengerin penjelasan saja, kadang bikin ngantuk. Tapi kalau pakai HP sendiri terus bisa diputar dan digerakin, rasanya kayak beneran lagi berdiri di tengah candinya. Tadi saya sampai detail lihat bangunannya juga. Teman saya yang nggak bawa HP juga akhirnya saya ajak barengan, gantian pakainya, jadi malah asyik bisa diskusi langsung pas lagi lihat videonya.”¹⁰⁹

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media VFT mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah. Siswa tidak hanya menikmati proses belajar secara individu, tetapi juga terlibat dalam interaksi sosial yang positif melalui kerja sama dengan teman. Pengalaman belajar yang interaktif dan imersif membuat siswa lebih aktif serta mendorong munculnya diskusi secara spontan selama pembelajaran berlangsung. Pandangan tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru yang menyatakan: “Lebih memperhatikan, jelas ya. Mereka lebih fokus melihat materi yang sedang berlangsung.”¹¹⁰

Penjelasan guru tersebut mengungkapkan bahwa antusiasme siswa berdampak langsung pada peningkatan fokus dan perhatian

¹⁰⁹ Wawancara dengan Siswa TSG, Kelas XA, tanggal 6 Februari 2026, 10.05 WIB

¹¹⁰ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

selama pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan *Virtual Field Trip* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Antusiasme siswa menjadi salah satu faktor kunci yang mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis VFT di kelas.

2. Faktor Penghambat

Pelaksanaan *Virtual Field Trip* (VFT) di MA Bilingual Batu juga menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Kendala ini muncul baik dari sisi teknis, waktu, maupun perilaku siswa selama kegiatan VFT berlangsung. Berdasarkan wawancara dan observasi, beberapa faktor penghambat tersebut antara lain:

1) Keterbatasan jaringan internet

Faktor penghambat implementasi *Virtual Field Trip* (VFT) dalam pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu menunjukkan adanya beberapa kendala yang mempengaruhi optimalisasi pelaksanaan di kelas. Keterbatasan jaringan internet menjadi salah satu hambatan utama dalam pembelajaran berbasis digital. Video berformat 360° yang digunakan dalam VFT membutuhkan koneksi yang stabil dan *bandwidth* yang cukup besar agar dapat diputar tanpa gangguan. Kondisi jaringan yang tidak merata di setiap ruang kelas menyebabkan proses pemutaran video terkadang mengalami *buffering* atau gangguan teknis lainnya.

Permasalahan jaringan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kekuatan sinyal, tetapi juga menyangkut kesiapan infrastruktur sekolah secara menyeluruh. Keterbatasan akses internet yang belum merata menjadi tantangan dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi VFT tidak hanya ditentukan oleh metode pembelajaran, tetapi juga oleh kesiapan fasilitas pendukung yang memadai. Kendala tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Kepala Sekolah yang menyatakan: “Kalau tantangan digital biasanya di internet atau wifinya, terus kita juga memastikan guru benar-benar menerapkan metode digital di kelas, itu tantangan tersendiri.”¹¹¹

Tantangan dalam implementasi pembelajaran digital tidak hanya terletak pada aspek teknis, tetapi juga pada konsistensi penerapan oleh guru. Sekolah menyadari bahwa integrasi teknologi membutuhkan dukungan sistem yang kuat serta komitmen dari seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sejarah juga mengungkapkan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran: “Internet, terus kadang kelas tiba-tiba ada kendala teknis video. Makanya saya antisipasi dengan mengunduh video dulu.”¹¹²

¹¹¹ Wawancara dengan Kepala Sekolah TS, S.Pd tanggal 3 Februari 2026, 08.10 WIB

¹¹² Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 26 Januari 2026, 10.00 WIB

Guru memiliki kesadaran terhadap potensi hambatan teknis yang dapat terjadi. Upaya antisipasi yang dilakukan melalui pengunduhan video menjadi solusi praktis untuk menjaga kelancaran pembelajaran. Hal ini mencerminkan adanya strategi adaptif dalam menghadapi keterbatasan yang ada di lapangan. Kendala jaringan juga dirasakan langsung oleh siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu siswa berinisial OVC menyampaikan:

“Sebenarnya agak susah kalau pakai Wi-Fi sekolah, karena kalau dipakai bareng-bareng satu kelas buat putar video 360° pasti langsung *buffering* atau macet-macet videonya. Jadi, supaya tetap bisa lancar nonton cindinya dan tidak ketinggalan sama yang lain, saya akhirnya pakai kuota internet sendiri saja. Meskipun harus modal kuota sendiri, yang penting tugasnya cepat selesai dan saya bisa jelas lihat detail videonya tanpa terputus-putus.”¹¹³

Adanya keterbatasan jaringan berdampak langsung pada kenyamanan belajar siswa. Siswa harus mencari alternatif solusi secara mandiri agar tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun VFT memiliki keunggulan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, faktor teknis seperti jaringan internet masih menjadi kendala yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

2) Keterbatasan waktu pembelajaran

Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi faktor penghambat yang cukup signifikan dalam implementasi *Virtual Field*

¹¹³ Wawancara dengan Siswa OVC, Kelas XB, tanggal 3 Februari 2026, 12.30 WIB

Trip (VFT). Proses pembelajaran berbasis virtual membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan metode konvensional karena melibatkan tahap persiapan teknis dan eksplorasi visual. Durasi satu jam pelajaran yang hanya 40 menit seringkali belum cukup untuk mencakup seluruh tahapan pembelajaran secara optimal. Guru harus membagi waktu antara pengenalan media, pemutaran video, diskusi, hingga evaluasi dalam waktu yang terbatas.

Kondisi tersebut menyebabkan beberapa tahap pembelajaran, seperti diskusi mendalam dan refleksi, belum dapat dilakukan secara maksimal. Pembelajaran yang terpotong menjadi dua pertemuan juga mempengaruhi kontinuitas pemahaman siswa terhadap materi. Situasi ini menuntut guru untuk memiliki kemampuan manajemen waktu yang baik agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai meskipun dalam keterbatasan durasi. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru sejarah yang menyatakan:

“Khusus untuk kelas X-B ini memang tantangannya di manajemen waktu. Karena jadwalnya terpisah satu jam di hari Senin dan satu jam di hari Selasa, rasanya seperti pembelajarannya terpotong-potong. Di hari Senin anak-anak baru saja asyik eksplorasi video dan mulai muncul antusiasmenya, eh tahu-tahu bel sudah bunyi. Akhirnya diskusi mendalam dan refleksi harus saya geser ke hari Selasa. Masalahnya, pas hari Selasa, saya harus mengulang sedikit lagi materinya supaya mereka ingat apa yang dilihat kemarin. Jadi waktu yang seharusnya bisa buat diskusi panjang, malah habis buat recall materi lagi. Refleksi pun jadi kurang maksimal karena suasana sudah tidak sehangat saat mereka baru selesai nonton videonya langsung.”¹¹⁴

¹¹⁴ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 6 Januari 2026, 13.13 WIB

Keterbatasan waktu tidak hanya berdampak pada teknis pelaksanaan, tetapi juga pada kualitas interaksi pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena harus mengulang materi yang sebelumnya telah disampaikan. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk melakukan eksplorasi dan refleksi secara lebih mendalam. Kendala tersebut juga dirasakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu siswa berinisial NNQ menyampaikan:

“Rasanya waktu satu jam itu cepat banget lewatnya. Pas lagi nonton, tiba-tiba sudah ganti jam pelajaran. Pas dilanjut hari besoknya (Selasa), rasanya sudah beda, kadang saya sudah lupa tadi detail yang saya temukan di video itu apa kalau nggak dicatat, jadi pas disuruh diskusi atau jawab soal, saya harus ingat-ingat lagi atau buka catatan. Kalau saja waktunya langsung dua jam seperti kelas sebelah, mungkin kita bisa lebih puas diskusinya dan nggak buru-buru.”¹¹⁵

Pengakuan siswa ini mempertegas terkait keterbatasan waktu mempengaruhi daya ingat dan kontinuitas pemahaman siswa terhadap materi. Siswa membutuhkan waktu yang cukup untuk mengolah informasi yang diperoleh agar dapat digunakan dalam diskusi maupun evaluasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengelolaan waktu menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

¹¹⁵ Wawancara dengan Siswa NNQ, Kelas XB, tanggal 6 Februari 2026, 10.15 WIB

3) Fokus siswa yang beragam

Fokus siswa yang beragam juga menjadi tantangan tersendiri dalam penggunaan *Virtual Field Trip* (VFT) di kelas. Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Sebagian siswa mampu memanfaatkan perangkat secara optimal untuk mengeksplorasi materi, namun terdapat pula siswa yang kurang fokus atau terdistraksi oleh penggunaan perangkat tersebut. Kondisi ini menyebabkan tingkat keterlibatan siswa menjadi tidak merata selama pembelajaran berlangsung.

Keberagaman karakteristik siswa menuntut adanya pengelolaan kelas yang lebih adaptif dari guru. Guru harus memastikan bahwa penggunaan perangkat tetap berada dalam konteks pembelajaran dan tidak disalahgunakan untuk aktivitas lain. Situasi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi VFT tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengontrol dinamika kelas. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan:

“Tantangannya memang di fokus siswa. Meski mayoritas antusias, ada saja satu-dua anak yang mengantuk atau diam-diam mau buka aplikasi lain di HP-nya. Makanya saya tidak bisa diam di meja, saya harus keliling kelas untuk memantau layar HP mereka satu per satu. Kalau ada yang mulai melenceng, langsung saya tegur: ‘Ayo fokus, diperhatikan!’ Strategi keliling begitu membantu saya untuk tetap memegang kendali kelas.”¹¹⁶

¹¹⁶ Wawancara dengan Guru Sejarah MUDM, S.Pd tanggal 6 Januari 2026, 13.13 WIB

Pengawasan aktif menjadi strategi penting guru dalam menjaga konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengendali situasi kelas agar tetap kondusif. Upaya tersebut dilakukan untuk meminimalisir distraksi yang dapat menghambat proses belajar siswa.

Beberapa siswa juga menunjukkan gejala kejenuhan, seperti kehilangan fokus atau mengantuk selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat konsentrasi yang sama dalam menerima pembelajaran berbasis teknologi. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar seluruh siswa dapat tetap terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar.

4) Kendala pendanaan untuk media canggih

Keterbatasan perangkat juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi *Virtual Field Trip* (VFT). Tidak semua siswa memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses video 360°, sehingga pembelajaran tidak sepenuhnya dapat dilakukan secara individu. Kondisi ini mengharuskan siswa untuk berbagi perangkat dengan teman sebangku. Situasi tersebut memang mendorong kerja sama, tetapi di sisi lain dapat membatasi kebebasan siswa dalam mengeksplorasi media secara maksimal.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa ASS yang menyampaikan:

“Saya kebetulan tidak punya HP, jadi tadi harus bergabung dan berbagi layar dengan teman sebangku. Memang jadi bisa diskusi, tapi rasanya kurang bebas karena saya tidak bisa menggeser arah videonya sesuka hati, harus gantian atau ikut ke mana teman saya mengarahkan HP-nya. Sejujurnya, kalau kondisi perangkatnya terbatas begini, saya merasa lebih enak kalau videonya diputar di proyektor saja untuk dilihat bareng-bareng di depan kelas. Selain layarnya lebih besar, kita semua jadi punya fokus yang sama.”¹¹⁷

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat berdampak pada pengalaman belajar siswa. Siswa tidak dapat mengeksplorasi media secara mandiri sehingga interaksi dengan konten menjadi terbatas. Kondisi ini berpotensi mengurangi kedalaman pemahaman siswa karena keterlibatan langsung terhadap media tidak sepenuhnya optimal.

Keterbatasan perangkat juga berkaitan dengan aspek pendanaan sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih canggih. Pengadaan teknologi pendukung seperti perangkat *Virtual Reality* (VR) atau aplikasi berbayar belum dapat direalisasikan secara optimal karena keterbatasan anggaran. Sekolah cenderung memanfaatkan platform gratis sebagai alternatif yang lebih terjangkau dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan wakil kepala kurikulum yang menyatakan:

¹¹⁷ Wawancara dengan Siswa ASS, Kelas XB tanggal 3 Februari 2026, 12.30 WIB

“Hambatan memang pada aspek pendanaan jika ingin menyediakan fasilitas yang lebih canggih seperti perangkat VR atau aplikasi khusus. Biayanya sangat besar. Oleh karena itu, kami mengambil langkah praktis dengan memanfaatkan YouTube agar lebih terjangkau. Meskipun gratis, platform ini tetap efektif memberikan pengalaman virtual bagi siswa tanpa harus membebani anggaran sekolah.”¹¹⁸

Keterbatasan anggaran menjadi faktor yang mempengaruhi pengembangan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah harus menyesuaikan inovasi dengan kondisi sumber daya yang tersedia agar tetap dapat berjalan secara efektif. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi VFT dapat tetap dilakukan secara kreatif, meskipun belum didukung oleh fasilitas yang sepenuhnya optimal.

Pelaksanaan *Virtual Field Trip* (VFT) di MA Bilingual Batu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas proses belajar sejarah secara lebih interaktif dan bermakna. Dukungan kebijakan sekolah, kesiapan guru melalui *workshop*, ketersediaan fasilitas, serta kreativitas dalam pengelolaan kelas menjadi faktor yang mendorong keberhasilan implementasi VFT. Antusiasme siswa yang tinggi turut memperkuat efektivitas pembelajaran karena menciptakan suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan komunikatif.

Pelaksanaan VFT juga dihadapkan pada sejumlah kendala yang memengaruhi optimalisasi pembelajaran di kelas. Keterbatasan jaringan internet menjadi faktor yang bersifat dualistik karena di satu

¹¹⁸ Wawancara dengan WAKA Kurikulum BF, M.Pd tanggal 3 Februari 2026, 10.12 WIB

sisi mendukung akses media digital, tetapi di sisi lain dapat menghambat kelancaran pembelajaran ketika koneksi tidak stabil. Keterbatasan waktu, variasi fokus siswa, serta keterbatasan perangkat turut menjadi tantangan yang harus dihadapi dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Keterbatasan yang muncul dalam pelaksanaan VFT tidak menjadi hambatan mutlak dalam keberlangsungan pembelajaran. Guru dapat melakukan berbagai strategi adaptif seperti mengunduh video terlebih dahulu atau menggunakan *tethering* kuota sebagai alternatif ketika jaringan sekolah mengalami kendala. Pengembangan sarana dan prasarana seperti penggunaan layar interaktif (*touch screen*) dapat menjadi salah satu opsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun tidak bersifat wajib untuk diterapkan. Pelaksanaan pembelajaran tetap dapat berjalan secara efektif selama terdapat kreativitas guru, dukungan sekolah, serta kesiapan siswa dalam mengikuti inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data yang relevan dengan fokus penelitian mengenai penerapan *Virtual Field Trip* (VFT) di MA Bilingual Batu, berdasarkan temuan yang telah diperoleh pada bab sebelumnya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menguraikan hasil penelitian dengan mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian. Pembahasan disajikan dengan mengintegrasikan data yang diperoleh di lapangan, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan secara sistematis untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait fenomena yang diteliti.

A. Implementasi *Virtual Field Trip* (VFT) dalam pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi VFT dalam Pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu menjadi alternatif pembelajaran untuk menjawab dua kondisi yang saling berkaitan. Pertama, keterbatasan sekolah dalam melaksanakan *field trip* secara langsung ke situs bersejarah akibat kendala biaya dan logistik. Kedua, pembelajaran sejarah yang masih didominasi metode penyampaian materi secara satu arah sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut bukan semata-mata disebabkan oleh siswa, melainkan dipengaruhi oleh desain pembelajaran siswa yang kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses

belajar. Seperti yang ditegaskan oleh Ryan dan Deci dalam teori *Self-Determination Theory* (SDT), motivasi intrinsik siswa hanya dapat berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi (*autonomy*), keterhubungan (*relatedness*), dan kompetensi (*competence*).¹¹⁹ Pembelajaran berbasis ceramah satu arah belum mampu memenuhi ketiga kebutuhan tersebut secara bersamaan, sehingga keterlibatan siswa rendah dan belajar Sejarah dianggap membosankan. VFT hadir bukan sekadar sebagai variasi media, tetapi sebagai intervensi yang secara langsung menjawab rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa tersebut.

Peran guru dalam pelaksanaannya mengalami transformasi yang signifikan. Usman menegaskan bahwa guru profesional memiliki sembilan peran dalam pembelajaran, di antaranya sebagai demonstrator, fasilitator, motivator, mediator, dan pengelola kelas.¹²⁰ Pada konteks VFT di MA Bilingual Batu, kelima peran tersebut terbukti dijalankan secara bersamaan. Sebagai *demonstrator*, guru menunjukkan cara mengoperasikan fitur *gyroscope* yaitu fitur yang memungkinkan siswa melihat tampilan video 360° dari berbagai arah dengan menggerakkan *smartphone* sebelum pembelajaran dimulai. Sebagai *fasilitator*, guru tidak lagi mendominasi penjelasan, melainkan memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan media. Sebagai *motivator*, guru menyampaikan kerangka materi di awal untuk membangun rasa ingin tahu. Sebagai *mediator*, guru menghubungkan antara

¹¹⁹ Edward L Deci et al., *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*, *Human Needs and the Self-Determination of Behavior, Psychological Inquiry*, vol. 7965, 2009, <https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104>.

¹²⁰ Mohammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999).

konten video dengan konsep akademis yang sedang dipelajari. Guru sebagai *pengelola kelas*, melakukan pengawasan aktif untuk memastikan penggunaan *smartphone* tetap sesuai dengan pembelajaran. Afriani dkk. dalam kajiannya tentang guru sebagai fasilitator digital juga menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi di kelas mensyaratkan pergeseran paradigma dari guru sebagai *content deliverer* menjadi *learning designer* yang merancang pengalaman belajar, bukan hanya menyampaikan materi.¹²¹

Perubahan peran ini terjadi secara nyata di MA Bilingual Batu. Peran guru ini berdampak langsung pada perjalanan belajar siswa. Ketika guru memberikan instruksi teknis tentang cara menggeser tampilan video 360°, lalu membagikan tautan melalui grup kelas, dan kemudian berjalan mengelilingi kelas sembari mendampingi eksplorasi siswa, sehingga menciptakan kondisi yang oleh Kolb disebut *concrete experience* yaitu pembelajaran yang dimulai dari pengalaman secara virtual yang dirasakan oleh siswa dalam *Experiential Learning*.¹²² Siswa yang menggerakkan *smartphone* untuk mengamati relief Karmawibangga dari berbagai sudut, atau memperhatikan jalur Pradaksina yaitu tata cara berjalan searah jarum jam mengelilingi tempat suci, seperti Candi Borobudur, sebagai bentuk penghormatan dan penghormatan spiritual menurut agama Buddha dan Hindu. Pengalaman visual inilah yang kemudian menjadi fondasi bagi tahap-tahap belajar berikutnya: refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif melalui diskusi dan evaluasi.

¹²¹ Gusma Afriani et al., "Teachers as Digital Facilitators: Navigating the Shift from Content Delivery to Learning Design," *Global Education Journal* 3 (2025): 390–96, <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.674>.

¹²² *Ibid.*, hlm 49.

Perubahan dalam proses pembelajaran ini sejalan dengan konsep yang dikembangkan oleh Petko, Mishra dan Koehler melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*.¹²³ Guru yang efektif dalam lingkungan teknologi bukanlah sekadar yang menguasai alat, melainkan yang mampu mengintegrasikan pengetahuan konten (*content knowledge*), strategi pedagogi (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan teknologi (*technological knowledge*) secara sinergis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru Sejarah di MA Bilingual Batu menunjukkan terintegrasinya dalam memahami konten sejarah Hindu-Buddha, memilih strategi pedagogis yang tepat (eksplorasi berbasis pengalaman), dan memanfaatkan teknologi VFT sebagai perantara.

Ada pendekatan teori mendukung yang dapat digunakan untuk memahami keterlibatan aktif siswa selama pelaksanaan VFT. Menurut Ryan dan Deci dalam *self determination theory (SDT)*, kegiatan mengamati video 360° secara mandiri memungkinkan siswa untuk memilih arah pengamatan mereka sendiri. Siswa dapat menggunakan teknologi dan memahami pelajaran secara mandiri, sehingga aktivitas tersebut memenuhi aspek kompetensi. Melalui teknologi yang mereka miliki, siswa dapat melihat dan mempelajari Candi Borobudur secara virtual. Interaksi dengan teman sebangku, terutama saat berbicara dan berbagi perangkat, juga menghasilkan kerja sama yang positif selama pembelajaran. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, siswa lebih antusias dan aktif ketika kebutuhan belajar tersebut

¹²³ Dominik Petko, Punya Mishra, and Matthew J Koehler, "TPACK in Context : An Updated Model," *Elsevier* 8, no. January (2025): 100244, <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2025.100244>.

dipenuhi dalam satu kegiatan. Penggunaan perangkat secara bersama-sama memiliki keterbatasan karena tidak semua siswa dapat mengeksplorasi media secara bebas sesuai keinginan masing-masing. Tanpa pengawasan guru terhadap penggunaan *smartphone* dalam kelas dapat menyebabkan distraksi sehingga kurang optimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky, interaksi yang terjadi antara siswa selama pembelajaran menunjukkan adanya *Zone of Proximal Development* (ZPD), ZPD adalah kondisi siswa dapat memahami materi dengan bantuan orang lain yang memiliki pemahaman yang lebih baik.¹²⁴ Hal ini terlihat saat siswa berbicara satu sama lain saat menonton video VFT. Siswa yang lebih cepat memahami materi membantu teman yang masih mengalami kesulitan, sehingga interaksi dan kerja sama sosial memastikan proses belajar berlangsung. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga saling memahami selama pembelajaran. Namun, karena masing-masing siswa memiliki tingkat partisipasi yang berbeda, kondisi ini memiliki keterbatasan. Beberapa siswa lebih cenderung pasif dan bergantung pada teman yang lebih aktif untuk membantu mereka memahami pelajaran.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa ada perbedaan yang cukup jelas antara siswa kelas X-A dan kelas X-B belajar selama pelaksanaan VFT. Siswa Kelas X-A menerima dua jam pembelajaran penuh dalam satu pertemuan, yang memungkinkan proses eksplorasi video, diskusi, dan refleksi berlangsung secara konsisten. Sebaliknya, siswa Kelas X-

¹²⁴ *Ibid.*, hlm. 86.

B menerima jadwal pembelajaran yang dibagi dalam dua pertemuan, yang menyebabkan proses belajar terputus. Antusiasme siswa saat menonton video pertemuan pertama tidak dapat langsung naik ke tahap diskusi yang lebih mendalam di pertemuan berikutnya. Guru perlu mengulang kembali pelajaran sebelumnya agar siswa dapat mengingat apa yang telah dipelajari. Jeda antara pertemuan memungkinkan siswa melupakan beberapa materi karena distraksi dari aktivitas sehari-hari dan materi pelajaran lain yang diberikan setelahnya. Kondisi ini selaras dengan argumen Johnson tentang pembelajaran kontekstual yang efektif, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu menuntut kesinambungan antara pengalaman dan pemaknaan.¹²⁵ Ketika kesinambungan itu terputus, kualitas pembelajaran kontekstual turut menurun. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi VFT memerlukan pengelolaan waktu yang berkelanjutan, sehingga pengaturan jadwal pembelajaran menjadi sama pentingnya dengan pemilihan media yang digunakan.

Kajian Sousa dan Tomlinson mengatakan bahwa akal manusia memiliki cara terbaik untuk memproses dan mengintegrasikan informasi baru, yang mereka sebut sebagai belajar "*prime time*". Ketika pembelajaran terhenti untuk waktu yang lama, proses penguatan ingatan yang sedang terbentuk dapat terganggu sebelum tersimpan dengan baik dalam memori jangka panjang.¹²⁶ Kondisi ini membantu menjelaskan tentang kualitas pembelajaran kelas X-B lebih rendah daripada kelas X-A, yang menerima waktu belajar penuh dalam satu pertemuan. Siswa harus mengingat kembali pelajaran sebelumnya ketika

¹²⁵ *Ibid.*, hlm. 65.

¹²⁶ David A. Sousa and Carol Ann Tomlinson, *Differentiation and The Brain* (Bloomington: Solution Tree Press, 2011).

ada jeda pembelajaran. Siswa juga dapat terganggu dari aktivitas sehari-hari mereka dan materi pelajaran lain yang diterima setelah pelajaran. VFT membutuhkan waktu yang berkelanjutan untuk memungkinkan proses eksplorasi, diskusi, dan refleksi berjalan dengan optimal. Pengalaman belajar yang konsisten tidak hanya berkaitan dengan pengaturan jadwal, tetapi juga memengaruhi siswa tentang memahami pembelajaran yang bermakna.

Pada tahap evaluasi dan refleksi di akhir pembelajaran, guru membantu siswa memahami kembali makna dari yang mereka lihat selama VFT. Misalnya, guru menjelaskan bahwa Pradaksina bukan hanya kegiatan berjalan mengelilingi candi, tetapi juga memiliki makna ibadah dan nilai spiritual dalam ajaran Budha. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan hanya menonton video, namun juga membantu siswa menghubungkan pengalaman visual dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek. Menurut Johnson, dalam konsep *Contextual Teaching and Learning* (CTL), siswa akan mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna jika mereka dapat menghubungkan pengalaman belajar mereka dengan pemahaman mereka tentang konsep yang dipelajari.¹²⁷ Proses ini memastikan bahwa VFT tidak berhenti sebagai hiburan visual, tetapi juga menjadi pengalaman belajar yang menghasilkan pemahaman yang bermakna dan lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Kegiatan refleksi bersama di akhir pembelajaran di MA Bilingual Batu membantu siswa menghubungkan pengalaman belajar mereka selama VFT dengan kehidupan sosial di sekitar mereka. Melalui proses ini, siswa memahami nilai religius Candi Borobudur dan mengaitkannya

¹²⁷ *Ibid.*, hlm 65

dengan toleransi, penghargaan terhadap budaya, dan kehidupan sosial dalam sehari-hari.

B. Peran *Virtual Field Trip* dalam mendukung *Meaningful Learning* di MA Bilingual Batu

Pembelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu cenderung bersifat *rote learning* (hafalan) sebelum VFT diterapkan, siswa menghafalkan nama candi, periode waktu, dan nama raja tanpa mampu menghubungkannya dengan nilai-nilai yang relevan bagi kehidupan mereka. Ausubel menegaskan bahwa hafalan cenderung kurang bertahan dalam pemahaman siswa karena belum terintegrasi dengan struktur pengetahuan yang sudah ada.¹²⁸ VFT mengubah pola ini secara mendalam dengan menghadirkan pengalaman visual yang membuat siswa mengaitkan materi yang sebelumnya bersifat teoritis dengan objek nyata yang dapat diamati. Penggunaan VFT tetap memiliki keterbatasan dalam pembelajaran sejarah. Pengalaman virtual yang diperoleh siswa belum sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman kunjungan langsung ke situs sejarah karena siswa tidak dapat merasakan kondisi ruang, suasana lingkungan, maupun interaksi fisik secara nyata. Keterlibatan emosional yang muncul selama pembelajaran virtual juga belum tentu sama dengan pengalaman saat melakukan *field trip* secara langsung.

Pembelajaran sejarah dengan VFT menggabungkan penjelasan materi dengan tampilan visualisasi situs sejarah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Menurut teori *multimedia learning* dari Mayer,

¹²⁸ *Ibid.*, hlm 37.

pembelajaran yang menggabungkan informasi visual dan lisan secara bersamaan dapat membantu siswa memahami topik dengan lebih baik daripada hanya mendapat penjelasan lisan atau tulisan. Pembelajaran di MA Bilingual Batu menunjukkan kondisi ini. Siswa cenderung hanya menghafal informasi dasar sebelum VFT digunakan. Misalnya, Candi Borobudur dianggap sebagai candi Budha bertingkat, namun setelah menonton video virtual, siswa mulai dapat menjelaskan makna simbolis bangunan candi dan hubungannya dengan ajaran keagamaan Budha.¹²⁹ Hal tersebut menunjukkan adanya kecenderungan perubahan pemahaman siswa dari sekadar mengingat informasi menuju pemahaman materi yang lebih mendalam. Meskipun demikian, pemahaman yang diperoleh siswa tetap dipengaruhi oleh kualitas media visual yang digunakan dan kemampuan siswa dalam memaknai informasi yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung.

Penguatan pemahaman siswa melalui VFT dapat dijelaskan melalui teori *Dual Coding* yang dikaji oleh Clark dan Paivio. Teori ini menjelaskan bahwa ketika informasi disampaikan dalam dua bentuk sekaligus penjelasan lisan dan tampilan visual manusia lebih mudah memahaminya.¹³⁰ Siswa dalam pembelajaran VFT tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tentang tingkatan stupa tetapi juga melihat bentuk stupa melalui video 360°. Kedua hal ini membantu siswa memahami materi lebih mudah daripada jika mereka hanya mendengarkan penjelasan secara lisan. Hal ini terlihat ketika siswa mulai

¹²⁹ Richard E Mayer, (2009). *Multimedia Learning (2nd Ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press. (Cambridge: Cambridge University Press., 2009), <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id>.

¹³⁰ James M Clark and Allan Paivio, "Dual Coding Theory and Education," *Educational Psychology* 3, no. 3 (1991): 149–210.

memahami nilai religius dan relief Candi Borobudur setelah melihat tampilan visualnya secara langsung melalui video. Kombinasi penjelasan guru dan media visual membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih baik.

Proses penguatan konsep ini juga diperkuat oleh *advance organizer* yang dijalankan guru di awal pembelajaran. Menurut David Ausubel, *advance organizer* adalah kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa memahami gambaran umum materi sebelum memasuki pembelajaran inti. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar siswa memiliki persiapan awal dan lebih mudah menghubungkan pengetahuan baru dengan informasi yang sudah mereka ketahui sebelumnya.¹³¹ Sebelum video VFT diputar, guru menjelaskan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan gambaran tentang Peradaban Hindu-Buddha dalam pembelajaran MA Bilingual Batu. Guru memberikan arahan terkait penggunaan *smartphone* selama pembelajaran berlangsung. Siswa diperbolehkan membawa dan menggunakan *smartphone* dengan izin guru serta hanya digunakan untuk mengakses video pembelajaran dan kegiatan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penjelasan awal membantu siswa memahami hal-hal penting yang perlu diperhatikan saat menonton video. Adanya pengantar ini, siswa tidak hanya menonton video sebagai hiburan visual, tetapi mereka juga lebih terarah dalam mencari informasi dan menemukan hubungan antara video dan materi yang sedang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman awal dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan bermakna.

¹³¹ *Ibid.*, hlm 37.

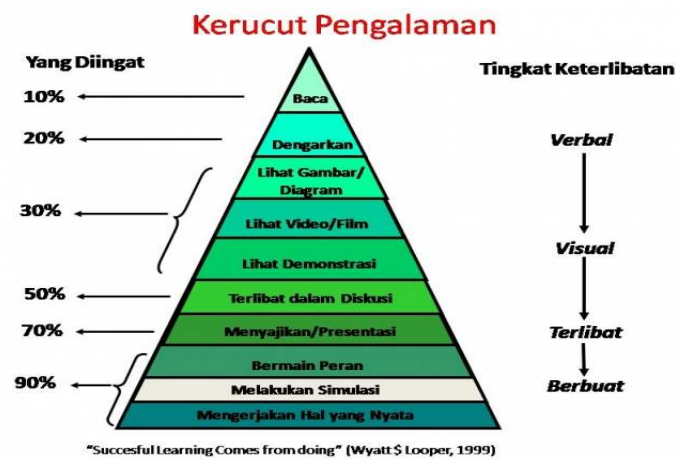
Dimensi kontekstual dari *meaningful learning* yang terwujud melalui VFT dapat dianalisis melalui kerangka *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dari Johnson.¹³² CTL menegaskan bahwa siswa belajar bermakna ketika mereka dapat melihat hubungan antara materi pelajaran dengan realita. Temuan di MA Bilingual Batu memperlihatkan bahwa pembelajaran melalui video bukan hanya memberikan siswa tentang pemahaman materi sejarah, tetapi juga membantu pemahaman tentang menghormati perbedaan agama karena Candi Borobudur menjadi salah satu bukti adanya kerukunan budaya sejak masa lampau. Siswa juga mendapatkan pengalaman virtual tersebut sehingga menumbuhkan kesadarannya tentang pentingnya menjaga warisan budaya dan menghormati perbedaan di sekitarnya. Respons tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah melalui VFT membantu siswa menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sosial di lingkungan mereka sehari-hari.

Aspek ini penting untuk dikontraskan dengan penelitian-penelitian VFT sebelumnya, seperti Melinda dkk yang mengukur keberhasilan VFT Aspek ini penting untuk dikontraskan dengan penelitian-penelitian VFT sebelumnya, seperti Melinda dkk yang mengukur keberhasilan VFT sebagian besar berdasarkan peningkatan skor kognitif.¹³³ Di MA Bilingual Batu, keberhasilan pembelajaran bermakna terutama berfokus pada aspek afektif, termasuk membangun sikap toleransi, kesadaran pelestarian budaya, dan penghargaan

¹³² *Ibid.*, hlm 65.

¹³³ Melinda, Vannisa Aviana, I Nyoman Sudana Degeng, and Dedi Kuswandi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, no. 2001 (2017): 158–64.

terhadap keberagaman. Novak dan Gowin menyatakan bahwa pembelajaran bermakna mencapai kualitas terbaiknya ketika siswa tidak hanya menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya, namun juga memberikan makna personal yang berkaitan dengan pengalaman hidup mereka.¹³⁴ Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan VFT dalam pembelajaran sejarah memiliki kecenderungan mendukung perkembangan aspek kognitif sekaligus aspek afektif siswa.



Gambar 3.5 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: Kompasiana, 2021

Kemampuan berpikir kritis yang berkembang melalui VFT terlihat dari munculnya rasa ingin tahu siswa terhadap makna yang terkandung dalam materi sejarah. Pertanyaan-pertanyaan analitis mulai muncul setelah siswa mengamati video secara langsung, sesuatu yang sebelumnya jarang terjadi ketika materi hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Perspektif kerucut pengalaman dari Edgar Dale menunjukkan bahwa VFT berada pada tingkat

¹³⁴*Ibid.*, hlm 15.

pengalaman tiruan (*contrived experience*) yang lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran verbal semata.¹³⁵ Peningkatan aktivitas melalui menganalisis dan bertanya menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi yang diberikan guru

Pembelajaran berbasis VFT tetap memiliki keterbatasan, pengalaman belajar yang diperoleh siswa masih bersifat virtual sehingga keterlibatan emosional, seperti rasa kagum atau pengalaman suasana ketika berada langsung di situs sejarah, belum dapat dirasakan secara utuh seperti pada *field trip* nyata. Selain itu, efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh kualitas video, jaringan internet, dan fokus siswa selama menggunakan perangkat pembelajaran. Pembelajaran VFT lebih tepat dipahami sebagai media pendukung pembelajaran yang membantu memperkuat pemahaman siswa, bukan sebagai pengganti penuh pengalaman belajar lapangan secara langsung.

C. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pembelajaran *Virtual Field Trip*

Implementasi VFT di MA Bilingual Batu berlangsung dalam berbagai kondisi yang turut memengaruhi proses pembelajaran. Faktor keberhasilan maupun kendala yang muncul selama pelaksanaan menunjukkan antara integrasi teknologi dan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai aspek teknis maupun nonteknis. Ertmer membagi hambatan integrasi teknologi dalam pendidikan ke dalam dua kategori: *first-order barriers* (hambatan eksternal

¹³⁵ *Ibid*, hlm 107

seperti infrastruktur, waktu, dan biaya) dan *second-order barriers* (hambatan internal seperti keyakinan dan kompetensi guru).¹³⁶ Kerangka ini membantu mengidentifikasi letak kekuatan dan kelemahan implementasi VFT di sekolah ini, sekaligus memberikan arah untuk perbaikan.

Faktor pendukung pertama adalah kebijakan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran. Kepala Sekolah MA Bilingual Batu secara eksplisit memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan menyatakan dukungan penuh terhadap VFT. Kajian dari Rogers tentang *Diffusion of Innovations*, dukungan pimpinan institusi merupakan salah satu faktor penentu utama dalam proses penerapan inovasi. Inovasi yang didukung oleh pimpinan sekolah akan memperoleh dukungan yang jauh lebih cepat dibandingkan inovasi yang hanya didorong oleh individu tanpa dukungan struktural.¹³⁷ Kepala Sekolah MA Bilingual Batu berperan sebagai pihak yang memberikan dukungan bagi guru untuk berinovasi, dan ini menciptakan suasana yang kondusif bagi VFT. Michael Fullan dalam bukunya tentang kepemimpinan perubahan menegaskan bahwa kepala sekolah yang efektif tidak hanya mengelola perubahan, tetapi secara aktif menciptakan budaya sekolah yang mendorong eksperimentasi dan inovasi pedagogis.¹³⁸ Kepala Sekolah MA Bilingual Batu menjalankan peran ini dengan menyediakan ruang kebijakan dan legitimasi pengembangan kapasitas sekolah,

¹³⁶ Peggy A Ertmer, "Teacher Pedagogical Beliefs: The Final Frontier in Our Quest for Technology Integration," *Educational Technology Research and Development* 53, no. 4 (2005): 25–39.

¹³⁷ M Everett Rogers, *Diffusion of Innovations* (New York: Free Press, 2003), <https://books.google.co.id/books?id=9U1K5LjUOwEC>].

¹³⁸ Michael Fullan, *The Principal Three Keys to Maximizing Impact* (San Francisco: CA: Jossey-Bass., 2014).

dapat dilakukan melalui dukungan terhadap guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada peningkatan kualitas belajar. Meskipun demikian, sekolah tetap memandang kunjungan lapangan secara langsung sebagai pengalaman belajar yang penting bagi siswa karena memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara nyata dengan objek dan lingkungan sejarah. Penggunaan VFT lebih diposisikan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan biaya, waktu, dan akses, tanpa menghilangkan nilai penting dari studi lapangan secara langsung. Dengan demikian, pemanfaatan VFT di MA Bilingual Batu tidak dimaksudkan untuk menggantikan *field trip*, melainkan sebagai upaya menghadirkan pengalaman belajar yang tetap kontekstual ketika kunjungan lapangan belum memungkinkan untuk dilaksanakan.

Faktor pendukung kedua adalah program pengembangan profesional guru yang berkelanjutan melalui *workshop* kurikulum minimal dua kali setahun, disertai supervisi oleh koordinator rumpun IPS. Ertmer dan Ottenbreit Leftwich menegaskan bahwa penghambat dalam integrasi teknologi bukanlah ketiadaan perangkat, melainkan rendahnya kompetensi pedagogis-teknologis guru.¹³⁹ MA Bilingual Batu berupaya melalui kegiatan *workshop* dan pendampingan guru. Kegiatan tersebut tidak hanya membahas cara teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga teknologi dapat mengubah materi dan pendekatan pembelajaran di kelas. Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya akan meningkatkan pengetahuan mereka tentang cara menggunakan

¹³⁹ Peggy A Ertmer and Ottenbreith Anae T Leftwich, *Teacher Technology Change : How Knowledge , Beliefs , and Culture Intersect* (Bloomington: Research on Technology in Education, 2010).

media pembelajaran, tetapi mereka juga memiliki kemampuan untuk merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan lebih terarah. Hal ini ditunjukkan oleh pelaksanaan VFT yang direncanakan, mulai dari persiapan materi, eksplorasi video, dan kegiatan diskusi dan refleksi di akhir pembelajaran.

Faktor pendukung ketiga adalah ketersediaan perangkat pribadi siswa yang memadai sebagai modal dasar implementasi VFT. Sebagian besar siswa MA Bilingual Batu telah memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses platform video seperti YouTube selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut membantu sekolah melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi tanpa harus menyediakan perangkat tambahan dalam jumlah besar. Penggunaan perangkat pribadi siswa ini dikenal dengan istilah *Bring Your Own Device* (BYOD), yaitu pendekatan pembelajaran yang memperbolehkan siswa menggunakan perangkat milik pribadi untuk mendukung kegiatan belajar di kelas. Menurut John Traxler, penggunaan perangkat pribadi siswa dapat menjadi sumber belajar yang membantu proses pembelajaran apabila dimanfaatkan dengan baik.¹⁴⁰ Ketersediaan perangkat yang relatif merata di kalangan siswa menjadi fondasi teknis terhadap VFT, kemudian diimplementasikan secara praktis di dalam kelas, tanpa memerlukan pengadaan perangkat tambahan dalam skala besar.

Faktor pendukung keempat adalah kreativitas guru dalam merancang dan mengintegrasikan VFT ke dalam pembelajaran sejarah. Guru tidak sekadar

¹⁴⁰ John Traxler, "Learning With Mobiles: The Global South," *Comparative & International Education*, 2018, 1–24, <https://doi.org/10.1177/1745499918761509>.

menampilkan video 360° sebagai tontonan, melainkan merancang sebagai pengalaman belajar yang terstruktur dengan panduan eksplorasi, pertanyaan pemantik, dan sesi refleksi yang mendorong siswa berpikir kritis. Mila dan Hikmah mengungkapkan integrasi teknologi dalam pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam memadukan penggunaan teknologi, strategi pembelajaran, dan penguasaan materi secara seimbang agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.¹⁴¹ Guru MA Bilingual Batu menunjukkan kompetensinya ketika mampu mengidentifikasi situs-situs bersejarah yang relevan dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang paling tepat untuk menyampaikannya, dan merancang aktivitas yang memaksimalkan potensi afektif dan kognitif dari pengalaman virtual tersebut. Kreativitas ini yang membedakan VFT sebagai inovasi pedagogis yang bermakna dari sekadar penggunaan teknologi tanpa arah.

Faktor pendukung kelima adalah antusiasme siswa selama pelaksanaan VFT. Ketika terdapat siswa yang tidak membawa atau tidak memiliki perangkat, mereka bergabung dengan teman sebangku untuk mengikuti pembelajaran bersama. Kondisi tersebut tidak hanya membantu mengatasi keterbatasan perangkat, tetapi juga memunculkan diskusi spontan antar siswa selama mengamati video pembelajaran. Menurut Rogers, suatu inovasi lebih mudah diterima ketika dapat diamati secara langsung manfaatnya oleh pengguna lain.¹⁴² Hal tersebut terlihat ketika siswa yang melihat temannya

¹⁴¹ Gus Nafi et al., "Technology Integration in Learning Assessment: The Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Model for Developing Digital Competence Integrasi Teknologi Dalam Evaluasi Pembelajaran: Model Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)," *Pijies* 8, no. 2 (2025): 722–35, <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7514>.

¹⁴² Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th Edition). Free Press A Division Simon and Schuster, Inc.

tertarik dan aktif mengikuti eksplorasi video menjadi terdorong untuk ikut terlibat dalam pembelajaran.

Hambatan-hambatan yang ditemukan di lapangan sebagian besar termasuk dalam *first-order barriers* menurut Peggy A. Ertmer, yaitu hambatan yang berasal dari faktor eksternal seperti fasilitas dan infrastruktur. Keterbatasan jaringan internet menjadi hambatan yang paling sering muncul selama pelaksanaan VFT.¹⁴³ Video 360° membutuhkan koneksi internet yang cukup kuat, sehingga ketika diakses secara bersamaan oleh seluruh siswa dalam satu kelas, jaringan Wi-Fi sekolah mengalami *buffering* dan memperlambat proses pemutaran video. Beberapa siswa bahkan menggunakan kuota pribadi agar tetap dapat mengikuti pembelajaran tanpa tertinggal dari teman-temannya. Penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya didukung oleh kesiapan infrastruktur yang memadai. Gangguan jaringan selama proses eksplorasi video juga memengaruhi jalannya pembelajaran karena perhatian dan fokus siswa dapat teralihkan ketika video berhenti atau berjalan tidak lancar. Akibatnya, proses pengamatan dan diskusi yang sedang berlangsung menjadi terhambat dan suasana belajar di kelas menjadi kurang kondusif dibandingkan ketika video dapat diputar dengan lancar.

Hambatan kedua yaitu keterbatasan waktu, khususnya pada kelas X-B yang jadwal pembelajarannya terbagi dalam dua pertemuan, menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan VFT. Menurut Susanto, kajian pembelajaran

¹⁴³ *Ibid.*, hlm 25.

berbasis teknologi juga menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran bukan hanya oleh pengaruh media yang dipakai, tetapi juga tentang pengelolaan waktu dan kesinambungan proses belajar.¹⁴⁴ Jeda antar pertemuan menyebabkan guru perlu mengulang kembali materi pada awal pembelajaran berikutnya sehingga waktu diskusi dan refleksi menjadi berkurang. Pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* juga memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang karena mencakup tahap pengenalan media, eksplorasi visual, diskusi, hingga evaluasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterbatasan waktu dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran, terutama ketika siswa memahami materi secara mendalam. Jeda waktu yang terlalu lama berpotensi membuat siswa kesulitan mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Implementasi VFT memerlukan pengelolaan waktu dan penjadwalan yang berkesinambungan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Hambatan ketiga berupa keberagaman fokus siswa saat menggunakan *smartphone* menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi positif sekaligus risiko distraksi. Menurut Mayella dkk, penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan kesiapan pengguna. Penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi fokus belajar siswa, terutama ketika perangkat digunakan untuk aktivitas nonpembelajaran selama proses belajar

¹⁴⁴ Eri Susanto, "Model Pembelajaran Langsung: Solusi Masalah Keterbatasan Waktu Pada Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Reset & Konseptual* 5, no. 1 (2021): 29–34, https://doi.org/https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.311.

berlangsung.¹⁴⁵ *Smartphone* perangkat yang memudahkan siswa dalam mengakses video pembelajaran, namun di sisi lain juga membuka peluang penggunaan perangkat di luar kebutuhan belajar. Kondisi ini menyebabkan guru perlu melakukan pengawasan dan manajemen kelas secara lebih intensif agar penggunaan *smartphone* tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis VFT juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya bergantung pada pengawasan guru, tetapi turut dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru di MA Bilingual Batu melakukan pemantauan dan pendampingan selama kegiatan pembelajaran untuk memastikan siswa tetap fokus pada aktivitas belajar. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan VFT memerlukan manajemen kelas yang lebih intensif dibandingkan metode konvensional, sebuah tuntutan tambahan yang perlu diantisipasi dalam perencanaan.

Hambatan keempat adalah keterbatasan pendanaan untuk teknologi yang lebih canggih. Sekolah belum mampu menyediakan perangkat *Virtual Reality* (VR) karena biaya yang cukup besar, sehingga memilih memanfaatkan platform gratis seperti YouTube sebagai alternatif. Rogers menegaskan bahwa penerimaan terhadap suatu inovasi dipengaruhi oleh manfaat yang dirasakan pengguna dibandingkan cara sebelumnya, bukan semata-mata karena tingkat kecanggihan teknologinya.¹⁴⁶ Pilihan ini tetap membantu proses pelajaran

¹⁴⁵ Rasbiyanti Mayella, Harifuddin, and A Rusdi Maidin, "Efek Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Terhadap Daya Fokus Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 21 Makassar," *Sosiologi Kontemporer* 4, no. 2 (2024): 54–57, <https://doi.org/https://doi.org/10.56326/jsk.v4i2.4867>.

¹⁴⁶ *Ibid.*, hlm 13

yaitu VFT berbasis YouTube tanpa VR khusus atau tanpa aplikasi berbayar. Media berbasis YouTube juga memiliki keterbatasan, pengalaman virtual yang diperoleh siswa belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman ruang dan suasana situs sejarah secara langsung seperti pada penggunaan teknologi VR maupun *field trip* nyata. Bagi MA Bilingual Batu, VFT berbasis YouTube sudah memberikan keunggulan relatif yang cenderung lebih baik dibandingkan ceramah dan itulah yang menjadikannya inovasi yang berkelanjutan untuk diterapkan oleh sekolah-sekolah dengan keterbatasan anggaran serupa.

Faktor pendukung dan penghambat implementasi VFT di MA Bilingual Batu menggambarkan sebuah inovasi yang belum sepenuhnya matang, namun memiliki pondasi yang cukup kokoh untuk terus berkembang. Lima faktor pendukung yang teridentifikasi kebijakan sekolah yang kondusif, pengembangan profesional guru yang berkelanjutan, kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, ketersediaan perangkat siswa, serta antusiasme dan siswa saling menopang dan menciptakan kondisi yang memungkinkan VFT berhasil diimplementasikan meskipun sejumlah hambatan. Hambatan-hambatan yang ada, mulai dari keterbatasan jaringan, keterbatasan waktu, risiko distraksi perangkat, hingga keterbatasan anggaran, bukanlah batasan yang menutup kemungkinan, melainkan tantangan yang dapat diatasi secara bertahap melalui kebijakan yang tepat sasaran. Hal yang paling signifikan dari temuan ini adalah bahwa keberhasilan VFT di MA Bilingual Batu tidak lahir dari kelengkapan teknologi, melainkan dari kecerdasan pedagogis dalam memanfaatkan apa yang tersedia. Ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran yang bermakna tidak harus menunggu kondisi ideal, sebab justru dalam

keterbatasan, kreativitas dan kolaborasi tetap dapat berkembang secara optimal. Penguatan infrastruktur jaringan dan penataan ulang alokasi waktu pembelajaran menjadi dua agenda prioritas yang apabila ditangani, akan membuka potensi VFT secara optimal.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi pembelajaran sejarah melalui *Virtual Field Trip* (VFT) dalam mendukung *meaningful learning* siswa MA Bilingual Batu, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Implementasi *Virtual Field Trip* (VFT) dalam pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, demonstrator, sekaligus pengelola kelas yang mengarahkan siswa dalam mengeksplorasi video 360°. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami pengalaman belajar secara visual dan interaktif. VFT menjadi alternatif atas keterbatasan *field trip* langsung sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. *Virtual Field Trip* (VFT) berperan dalam mendukung terbentuknya *meaningful learning* di MA Bilingual Batu. Penggunaan VFT membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih mendalam melalui pengalaman visual yang diperoleh selama pembelajaran. Selain itu, VFT mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi, serta membantu siswa menghubungkan materi sejarah dengan

kehidupan sehari-hari, seperti nilai religius, toleransi, dan pelestarian budaya. Pembelajaran melalui VFT juga menunjukkan adanya kecenderungan berkembangnya kemampuan berpikir kritis yang terlihat dari munculnya rasa ingin tahu dan pertanyaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Meskipun demikian, tingkat kemunculan indikator tersebut tidak selalu sama pada setiap siswa karena dipengaruhi oleh berbagai faktor selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan VFT. Faktor pendukung meliputi dukungan kebijakan sekolah, *workshop* guru, ketersediaan perangkat, kreativitas guru, serta antusiasme siswa. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, keterbatasan waktu pembelajaran, fokus siswa yang beragam, serta keterbatasan perangkat. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak menghilangkan efektivitas VFT, tetapi menjadi tantangan yang perlu dikelola agar pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan dapat terus mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti *Virtual Field Trip* dengan memperkuat infrastruktur, terutama jaringan internet yang stabil. Selain itu, apabila kondisi memungkinkan sekolah dapat menyelenggarakan kunjungan langsung. Kegiatan tersebut sangat penting karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam bagi siswa. Melalui

kunjungan secara langsung siswa mendapatkan pengalaman belajar untuk mengamati objek sejarah secara nyata, berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar, serta memperoleh pengalaman yang tidak sepenuhnya dapat dihadirkan melalui media virtual.

2. Bagi guru diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan pedagogik dan keterampilan teknologi untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan terarah. Guru juga perlu mengoptimalkan pengelolaan waktu, pengawasan kelas, dan strategi pembelajaran agar *Virtual Field Trip* tidak hanya menjadi hiburan visual tetapi menjadi pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.
3. Bagi siswa diharapkan lebih aktif dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, khususnya ketika menggunakan *smartphone* sebagai media belajar. Siswa juga perlu meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka agar *Virtual Field Trip* dapat memberikan pemahaman yang efektif tentang materi sejarah.
4. Bagi program studi IPS diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensi calon pendidik melalui pembelajaran yang menekankan pengembangan strategi mengajar yang variatif, kreatif, dan sesuai perkembangan zaman. Tujuannya adalah agar calon guru tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong pertumbuhan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan motivasi untuk belajar.
5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji penelitian dengan fokus yang lebih luas, seperti membandingkan efektivitas *Virtual Field*

Trip dengan metode pembelajaran lain atau mengintegrasikan teknologi yang lebih canggih seperti *Virtual Reality* (VR). Penelitian selanjutnya juga dapat meneliti dampak VFT terhadap aspek afektif dan keterampilan abad modern secara lebih mendalam dan kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Suriani. "Urgensi Historical Thinking Bagi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Sejarah." *Sosial Dan Humaniora* 3, no. 6 (2024): 877–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/peshum.v3i6.6476>.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Afriani, Gusma, Nova Krisnawati, Liza Husnita, and Nur Komariah. "Teachers as Digital Facilitators: Navigating the Shift from Content Delivery to Learning Design." *Global Education Journal* 3 (2025): 390–96. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.674>.
- Akhmadiyanto, Salim, and Muhammad Hanif. "Pembelajaran Sejarah Indonesia: Membangun Wawasan Kebangsaan Dan Sikap Nasionalisme Siswa MAN 1 Banyumas." *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2023): 83–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.59027/alisyraq.v6i2.339>.
- Aldani, Tri Suci, and Alfian Tanjung. "Analisis Peran Field Trip Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Di Bidang Sejarah Islam." *Edu Society* 5, no. 1 (2025): 599–608. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.863>.
- Aliyah, Siti, Reno Ardi Pranoto, Erin Rosna Agustin, and Didik Trisetiyoko. "Peran Sejarah Dalam Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa." *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2025): 64–74. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.952>.
- Alqudsi, Zainab, Nurul Uswatun Khasanah, and Budi Murtiyasa. "Penerapan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Museum Virtual Berbasis Zoom Meeting." *Al-DYAS* 2, no. 1 (2023): 147–57. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i1.885>.
- Ausubel, D P. *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. Grune & Stratton, 1963.
- Cahyani, Indah, Husniyah Cahya Nabila, Tika Mutia Sari, and Nur Farida. "Optimalisasi Media Audiovisual Dalam Mengurangi Kesenjangan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran SKI Di Kelas 4 MI Al- Manar." *Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02, no. 01 (2025): 1816–26.
- Clark, James M, and Allan Paivio. "Dual Coding Theory and Education." *Educational Psychology* 3, no. 3 (1991): 149–210.
- Cohen, Louis, Lawrence Manion, and Keith Morrison. *Research Methods in Education*. 8th ed. Vol. 17, 2018.
- Deci, Edward L, Richard M Ryan, Edward L Deci, and Richard M Ryan. *The "*

- What " and " Why " of Goal Pursuits : Human Needs and the Self-Determination of Behavior Human Needs and the Self-Determination of Behavior. Psychological Inquiry. Vol. 7965, 2009.* <https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104>.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), hal 175, n.d.
- Edgar, Dale. *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: The Dryden Press, 1969.
- Efendy, Rustan. "Rekontruksi Makna BELajar Dalam Upaya Merespon Perubahan Paradigma Pembelajaran Era Milenial." *Studi Pendidikan* 16, no. 1 (2018): 38–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i1.733>.
- Elih, Yuliah. "Implementasi Kebijakan Pendidikan." *Natural Science* 6, no. 1 (2020): 41–53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.373-384.2023>.
- Ertmer, Peggy A. "Teacher Pedagogical Beliefs: The Final Frontier in Our Quest for Technology Integration." *Educational Technology Research and Development* 53, no. 4 (2005): 25–39.
- Ertmer, Peggy A, and Ottenbreith Anae T Leftwich. *Teacher Technology Change : How Knowledge , Beliefs , and Culture Intersect*. Bloomington: Research on Technology in Education, 2010.
- Firnanda, Muhammad, Heri Susanto, and Ersis Warmansyah Abbas. "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." *Pendidikan Dan Humaniora* 8, no. 1 (2024): 757–64. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3671>.
- Frimayanti, Ade Imelda. "Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam [Implementation of Values Education in Islamic Religious Education]." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2017): Hal. 240. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2128>.
- Fullan, Michael. *The Principal Three Keys to Maximizing Impact*. San Francisco: CA: Jossey-Bass., 2014.
- Hakim, Muhammad Saifudin. "Sampaikanlah Dariku Walaupun Satu Ayat." *Muslim.or.id*, 2019. <https://muslim.or.id/47176-sampaikanlah-dariku-walaupun-satu-ayat>.
- Ibnu Rusydi. "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 7, no. 1 (2021): 75–83. https://doi.org/https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v7i1.176.
- Inayah, Auliya Nur. "Strategi Pembelajaran Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Abad 21." *Estoria: Journal of Social Science and Humanities* 3, no. 1 (2022): 348–65. <https://doi.org/10.30998/je.v3i1.1013>.

- Johson, Elaine B. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*, 2002. <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=2HROigMMdqMC>.
- Jumroh, H.; Pratama JY.M. *Implementasi Pelayanan Publik Teori Dan Praktik. Insan Cendekia Mandiri*, 2021.
- Kementrian Agama RI, "Qur'an Kemenag," Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an., 2022, <https://quran.kemenag.go.id>.
- Khairul Anam, and Ainur Rofiq Sofa. "Penerapan Integrasi Ilmu Pengetahuan Dan Agama Berdasarkan Dalil Al-Qur'an: Studi Kasus Di MTs Raudlatul Hasaniyah Mojolegi Gading Probolinggo Dengan Fokus Pada Teori Big Bang, Embriologi, Dan Lapisan Atmosfer." *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 26–46. <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i2.521>.
- Khusniatul Vatyca, Dewi. "Pengembangan Media Virtual Fieldtrip (Vft) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.
- Kolb, David Allen. *Experiential Learning : Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education, 2006.
- Lazwardi, Dedi, Joni Kawijaya, Jimmy Cromico, Institut Agama, Islam Darul, and A Lampung. "Manajemen Kurikulum Dalam Pendidikan Kontemporer: Sebuah Kajian Teoritis." *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 1–12. <https://doi.org/10.47902/al-ikmal.v3i6>.
- Lim, Mus. "Menanamkan Nilai Persatuan Dan Kesatuan Melalui Pembelajaran Sejarah." *El Tarikh : Journal of History, Culture and Islamic Civilization* 2, no. 1 (2021): 37–50. <https://doi.org/10.24042/jhcc.v2i1.6486>.
- Maulidan, Aldi Cahya, and Wawan Darmawan. "Implikasi Multikulturalisme Dalam Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Persatuan Indonesia." *Jurnal Artefak* 11, no. 1 (2024): 49. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.13671>.
- Mayella, Rasbiyanti, Harifuddin, and A Rusdi Maidin. "Efek Pennggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Terhadap Daya Fokus Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 21 Makassar." *Sosiologi Kontemporer* 4, no. 2 (2024): 54–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.56326/jsk.v4i2.4867>.
- Mayer, Richard E. *Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd Ed.). Cambridge: Cambridge University Press.* Cambridge: Cambridge University Press., 2009. <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id>.
- Melinda, Vannisa Aviana, I Nyoman Sudana Degeng, and Dedi Kuswandi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, no. 2001 (2017): 158–64.
- Miles, B. Matthew, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. Sage Publications, 2014.

- MIS Muhamadiyah Pancur, Sintia, and Kalimantan Barat. "Model-Model Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menyenangkan Untuk Pengajaran PPKN Dalam Dekade Baru." *Ilmu Pendidikan, Ekonomi, Dan Teknologi* 1, no. 6 (2024): 3046–4846.
- Miskawi, K. A., Arrasuly, M. Y., & Purwanta, H. "Pengembangan Keterampilan Berpikir Historis Melalui Pembelajaran Sejarah." *SINDANG Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 7, no. 1 (2025): 13–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/sindang.v7i1.3201>.
- Muhtarom, Herdin. "Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah Menengah Atas (SMA)." *Pendidikan Sejarah* 11, no. 1 (2023): 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.51860>.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. "Pembelajaran_Pelajaran_Sejarah_Menjadi_B." *Journal on Education* 05, no. 04 (2023): 13484–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/JOE.V5I4.2356>.
- Naamy, Nazar. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar & Aplikasinya*. Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmia, 2019.
- Nafi, Gus, Unnur Hasan, Aminatuz Zuhriyah, Muhammad Aminullah, U I N Maulana, and Malik Ibrahim. "Technology Integration in Learning Assessment: The Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Model for Developing Digital Competence Integrasi Teknologi Dalam Evaluasi Pembelajaran: Model Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)." *Pijies* 8, no. 2 (2025): 722–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7514>.
- Novak, Joseph D, and Gowin D Bob. "Learning How To Learn." *Psychology*, 2012, 55–70. <https://doi.org/doi:10.1017/CBO9781139173469>.
- Nurdin, Ismail, and Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial Dasar. Metodologi Penelitian Sosial*, 2019. <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967496>.
- Nurhayati, Meilisa Ani, Abidin Pandu Wirayudha, Ahmad Fahrezi, Dayintasya Ratih Pasama, and Aditia Muhammad Noor. "Islam Dan Tantangan Dalam Era Digital: Mengembangkan Koneksi Spiritual Dalam Dunia Maya." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 5, no. 1 (2023): 1–27. <https://doi.org/10.32665/alaufa.v5i1.1618>.
- Nuriana, Rina, and Iis Husnul Hotimah. "Penerapan Meaningful Pembelajaran Sejarah Learning." *Jambura History and Culture Journal* 5, no. 2 (2023): 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/jhcj.v5i2.20479>.
- Online, NU. "Menjadi Insan Yang Bermanfaat." NU Online, 2023. <https://banten.nu.or.id/ramadhan/menjadi-insan-yang-bermanfaat-eiJsz>.
- Petko, Dominik, Punya Mishra, and Matthew J Koehler. "TPACK in Context : An Updated Model." *Elsevier* 8, no. January (2025): 100244. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2025.100244>.

- Rahman, Abdul. "Studi Komperatif Konsep Pendidikan Dalam Pemikiran Tjokroaminoto, Ki Hadjar Dan Freire Dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)." *Academy Of Education* 8, no. 2 (2017): 123–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v8i2.368>.
- RI, Kementrian Agama. "Qur'an Kemenag." Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an., 2022. <https://quran.kemenag.go.id>.
- Rodiyah, Siti. "Pembelajaran Bermakna Dalam Implementasi Deep Learning Di Madrasah Ibtidaiyah : Persepsi Orang Tua." *Mitra Pilar* 4 (2025): 47–58. <https://doi.org/DOI:doi.org/10.58797/pilar.0402.01>.
- Rogers, M Everett. *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press, 2003. <https://books.google.co.id/books?id=9U1K5LjUOWEC>].
- Rohandi, Manda, Rochmat Mohammad, and Thohir Yassin. "Implementasi Virtual Tour Dengan Teknologi Video 360 Di Museum Provinsi Gorontalo." *Diffusion* 3, no. 1 (2023): 59–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.37031/diffusion.v3i1.15999>.
- Roziqoh, Nuraeni, Eni Sukaningsih, Haniah Budiastuti, and Banon Sri Hayati. "Penerapan Model Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Ilmiah Nusantara* 3, no. 3 (2026): 405–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v3i3.9814>.
- Sa'diyah, Halimatus. "Penggunaan Media Film Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 6, no. 1 (2022): 128. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i1.60498>.
- Saat, Sulaiman, and Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Pustaka Almaida, 2019.
- Setiawan, Akemat Rio, Robby Hilmi Rachmadian, Yunika Dwi Pramudita, Tasya Khairunnisa, and Alfynanda Kurnia Putra. "Peningkatan Kapabilitas Guru Melalui Pelatihan Pengembangan Media Immersive Virtual Field Trip Dalam Implementasi Merdeka Belajar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2024): 524–36. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i2.1482>.
- Sholichah, Aas Siti, Solihin Solihin, Baeti Rahman, Wildan Awi, and Ade Muqit. "Penguatan Profesionalisme Guru Dalam Mengembangkan Literasi Digital Kegamaan (Studi di SMP Islamic School Al-Bayan Jakarta)." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2022): 433–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2267>.
- Sipuan, Sirajuddin, Zulkarnain, and A Suradi. "Perencanaan, Implementasi, Dan Evaluasi Profesi." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 9, no. 1 (2023): 373–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.373-384.2023>.
- Soerjono, Soekanto. (2002). *Teori Peranan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sofiani, Yulia, and Silvi Andriyani. "Pemanfaatan Tugu Ki Bagus Rangin Sebagai

- Sumber Belajar Sejarah.” *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah* 4, no. 1 (2020): 9–18. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.29311>.
- Soraya, Kharisma, Rita Martasari, and Siti Azzkah Nurhasanah. “Profil Gaya Belajar (David Kolb) di SMA Swasta Tasikmalaya Dalam Mata Pelajaran Biologi.” *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 1 (2020): 50. <https://doi.org/10.34289/bioed.v5i1.1198>.
- Sorring, Priska, Faidah Yusuf, and Jumriyah Amir. “Penerapan Model Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Pannyikokang I.” *Global Journal Education Science and Technology* 1, no. 1 (2024): 43–50. <https://doi.org/DOI.10.35458>.
- Sousa, David A., and Carol Ann Tomlinson. *Differentiation and The Brain*. Bloomington: Solution Tree Press, 2011.
- Suryadi, Yadi, Aisyah Nur Sayidatun Nisa, Purnomo Adi Saputro, and Sanita Carolina Sasea. “Jurnal Pendidikan Ips.” *Pendidikan IPS* 15, no. 4 (2025): 1477–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3711>.
- Susanto, Eri. “Model Pembelajaran Langsung: Solusi Masalah Keterbatasan Waktu Pada Pembelajaran IPS.” *Jurnal Pendidikann Reset & Konseptual* 5, no. 1 (2021): 29–34. https://doi.org/https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.311.
- Susilo, Agus, Yusuf Budi, M Ari Kuwoto, Hieronymus Purwata. “Pentingnya Kesadaran Sejarah Dalam Membangun Isentitas Dan Karakter Bangsa.” *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 7, no. 1 (2025): 1–12. <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/3198/1435>.
- Syifa Kamilah Sophian, Rizka Rifaatul Hidayah, Alay Fia, Dini Safitri, and Ade Suryanda. “Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Dan Intellectually) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2025): 1–7. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i1.2751>.
- Traxler, John. “Learning With Mobiles: The Global South.” *Comparative & International Education*, 2018, 1–24. <https://doi.org/10.1177/1745499918761509>.
- Ukkasyah, Sa’id Abu. “Hikmah Dalam Berdakwah (Bag. 2): Keutamaan Dan Rukun Hikmah Sumber: <https://Muslim.or.Id/87798-Keutamaan-Dan-Rukun-Hikmah.Html> Copyright © 2025 Muslim.or.Id.” *Muslim.or.id* 1, 2023.
- Usman, Mohammad Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999.
- Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, Dedi Kuswandi. “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field TRIP (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton Kencong.” *Inovasi Dan Teknologi* 3, no. 2001 (2017): 158–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/UM031V3I22017P158>.

- Vygotsky, L S, and M Cole. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978. https://books.google.co.id/books?id=RxjjUefze_oC.
- Wathon, A. “Analisis Perbandingan Kinerja Bank Umum Syariah Dan Konvensional Selama Krisis Ekonomi.” *Manajemen Islam* 1 (2024).
- Widyanto, I Putu, and Endah Tri Wahyuni. “Implementasi Perencanaan Pembelajaran.” *Manajemen Satya Sastraharing* 04, no. 02 (2020): 16–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>.
- Widyasari, Ratna, and Siti Nur. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Mempelajari Sejarah Islam Di RA Ibnu Khaldun Kota Padang.” *Edusoirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1, no. 1 (2024): 871–77.
- Wildan Nabil, Imron Rossidy. “Penerapan Metode Field Trip Observation Untuk Meningkatkan WAwasan Siswa Di MTS Muhammadiyah 10 Gresik.” *Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 6 (2024): 1484–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5183>.
- Zahara, Rahmania, and Ghullam Hamdu. “Perangkat Pembelajaran Virtual Field Trip Berbasis Education For Sustainable Development Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 9, no. 1 (2022): 1–13. <https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p001>.
- Zahriah, Fera Anisa, T. Murdani Saputra, Marlisa Rahmi, and Najwa Fitria. “Aplikasi Teknologi Virtual Reality (VR) Dalam Pembelajaran: Sebuah Studi Literatur.” *Jurnal Kolaboratif Akademika*, 2025, 5. <https://doi.org/10.26811/9b148j90>.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Izin Observasi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor : 368/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 Sifat : Penting Lampiran : - Hal : Izin Survey	22 Januari 2026
Kepada Yth. Kepala MA Bilingual Batu di Batu	
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:	
Nama : Lukas Sri Utami NIM : 220102110098 Tahun Akademik : Genap - 2025/2026 Judul Proposal : Implementasi Pembelajaran Sejarah melalui Virtual Field Trip dalam Mewujudkan Meaningful Learning Siswa MA Bilingual Batu	
Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.	
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
	
Tembusan : 1. Ketua Program Studi PIPS 2. Arsip	

Lampiran 2

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 440/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 27 Januari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MA Bilingual Batu

di

Batu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Lukas Sri Utami
NIM	: 220102110098
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Implementasi Pembelajaran Sejarah melalui Virtual Field Trip dalam Mewujudkan Meaningful Learning Siswa MA Bilingual Batu
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3

Surat Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU
MADRASAH ALIYAH BILINGUAL BATU
ISLAMIC BILINGUAL SENIOR HIGH SCHOOL OF BATU
 Terakreditasi A
 NSM : 131235790002 NPSN : 20580036
 Website: www.mabilingualbatu.sch.id, e-mail: mabilingualbatu@gmail.com
 Jalan Pronoyudo Dadaprejo Junrejo Kota Batu tlp: 0341-5052863

SURAT KETERANGAN

Nomor: Mabil /13.N/KP.01.1/086/2026

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Sulistyowati, M.Pd
 NIP : 197702282005012011
 Pangkat/ Golongan : Penata Tk.I/ IIId
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MA Bilingual Kota Batu

Menerangkan bahwa nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : Lukas Sri Utami
 NIM : 220102110098
 Progam Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Universitas : Universitas Islam Negeri Malang

telah melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Bilingual Batu dengan judul Penelitian:

**"Implementasi Pembelajaran Sejarah Melalui Virtual Field Trip dalam
 Mewujudkan Meaningful Learning Siswa MA Bilingual Batu"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 6 Februari 2026
 Kepala Madrasah,

Tri Sulistyowati, M.Pd
 NIP. 197702282005012011

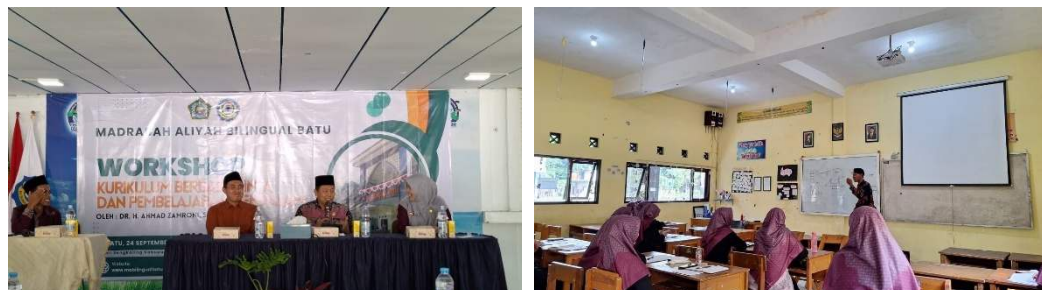
Lampiran 4

Dokumentasi wawancara di MA Bilingual Batu

Lampiran 5

Suasana di Kelas

Lampiran 6

Workshop Guru

Lampiran 7

Modul

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN: SEJARAH INDONESIA
BAB 3 MASA KERAJAAN HINDU BUDHA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: MA Bilingual
Nama Penyusun	: Mirna Usi Dia Mitha, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Kelas / Fase /Semester	: X/ E / Genap
Alokasi Waktu	: 2 Jam Pelajaran
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya telah mengenal keberadaan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui pembelajaran sebelumnya. Namun, pemahaman mengenai kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha, baik dalam aspek sosial, budaya, kepercayaan, maupun pemerintahan, masih perlu diperdalam. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam menghubungkan kehidupan masyarakat masa lalu dengan bukti-bukti sejarah yang masih dapat ditemukan saat ini juga menunjukkan tingkat yang berbeda-beda. Materi ini berpotensi menarik minat peserta didik karena berkaitan dengan perkembangan peradaban di Indonesia yang meninggalkan berbagai warisan budaya, seperti candi, prasasti, arca, dan karya sastra. Perbedaan pengalaman belajar dan pengetahuan awal peserta didik turut memengaruhi cara mereka memahami materi tersebut. Oleh karena itu, peserta didik perlu dibimbing untuk memahami kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha beserta peninggalannya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis nilai-nilai budaya yang masih dapat ditemukan dalam kehidupan masyarakat Indonesia saat ini.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pembelajaran berfokus pada kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha di Indonesia. Materi ini membahas kehidupan sosial, budaya, kepercayaan, dan pemerintahan masyarakat Hindu-Buddha, serta berbagai peninggalan sejarah seperti candi, prasasti, dan karya sastra sebagai bukti perkembangan peradaban pada masa tersebut.

Jenis pengetahuan yang dikembangkan meliputi pengetahuan faktual (kerajaan dan peninggalan Hindu-Buddha), pengetahuan konseptual (pengaruh budaya Hindu-Buddha terhadap kehidupan masyarakat), serta pengetahuan afektif (sikap menghargai warisan budaya dan sejarah bangsa). Materi ini membantu peserta didik memahami perkembangan kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha serta relevansinya dengan kehidupan saat ini. Tingkat kesulitan materi tergolong moderat karena peserta didik perlu memahami hubungan antara kehidupan masyarakat masa Hindu-Buddha dengan berbagai peninggalan sejarah yang masih dapat ditemukan hingga sekarang. Materi ini juga menanamkan nilai pelestarian budaya, toleransi, dan penghargaan terhadap warisan sejarah bangsa.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dimensi lulusan pembelajaran yang dipilih adalah:

- **Penalaran Kritis:**

Peserta didik mampu menganalisis kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha berdasarkan hasil pengamatan serta mengidentifikasi hubungan antara peninggalan sejarah dengan kehidupan sosial, budaya, dan keagamaan masyarakat pada masa tersebut.

- **Kreativitas:**

Peserta didik mampu menyajikan hasil pengamatan dari virtual dalam bentuk rangkuman yang menggambarkan kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha beserta berbagai peninggalannya.

- **Kolaborasi:**

Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman dalam mengamati objek sejarah melalui virtual, berdiskusi mengenai informasi yang ditemukan, serta menyelesaikan tugas atau LKPD secara kelompok atau mandiri.

- **Komunikasi:**

Peserta didik mampu menyampaikan hasil pemahaman dan analisisnya secara runtut dan jelas, baik secara lisan maupun tertulis melalui hasil tugas yang dikerjakan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik memiliki kemampuan berpikir historis untuk memahami, menganalisis, dan mengidentifikasi peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia. Peserta didik mampu memahami perkembangan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, budaya, agama, dan arsitektur masyarakat pada masa tersebut. Peserta didik mampu mengolah dan menginterpretasi berbagai sumber sejarah, baik primer maupun sekunder, untuk mengkaji nilai sejarah dan budaya peninggalan Hindu-Buddha sebagai salah satu warisan budaya dunia melalui kegiatan *Virtual Field Trip* berbasis YouTube. Peserta didik mampu mengemukakan gagasan, pendapat, dan argumentasi kritis berdasarkan sejarah melalui kegiatan diskusi, pengerjaan LKPD, dan hasil pengamatan selama *Virtual Field Trip*. Peserta didik juga mampu menyajikan hasil analisis secara runtut, sebagai bentuk refleksi terhadap pentingnya menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah Hindu-Buddha di Indonesia.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS/Sosiologi–Geografi–Ekonomi):** Memahami kehidupan sosial dan budaya masyarakat pada masa Hindu-Buddha serta pengaruh kondisi geografis terhadap perkembangan kerajaan dan pusat-pusat peradaban Hindu-Buddha di Indonesia.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Menganalisis nilai-nilai toleransi, penghargaan terhadap keberagaman budaya, serta pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya bangsa.
- **Bahasa Indonesia:** Mengembangkan kemampuan literasi melalui kegiatan mengamati, membaca, dan menganalisis informasi tentang kehidupan masyarakat dan peninggalan Hindu-Buddha, serta menyampaikan hasil pengamatan dan diskusi secara lisan maupun tertulis dengan bahasa yang runtut dan jelas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mengidentifikasi dan menganalisis masa Hindu Buddha di Indonesia

- Peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha berdasarkan hasil pengamatan melalui virtual.
- Peserta didik mampu menjelaskan pengaruh agama dan budaya Hindu-Buddha terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat pada masa tersebut.
- Peserta didik mampu menganalisis berbagai peninggalan Hindu-Buddha yang diamati melalui virtual sebagai bukti perkembangan peradaban serta warisan budaya yang masih dapat ditemukan hingga saat ini.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Kehidupan sosial, budaya, dan keagamaan masyarakat pada masa Hindu-Buddha di Indonesia.
- Peninggalan Hindu-Buddha sebagai bukti perkembangan peradaban pada masa Hindu-Buddha.
- Nilai-nilai budaya, toleransi, dan pelestarian warisan sejarah yang dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat saat ini.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK (PENDEKATAN DEEP LEARNING):

Model:

- **Exploratory Learning**
Peserta didik mengeksplorasi materi tentang peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia, khususnya Candi Borobudur, melalui kegiatan *Virtual Field Trip* berbasis YouTube, penjelasan guru, serta sumber belajar digital yang diberikan.
- **Independent Learning**
Peserta didik membangun pemahaman secara mandiri melalui pengamatan video *Virtual Field Trip*, pengerjaan LKPD, serta penugasan terkait sejarah dan nilai budaya Candi Borobudur
- **Collaborative Learning (Terbimbing)**
Peserta didik mengerjakan LKPD dengan arahan guru untuk memperdalam pemahaman materi.
 - **Strategi:**
 - **Mindful Learning:**
Peserta didik diarahkan untuk memahami secara mendalam peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia, khususnya Candi Borobudur, mulai dari sejarah berdiri, fungsi, relief, hingga nilai budaya dan sejarah yang terkandung di dalamnya melalui kegiatan *Virtual Field Trip*.
 - **Joyful Learning:**
Pembelajaran dilakukan secara menarik melalui pemanfaatan *Virtual Field Trip* berbasis YouTube, LKPD sehingga peserta didik lebih aktif, antusias, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.
 - **Metode:** Ceramah singkat, Penugasan individu, Tanya jawab, Diskusi terbimbing (LKPD)

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok, ruang presentasi, dan akses ke perpustakaan sekolah.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform daring untuk berbagi materi, forum diskusi, dan pengumpulan tugas.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya belajar yang kolaboratif, kreatif, saling menghargai, dan berani berekspresi. Lingkungan yang mendukung eksperimen dan inovasi.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- Pemanfaatan *Virtual Field Trip* (VFT) berbasis YouTube: Digunakan untuk mengajak siswa melakukan kunjungan virtual ke peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia, khususnya Candi Borobudur, atau video dokumenter dan tur virtual di YouTube sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman.
- Platform pembelajaran daring (misalnya, Google Classroom/WhatsApp): Digunakan untuk membagikan tautan video *Virtual Field Trip*.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI 2 JP

KEGIATAN PENDAHULUAN (PEMBELAJARAN BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN - 15 MENIT)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru menanyakan kabar peserta didik untuk menciptakan suasana yang hangat.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru melakukan apersepsi dengan mereview materi sebelumnya tentang proses masuknya Hindu Budha.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGANALISIS, MEREFLEKSI - 50 MENIT)

1. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik melalui pertanyaan pemantik terkait kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha di Indonesia.
2. Penyampaian materi (15–20 menit)
 Guru menampilkan/memberikan link akses video Virtual Field Trip tentang Candi Borobudur yang bersumber dari YouTube dengan format 360°. Guru memberikan penjelasan mengenai kehidupan masyarakat Hindu-Buddha yang tergambar melalui relief candi, meliputi aspek sosial, budaya, dan kepercayaan.
3. Interaktif dan Tanya Jawab
 Peserta didik mengamati video melalui HP masing-masing secara interaktif. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi dengan teman mengenai hal-hal yang ditemukan selama pengamatan.
4. Penugasan Individu (LKPD)
 Guru memberikan LKPD yang berisi pertanyaan terkait hasil pengamatan video Virtual Field Trip. Peserta didik mengerjakan LKPD secara mandiri sesuai dengan waktu yang ditentukan.
5. Pembahasan dan Refleksi
 Guru membahas jawaban bersama peserta didik serta memberikan penguatan terhadap materi kehidupan masyarakat Hindu-Buddha berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, KESIMPULAN - 15 MENIT)

1. Guru memberikan apresiasi atas hasil kerja peserta didik.
2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi kehidupan masyarakat Hindu-Buddha di Indonesia.
3. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil pengerjaan LKPD.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran

- Asesmen Individu: Peserta didik mengerjakan LKPD yang berisi pertanyaan analisis tentang peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia, khususnya Candi Borobudur, meliputi sejarah, fungsi, relief, nilai budaya, serta hasil pengamatan dari kegiatan *Virtual Field Trip* berbasis YouTube.
- Asesmen Formatif: Dilakukan melalui observasi selama pembelajaran terkait keaktifan peserta didik dalam sesi tanya jawab, serta pemahaman awal yang ditunjukkan selama proses pembelajaran.
- Asesmen Sumatif: Dilihat dari hasil tugas individu berupa jawaban LKPD yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa sejarah.

H. MATERI AJAR

Sumber:

- LKS Sejarah kelas X
- Youtube: Video 360° Virtual Candi Borobudur: <https://youtu.be/Yapbz9ST6ag?si=rO-ujmQ0O-40vKxM>

I. LAMPIRAN MEDIA PEMBELAJARAN

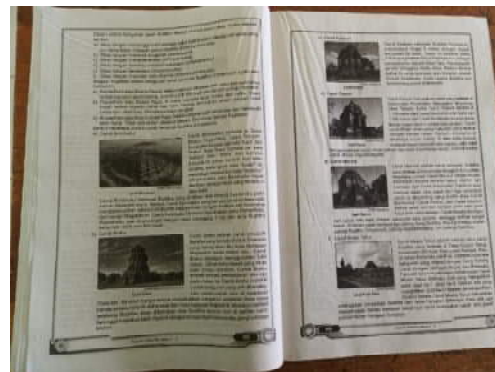
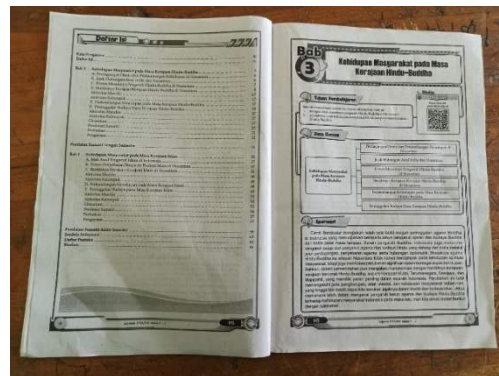
Soal LKPD

1. Di manakah letak Candi Borobudur?
2. Apa yang dimaksud dengan Pujayatra atau Dharmayatra?
3. Jelaskan pengertian Pradaksina?
4. Sebutkan nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam Pradaksina?
5. Sebutkan jumlah level atau lantai dalam Candi Borobudur?
6. Apa isi level 1 dan level 2?
7. Apa isi level 3 dan level 4?
8. Apa isi level 5 dan level 6?
9. Apa isi level 7,8, dan 9?
10. Apa isi dari stupa terbesar Candi Borobudur yang berada di puncak candi? Apa maknanya?

Lampiran 6

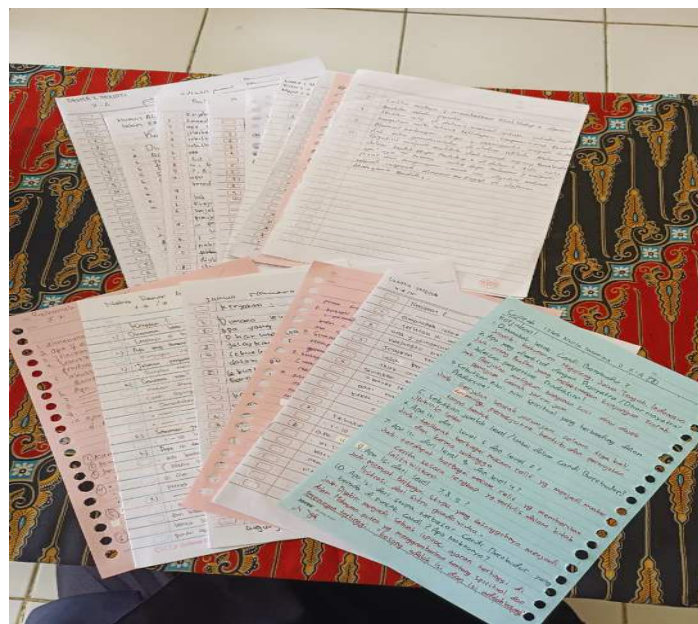
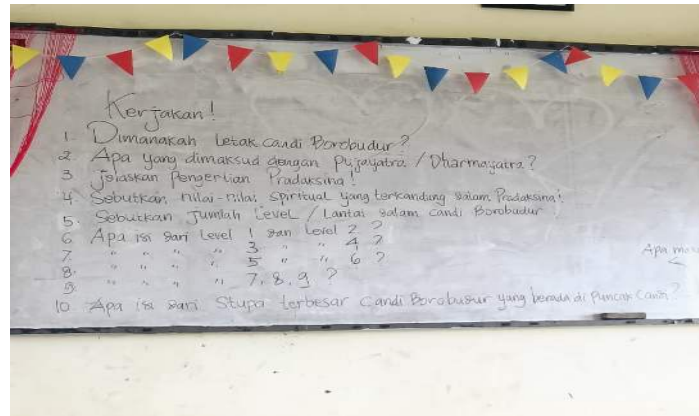
Sumber Ajar:

Video Youtube dan Lembar Kerja Siswa/ LKS



Lampiran 9

Soal evaluasi dan hasil evaluasi



Lampiran 10

Rekapitulasi nilai kelas XA dan XB

No	Nama	LINGKUP MATERI					LR
		TP1	TP2	TP3	TP4	TP5	
1	A	90	88	92			
2	A	95	93	92			
3	A	90	88	90			
4	A	100	95	97			
5	D	95	93	91			
6	D	100	92	94			
7	E	100	92	94			
8	H	95	91	92			
9	H	100	92	94			
10	H	95	90	91			
11	K	100	92	94			
12	K	95	90	91			
13	L	100	92	94			
14	L	100	93	95			
15	N	95	90	91			
16	N	100	95	97			
17	N	95	90	92			
18	N	95	92	91			
19	O	90	90	88			
20	R	97	91	92			
21	R	90	92	94			
22	S	100	90	91			
23	S	97	90	91			
24	T	100	91	92			
25	Y	100	93	95			
26	Z	100	92	94			
27	Z	100	90	92			
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							

Keterangan

LINGKUP MATERI 1 :
LINGKUP MATERI 2 :
LINGKUP MATERI 3 :
LINGKUP MATERI 4 :
LINGKUP MATERI 5 :

LM : TP1
TP2
TP3
TP4
TP5

Penilaian STS ulangan

No	Nama	LINGKUP MATERI					LR
		TP1	TP2	TP3	TP4	TP5	
1	A	98	91	100			
2	A	98	91	96			
3	A	98	88	96			
4	A	90					
5	B						
6	B	98	91	100			
7	C	98	91	100			
8	C	98	91	100			
9	C						
10	L	98	88	92			
11	N	98	85	80			
12	N	98	97	100			
13	N						
14	N						
15	N	98	94	100			
16	N						
17	N	98	88	92			
18	N	98	88	92			
19	N	98	91	96			
20	R	98	94	100			
21	R	98	91	100			
22	R	98	94	92			
23	S	98	91	100			
24	S	98	91	100			
25	T	98	91	100			
26	T	98	88	88			
27	T	90	91	96			
28	T	98	85	92			
29	T	98	88	98			
30							
31							
32							
33							
34							
35							

Keterangan

LINGKUP MATERI 1 :
LINGKUP MATERI 2 :
LINGKUP MATERI 3 :
LINGKUP MATERI 4 :
LINGKUP MATERI 5 :

LM : TP1
TP2
TP3
TP4
TP5

Pradarsina Penilaian Sum STS

* Takson Penilaian : TP1, TP2, TP3, TP4, TP5. Setiap kali dari Penilaian Format

Lampiran 11

Transkrip wawancara

Nama: TS, S.Pd

Jabatan: Kepala Sekolah

Tanggal: 3 Februari 2026

Waktu: 10.45 – 11.05 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu terhadap perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran sejarah digital?	Kalau menurut kami, teknologi itu sudah tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari ya, Mbak. Di sekolah ini pun kami sudah mulai adaptasi, bahkan kami sudah memasukkan mata pelajaran seperti <i>Coding AI</i> sebagai pengembangan dari ICT. Terkait <i>Virtual Field Trip</i> (VFT) yang Mbak tunjukkan tadi, menurut saya itu sangat bagus jadi anak-anak tidak cuma nonton video biasa di proyektor, tapi seolah-olah mereka benar-benar berada di tempat sejarah tersebut.
2	Apa langkah-langkah strategis sekolah dalam mendorong guru agar berinovasi dalam pembelajaran?	Kami punya agenda tetap setiap tahunnya, Mbak. Terutama saat memasuki tahun ajaran baru, kami minimal mengadakan <i>workshop</i> kurikulum dua kali setahun. Tujuannya memang supaya bapak ibu guru di sini tetap termotivasi dan terus berinovasi dengan metode-metode baru ke depannya.
3.	Sejauh mana sekolah memberikan dukungan fasilitas atau kebijakan untuk penerapan Virtual Field Trip?	Sekolah mendukung penuh, terkait VFT, sekolah sangat mengapresiasi inovasi yang lebih terjangkau karena hal itu memudahkan, dan itu penerapannya di kelas kan ya.
4	Bagaimana Bapak/Ibu menilai dampak penerapan VFT terhadap	Untuk VFTnya dinilai sangat positif ya, karena mengubah cara belajar yang dulunya hanya menonton pasif menjadi pengalaman yang seolah-olah masuk ke dalam dunia tersebut. Ini juga mendukung visi sekolah untuk menyesuaikan diri dengan teknologi modern dan

	peningkatan kualitas pembelajaran di MA Bilingual batu?	memastikan pembelajaran tidak membosankan serta relevan dengan perkembangan zaman
5.	Menurut Bapak/Ibu, apa tantangan terbesar dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital di sekolah?	Kalau tantangan digital biasanya di internet atau wifinya sih mbak, terus kita juga memastikan guru tidak hanya memenuhi formalitas administrasi tetapi benar-benar menerapkan metode dan media digital tersebut secara nyata di dalam kelas juga jadi tantangan tersendiri. Maka dari itu kan diadakannya workshop tadi.
6.	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan pembelajaran sejarah melalui inovasi seperti <i>Virtual Field Trip</i> di masa depan?	Harapan untuk guru-guru khususnya guru Sejarah bisa terus memberikan yang terbaik dan tidak berhenti berinovasi. Melalui VFT ini, kami berharap siswa bisa dapat pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam, meskipun kita punya keterbatasan biaya atau waktu untuk pergi ke lapangan langsung. Apalagi di sekolah kami kan ada juga anak-anak dari panti asuhan, jadi inovasi seperti ini sangat membantu memberikan kesetaraan pengalaman belajar buat mereka.

Narasumber 2

Nama: BF, M.Pd

Jabatan: Waka Kurikulum

Tanggal: 3 Februari 2026

Waktu: 10.09-10.30 WIB

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kebijakan sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran berbasis digital di MA bilingual batu?	Kebijakan di MA Bilingual Batu pada dasarnya ya terbuka dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pihak sekolah mengintegrasikan transformasi digital ini ke dalam agenda wajib tahunan, guru-guru dituntut untuk selalu <i>up to date</i> . Apalagi sekarang teknologi diagungkan ya mbak, bahkan sekarang terbaru ada mapel coding AI, yang udah masuk.
2.	Apakah <i>Virtual Field Trip</i> sudah	Kalau melihat program yang ada, VFT ini sebenarnya sudah sejalan

	termasuk dalam program pengembangan pembelajaran di sekolah ini?	dengan pengembangan sekolah. Kebetulan sekolah punya agenda rutin berupa program pengembangan potensi guru untuk pembelajaran inovatif yang diadakan lewat <i>workshop</i> . <i>Workshop</i> kurikulum ini biasanya diadakan minimal dua kali dalam setahun salah satunya langsung digabung dengan rapat dinas di awal tahun ajaran baru sehingga media-media inovatif seperti VFT ini punya wadah untuk dikembangkan.
3.	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana relevansi VFT terhadap implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas belajar?	Relevansinya dinilai bagus apalagi zaman sekarang, teknologi kan memang sedang sangat diagungkan. Nah, melihat VFT ini bukan sekadar media tontonan video biasa di proyektor atau hp, ya, relevan dengan Kurikulum Merdeka karena memberikan fleksibilitas pengalaman belajar, di mana siswa bisa seolah-olah masuk dan merasakan dunia atau tempat yang sedang mereka pelajari.
4.	Apa bentuk dukungan sekolah terhadap guru yang ingin mengembangkan pembelajaran digital seperti VFT?	Sekolah memfasilitasi guru dengan mendatangkan narasumber dari pusat untuk membimbing, pernah juga dari pengawas-pengawas MA gitu dari Kemenag sendiri tapi, ngga merata, jadi ada beberapa sampel mapel yang di supervisi atau dimonitoring oleh pengawas itu yang pernah terjadi tapi taun ini nggak, karena pengawas sudah mempercayakan ke kepala sekolah dan rumpunnya karena pengawas kan ngga semua mapel, kadang kan pengawas itu fokus atau ahlinya PAI, kadang ya yang lain ngga semua mapel di supervisi oleh pengawas dari luar. Ada sistem supervisi berkala dari Kepala Sekolah maupun Koordinator Rumpun (untuk mapel Sejarah dipantau oleh rumpun IPS). Supervisi ini fungsinya mengawal agar guru benar-benar siap dengan strategi digital yang matang dan

		nyambung dengan kebutuhan kelas.
5.	Kendala apa yang biasanya dihadapi guru atau sekolah dalam penerapan pembelajaran digital?	Hambatan memang pada aspek pendanaan jika ingin menyediakan fasilitas yang lebih canggih seperti perangkat VR atau aplikasi khusus. Biayanya sangat besar. Oleh karena itu, kami mengambil langkah praktis dengan memanfaatkan YouTube agar lebih terjangkau. Meskipun gratis, platform ini tetap efektif memberikan pengalaman virtual bagi siswa tanpa harus membebani anggaran sekolah
6.	Bagaimana evaluasi sekolah terhadap efektivitas pembelajaran inovatif seperti VFT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?	Ya untuk VFT ini dinilai efektif ya untuk mendongkrak motivasi belajar siswa karena lebih menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan zaman. Kalau untuk evaluasi hasil belajar siswa secara spesifik, pihak kurikulum menyerahkan hal tersebut kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan untuk memantau perkembangannya di kelas. Tapi juga menilai media ini punya potensial untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang baik.

Narasumber 3

Nama: MUDM, S.Pd

Jabatan: Guru Sejarah

Tanggal: 26 Januari 2026

Waktu: 10.00-10-29 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Bapak/Ibu mempersiapkan pembelajaran sejarah berbasis <i>Virtual Field Trip</i> di kelas (perencanaan	Ya YouTube, dari YouTube. Kadang juga saya ada ini, video-video yang dulu yang masih relevan pas saya kuliah, itu juga saya putarkan, saya dengarkan. Tapi lebih banyaknya dari

	seputar modul, sumber, media)?	YouTube itu. Kan lebih beragam gitu kan.
2.	Bagaimana pelaksanaan atau langkah-langkah VFT di kelas?	Langkah awal yang saya lakukan adalah memberikan kerangka materi terlebih dahulu agar siswa memiliki panduan fokus. Saya sampaikan judul materi hari ini serta poin-poin utama yang akan mereka pelajari. Setelah kerangka konsepnya jelas, baru saya instruksikan mereka untuk mengamati video 360°
3	Kendala apa saja yang Bapak/Ibu hadapi selama pelaksanaan Virtual Field Trip?	Internet, di kelas yang tiba-tiba ada masalah teknis. Waktu juga kendala, apalagi 1 jam 1 jam terpotong-potong, itu malah sulit biasanya di waktu. Tapi anak-anak memang lebih tertarik kalau ada visualisasinya, karena mungkin kadang kayak mungkin gurunya mungkin kayak bosan ceramah atau gimana gitu, ada selingan gitu.
4.	Faktor-faktor apa yang mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ini?	Iya, internetnya. Dukungan dalam pembelajaran ini sebenarnya ada pada kesiapan medianya. Saya selalu memastikan semuanya siap sebelum masuk kelas. Seperti ketersediaan internet dari sekolah, terkadang sayaantisipasi dengan mengunduh videonya terlebih dahulu, jadi saat di kelas saya tidak bergantung lagi pada sinyal dan pembelajaran bisa tetap lancar. Selain itu, fasilitas di sekolah juga sangat mendukung, ada proyektor di setiap kelas untuk pembelajaran. Sekolah juga memberikan kelonggaran bagi siswa untuk membawa HP dengan persetujuan jika memang diperlukan untuk praktik VFT seperti ini teknologi benar-benar bisa kita manfaatkan secara maksimal untuk membantu anak-anak memahami sejarah

5	Apa alasan atau pertimbangan Bapak/Ibu menggunakan metode <i>Virtual Field Trip</i> dalam pembelajaran sejarah?	Iya. Ada visualisasi, ada referensi lain yang lebih nyata terlihat, tidak hanya ceramah, tidak boring.
6.	Bagaimana peran siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media Virtual Field Trip?	Lebih memperhatikan, jelas ya. Mereka lebih fokus melihat materi yang sedang berlangsung. Kendalanya ada sih, kadang ngantuk mereka juga melihat video itu, kadang juga kleyep-kleyep. Makanya ketika sudah seperti itu saya "Jangan ada yang tidur! Jangan ada yang main HP!" gitu kan. Dilihat videonya. Terus saya keliling. Ada yang mulai liyer-liyer gitu saya "Ayo diperhatikan!"
7.	Bagaimana cara guru mengevaluasi siswa tentang pembelajaran setelah VFT tersebut (semisal penilaian dari individu atau kelompok atau penugasan/kuis)?	Setelah saya putarkan videonya. Saya beri penguatan materi lagi. Nah, setelah itu baru evaluasi. Evaluasinya ya soal, ulangan gitu. Saya buat ulangan seperti itu. Kan tolak ukurnya di situ. Ulangan itu saya suka lisan atau tertulis. Kalau lisan ya maju satu-satu. Maju satu-satu ke saya. Itu lebih efisien menurut saya, terus nggak kontek-contekan. Lebih objektif. Biasanya ya sampai dua kali pertemuan saya kalau ulangan lisan. Separuh di pekan ini, separuh lagi ngelanjutin pekan berikutnya gitu. Tapi kadang juga saya pakai secara tertulis, seperti di kertas nanti dikumpulkan kalau sudah selesai, sesuai waktu yang ditentukan.
8.	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana kegiatan ini membantu siswa memahami makna	Iya, sejauh ini daripada metode ceramah yang mereka masih diawang-awang kan, bayang-bayangkan. Ini lebih efisien kalau menurut saya. Cuma kadang kendalanya guru itu

	atau nilai dari peristiwa sejarah?	prepare-nya itu lho. Kadang kan kita tugas guru ternyata kan nggak cuma mengajar, ada tugas-tugas tambahan di kalau di sekolah ya intinya. Ketika sudah mau masuk itu kadang "Waduh, nggak sempat nyiapin..." kadang laptopnya masih digunakan, salah satu kendala. Jadi memang harus prepare kalau kita mau melakukan atau memutar video.
9.	Apakah Bapak/Ibu memiliki rencana untuk mengembangkan pembelajaran VFT di masa mendatang? Jika iya, seperti apa bentuknya?	Ada rencana, seperti kalau bisa berkunjung langsung. Kadang-kadang saya juga kemarin kan saya berkunjung ke suatu tempat, itu saya videokan, saya tunjukkan ke anak-anak. Misal pernah ke Museum Mojokerto kan. Ya ini lho peninggalan Majapahit di Trowulan gitu. Itu saya tunjukkan hasil jepretan saya sendiri itu kadang-kadang saya tunjukkan gitu ke anak-anak, saya tunjukkan gitu kan lebih seneng. Di Bali juga pernah, ketika saya ke Bali itu juga saya videokan, saya putarkan.
Nama: MUDM, S.Pd Jabatan: Guru Sejarah Tanggal: 6 Februari 2026 Waktu: 13.13-13.26 WIB Wawancara setelah pelajaran selesai.		
10.	Apakah terdapat pengaruh perbedaan pelaksanaan VFT pada kelas yang memperoleh jam pelajaran penuh dengan kelas yang jadwal pembelajarannya terpisah?	Khusus untuk kelas X-B ini memang tantangannya di manajemen waktu, Mbak. Karena jadwalnya terpisah satu jam di hari Senin dan satu jam di hari Selasa, rasanya seperti pembelajarannya terpotong-potong. Di hari Senin anak-anak baru saja asyik eksplorasi video dan mulai muncul antusiasmenya, eh tahu-tahu bel sudah bunyi. Akhirnya diskusi mendalam dan refleksi harus saya geser ke hari Selasa. Masalahnya, pas hari Selasa, saya harus mengulang sedikit lagi

		materinya supaya mereka ingat apa yang dilihat kemarin. Jadi waktu yang seharusnya bisa buat diskusi panjang, malah habis buat <i>recall</i> materi lagi. Refleksi pun jadi kurang maksimal karena suasananya sudah tidak sehangat saat mereka baru selesai nonton videonya langsung.
11.	Apa saja tantangan yang terjadi ketika pelaksanaan VFT di kelas?	Tantangannya memang di fokus siswa. Meski mayoritas antusias, ada saja satu-dua anak yang mengantuk atau diam-diam mau buka aplikasi lain di HP-nya. Makanya saya tidak bisa diam di meja, saya harus keliling kelas untuk memantau layar HP mereka satu per satu. Kalau ada yang mulai melenceng, langsung saya tegur: ' <i>Ayo fokus, diperhatikan!</i> ' strategi keliling begitu, membantu saya untuk tetap memegang kendali kelas.
Nama: MUDM, S.Pd Jabatan: Guru Sejarah Tanggal: 13 Februari 2026 Waktu: 14.30-14.45 WIB Wawancara mengenai rekapitulasi nilai.		
12.	Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan <i>Virtual Field Trip</i> (VFT)?	Jadi setelah saya mengoreksi jawaban dari siswa, terus saya rekap nilai-nilainya, sejauh ini nilai mereka dalam pembelajaran Sejarah menunjukkan hasil yang baik dan cenderung meningkat. Sebagian besar siswa mampu mencapai bahkan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini juga terlihat dari ketepatan jawaban, kemampuan mereka dalam mengaitkan konsep, serta keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Wawancara dengan Siswa Kelas X

No	Pertanyaan Wawancara	Siswa 1	S2	S3
		Siswa OVC, Kelas XB, 3 Februari 2026, 12.30 WIB	Siswa ZAN Kelas XB, 3 Februari 2026, 12.30 WIB	Siswa MSJ, Kelas XA, 6 Februari 2026, 10.05 WIB
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran sejarah secara umum?	Pembelajaran sejarah di sekolah sedikit membosankan dikarenakan banyaknya materi, tapi saya tetap mengikuti pelajarannya karena mapel sejarah termasuk pelajaran yang penting untuk menambah wawasan.	Pembelajaran sejarah itu membantu memahami peristiwa masa lalu dan menghargai perjuangan para pendahulu, tetapi kadang saya merasa bosan jika hanya dengan metode ceramah.	Setahu saya, sejarah itu pelajaran yang membahas peristiwa-peristiwa di masa lalu. Dari sejarah, kita bisa mengetahui bagaimana kehidupan masyarakat zaman dulu, mengenal tokoh-tokoh penting, dan memahami perkembangan suatu negara atau budaya dari waktu ke waktu.
2.	Bagaimana pembelajaran Sejarah selama ini di MA seperti apa?	Menurut saya cukup seru, tapi agak membosankan karena sejarah itu banyak cerita berupa tulisan yang panjang sehingga terkadang bingung dan malas mau membacanya, karena mungkin itu bukan minat saya untuk mempelajari sejarah.	Guru kami sering cerita dengan antusias, tapi medianya masih terbatas. Paling sering pakai papan tulis sama buku. Sese kali ada ppt kadang virtual.	Di sini biasanya guru menerangkan di depan, terus kami catat. Kadang ada diskusi kelompok, tapi jarang. Lebih sering dengerin penjelasan.
3.	Pernahkah kamu mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan Virtual Field Trip?	Pernah	Pernah	Pernah

4.	Apa perbedaan pembelajaran menggunakan VFT dibandingkan pembelajaran sejarah biasanya?	Pembelajaran menggunakan virtual atau video lebih menarik karena ada gambar dan suasana yang bisa dilihat langsung sehingga lebih mudah dipahami, sedangkan pembelajaran biasa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru.	Pembelajaran virtual lebih menarik karena kita bisa melihat visual secara langsung beda dengan metode ceramah yang hanya mendengar penjelasan guru, video membuat materi lebih hidup dan mudah dipahami.	Menurut saya, cara pembelajaran seperti ini membuat materi lebih mudah dipahami karena kita bisa langsung melihat contoh atau gambaran yang dijelaskan. Jadi, kita tidak perlu terlalu lama membayangkan atau membaca penjelasan yang panjang. Dengan begitu, waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi juga terasa lebih singkat.
5.	Apa bagian yang paling menarik atau berkesan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT?	Bagian yang paling menarik adalah saat melihat bentuk bangunan Candi Borobudur dan relief-reliefnya karena bisa melihat secara visual dan terasa seperti melihat langsung.	Menurut saya pembelajaran pakai video 360° itu lebih seru, soalnya kita bisa lihat bagian candi dari berbagai arah. Jadi rasanya seperti lagi di sana langsung, bukan cuma lihat gambar atau video biasa. Saya juga jadi lebih paham materinya karena bisa sambil melihat bentuk candinya	Pembelajaran virtual lebih menarik karena kita bisa melihat visual secara langsung. Berbeda dengan metode ceramah yang hanya mendengar penjelasan guru, video membuat materi lebih hidup dan mudah dipahami.
6.	Apakah kamu merasa lebih memahami isi materi sejarah setelah mengikuti pembelajaran VFT?	Ya, saya merasa lebih memahami materi karena penjelasan dalam video disertai gambar yang jelas sehingga lebih mudah diingat.	Saya lebih memahami materi ketika menonton video karena bisa langsung melihat objek yang sedang dipelajari. Jadi saya tidak hanya mendengarkan penjelasan guru,	Iya, kalau cuma dijelaskan guru, kadang sulit kebayang. Tapi lewat video 360° Candi Borobudur, saya bisa lihat bagian candi, seperti reliefnya, terutama tentang

			tetapi juga bisa melihat bentuk dan gambaran nyatanya. Menurut saya cara seperti ini membuat materi lebih mudah dipahami dan tidak terlalu membingungkan.	ritual dan nilai religius yang ada di sejarahnya.
7.	Menurutmu, nilai atau makna apa yang bisa kamu pelajari dari kegiatan VFT tersebut	Nilai yang dapat dipelajari adalah pentingnya menjaga peninggalan budaya, menghargai sejarah, serta memahami nilai religius dan kebudayaan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghormati perbedaan dan menjaga budaya.	Saya belajar tentang nilai religius dan budaya yang ada pada masa itu. Selain itu, saya juga jadi lebih sadar bahwa peninggalan sejarah seperti candi perlu dijaga dan dilestarikan karena merupakan warisan dari masa lalu.	Dari pembelajaran ini saya jadi memahami bahwa ibadah itu penting bagi semua umat beragama. Setelah melihat peninggalan sejarah yang ada, saya juga mengetahui bahwa masyarakat pada masa lalu memiliki kehidupan keagamaan yang kuat. Hal itu membuat saya lebih menghargai perbedaan keyakinan dan tradisi yang dimiliki setiap agama
8.	Apakah ada kendala yang kamu rasakan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT	Sebenarnya agak susah kalau pakai Wi-Fi sekolah, karena kalau dipakai bareng-bareng satu kelas buat putar video 360° pasti langsung <i>buffering</i> atau macet-macet videonya. Jadi, supaya tetap bisa lancar nonton cendinya dan tidak ketinggalan sama yang lain, saya akhirnya pakai kuota internet sendiri saja.	Waktu belajarnya terpotong karena jam pelajaran habis di tengah eksplorasi. Kalau bisa lebih lama.	Paling di kendala internet, jadi saya jaga-jaga beli kuota sendiri.

		Meskipun harus modal kuota sendiri, yang penting tugasnya cepat selesai dan saya bisa jelas lihat detail videonya tanpa terputus-putus		
--	--	--	--	--

No	Pertanyaan Wawancara	Siswa 4	S5	S6
		Siswa TSG, Kelas XA, 6 Februari 2026, 10.05 WIB	Siswa AZ, Kelas XB, 3 Februari 2026, 12.30 WIB	Siswa DIN, Kelas XA, 6 Februari 2026, 10.05 WIB
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran sejarah secara umum?	Kalau mapel sejarah itu salah satu pelajaran favorit saya karena suka cerita. Tapi kadang juga bikin ngantuk kalau jamnya di akhir akhir.	Menurut saya, pembelajaran sejarah di sekolah penting karena membantu kita memahami masa lalu dan asal-usul bangsa. Tapi kadang terasa membosankan kalau hanya ceramah tanpa media pendukung.	Sejarah menurut saya penting banget, tapi kadang bikin bosan. Kalau bisa lebih interaktif, pasti lebih banyak yang suka.
2.	Bagaimana pembelajaran Sejarah selama ini di MA seperti apa?	Biasanya guru menjelaskan materi di depan kelas kemudian kami mencatat dan terkadang ada diskusi kelompok.	Selama ini pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu cukup jelas dan terstruktur, tapi lebih sering menggunakan metode penjelasan dari guru dan buku, jadi interaksi visualnya masih terbatas.	Biasanya di awal materi kita membentuk kelompok tentang materi sejarah terus dipresentasikan, setelah dipresentasikan baru dijelasin gurunya.
3.	Pernahkah kamu mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan Virtual Field Trip?	Pernah	Ya, saya pernah mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan virtual/video, termasuk video tentang Candi Borobudur, dan juga pernah di mapel lain	Pernah

			menggunakan video pembelajaran.	
4.	Apa perbedaan pembelajaran menggunakan VFT dibandingkan pembelajaran sejarah biasanya?	Menurut saya sangat seru sekali pembelajaran menggunakan video kemarin, karena itu sangat menarik untuk di pelajari tetapi awalnya agak menyeramkan karena backsoundnya yang terlalu menegangkan, dan dibandingkan dengan pembelajaran sejarah biasanya. serta tergantung mood kadang senang kadang pun juga bisa aja membuat mengantuk	Perbedaannya, pembelajaran virtual lebih menarik karena ada visual dan suara sehingga kita bisa membayangkan kondisi sejarah secara lebih nyata. Kalau ceramah biasa, kita lebih banyak mendengar dan membayangkan sendiri.	Beda banget, kalau biasanya kan guru cuma jelasin dan di buku juga sedikit banget gambaran dari materinya. Kalau pakai virtual jadi bisa melihat langsung kondisi bangunan sejarah yang lagi dijelasin, jadi langsung lebih tergambar di otak gimana kehidupan saat itu.
5.	Apa bagian yang paling menarik atau berkesan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT?	Seru banget belajar sejarah pakai video 360 begini, biasanya kan cuma lihat gambar di buku atau dengerin penjelasan saja, kadang bikin ngantuk. Tapi kalau pakai HP sendiri terus bisa diputar dan digerakin, rasanya kayak beneran lagi berdiri di tengah candinya. Tadi saya sampai detail lihat bangunannya juga. Teman saya yang nggak bawa HP juga akhirnya saya ajak barengan, gantian pakainya, jadi malah asyik bisa diskusi langsung pas lagi lihat videonya	Bagian paling menarik adalah saat melihat detail bangunan dan relief candi secara visual, karena terasa seperti melihat langsung tempatnya walaupun hanya lewat video.	Melalui pengalaman video 360° ini, saya merasa lebih sadar akan pentingnya menjaga budaya yang kita miliki. Melihat langsung candi secara virtual membuat saya belajar untuk lebih menghargai warisan leluhur dan memahami pentingnya menghormati perbedaan di sekitar kita, seperti keberagaman yang ada dalam sejarah bangsa Indonesia
6.	Apakah kamu merasa lebih memahami isi materi sejarah	Iya, karena saya jadi mengetahui letaknya seperti bagian candi	Saat menggunakan video, siswa tidak hanya melihat, tetapi juga mulai bertanya	Lumayan, karena videonya membantuku memahami materi.

	setelah mengikuti pembelajaran VFT?	reliefnya dan sejarahnya.	dan menganalisis. Mereka mencoba menghubungkan apa yang mereka lihat dengan materi yang sudah dipelajari, sehingga pemahamannya lebih dalam	Tapi bahasa yang digunakan dalam video menurutku agak sulit dipahami karena ada beberapa istilah atau penjelasan yang kurang familiar, jadi terkadang saya harus mendengarkan lebih saksama atau menunggu penjelasan tambahan dari guru.
7.	Menurutmu, nilai atau makna apa yang bisa kamu pelajari dari kegiatan VFT tersebut	Menurut saya kita jadi lebih toleransi dengan agama lain karena pada video tersebut menceritakan tentang sejarah umat beragama hindu	Nilai yang bisa dipelajari adalah pentingnya menjaga warisan budaya dan menghargai nilai religius yang ada di dalamnya. Dalam kehidupan sehari-hari, kita bisa menerapkannya dengan menghormati perbedaan budaya dan menjaga peninggalan sejarah.	Karena isi video nya kan tentang agama hindu ya, jadi menurutku ini menambah wawasan tentang agama dan budaya lain, dan dari sini bisa bersikap toleran ke semua agama di Indonesia, karena setiap agama pasti punya sejarah hebat nya masing masing.
8.	Apakah ada kendala yang kamu rasakan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT	Internet agak gangguan di tengah-tengah, tapi karena saya duduk di dekat router sekolah jadi masih lumayan. Teman yang di sudut kelas agak lebih susah.	Kendala teknis sedikit, HP saya sempat panas karena dipakai putar video terus. Tapi nggak sampai mengganggu proses belajar.	Wi-Fi sekolah agak lambat waktu kami pakai bareng-bareng, jadi videonya sempat <i>buffering</i> beberapa kali. Akhirnya saya pakai kuota sendiri supaya lebih lancar.

No	Pertanyaan Wawancara	Siswa 7	S8	S9
		Siswa NNQ, Kelas XB, 6 Februari 2026, 10.15 WIB	Siswa SH, Kelas XB, 3 Februari 2026, 12.30 WIB	Siswa ARA, Kelas XA, 6 Februari 2026, 10.10 WIB
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang	Menurut saya, sejarah memiliki banyak manfaat	Pelajaran sejarah itu bagus untuk membentuk	Kalau saya, pelajaran sejarah itu sering bikin

	pembelajaran sejarah secara umum?	karena membantu kita memahami masa lalu. Melalui pelajaran sejarah, kita bisa mengetahui bagaimana suatu peristiwa terjadi, mengenal perjuangan para pendahulu, dan memahami perkembangan masyarakat dari waktu ke waktu.	karakter kita sebagai bangsa. Membuat kita mengenal sejarah kita sendiri, bisa membuat kita paham dalam nilai bangsa kita.	ngantuk. Bukan karena nggak suka, tapi kaya kurang seru gitu dan hafalan juga.
2.	Bagaimana pembelajaran Sejarah selama ini di MA seperti apa?	Biasanya guru sejarah menerangkan materi, kemudian diskusi, baru setelah itu mengerjakan tugas.	Selama ini pembelajaran sejarah biasanya dilakukan dengan penjelasan dari guru, membaca buku, mencatat materi, dan kadang ada diskusi atau tugas.	Saat di MA Bilingual, kurang banyak games dan terlalu banyak tugas, yang dimana dapat mempengaruhi kualitas belajar kita.
3.	Pernahkah kamu mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan Virtual Field Trip?	Ya, saya pernah mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan virtual atau video, seperti saat menonton video tentang Candi Borobudur.	Pernah	Pernah
4.	Apa perbedaan pembelajaran menggunakan VFT dibandingkan pembelajaran sejarah biasanya?	Pembelajaran menggunakan virtual lebih seru karena kita bisa melihat langsung gambaran objek sejarah, berbeda dengan metode ceramah yang hanya mendengar penjelasan.	Menurut saya belajar menggunakan video lebih seru dan tidak membosankan. Dengan adanya video, saya bisa melihat langsung gambaran materi yang dipelajari sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan.	Dari video kemarin saya tertarik karena video nya bisa digeser geser atau mengikuti pergerakan saya sehingga saya merasa seperti mengikuti orang yang sedang jalan' di candi borobudur tersebut.

5.	Apa bagian yang paling menarik atau berkesan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT?	Bagian yang paling berkesan adalah saat melihat visual Candi Borobudur dan penjelasan nilai religius serta budayanya.	Seru banget, kayak jalan-jalan ke candi tanpa pergi langsung. Jadi belajar sejarah nggak membosankan	Video bikin penasaran, jadi saya ingin tahu lebih banyak tentang budaya dan sejarah agama lain.
6.	Apakah kamu merasa lebih memahami isi materi sejarah setelah mengikuti pembelajaran VFT?	Setelah pembelajaran virtual, saya merasa lebih mudah memahami materi karena penjelasannya lebih jelas dan tidak membosankan.	Ya, saya merasa lebih memahami materi karena penjelasan visual membuat informasi lebih mudah diingat dibanding hanya membaca atau mendengar.	Lebih paham, apalagi tentang konteks budaya dan spiritualnya. Visualnya sangat membantu.
7.	Menurutmu, nilai atau makna apa yang bisa kamu pelajari dari kegiatan tersebut VFT	Dari kegiatan tersebut, saya belajar untuk menghargai peninggalan budaya, menjaga nilai religius, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	Dari pembelajaran ini saya belajar tentang nilai religius dan budaya yang ada pada masa lalu. Selain itu, saya juga menjadi lebih memahami pentingnya menghargai dan menjaga peninggalan sejarah sebagai warisan budaya yang berharga	Nilai yang saya pelajari adalah pentingnya menghargai dan melestarikan budaya. Kita harus bangga dengan warisan leluhur yang sekaya itu.
8.	Apakah ada kendala yang kamu rasakan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT	Rasanya waktu satu jam itu cepat banget lewatnya. Pas lagi nonton, tiba-tiba sudah ganti jam pelajaran. Pas dilanjut hari besoknya (Selasa), rasanya sudah beda, kadang saya sudah lupa tadi detail yang saya temukan di video itu apa kalau nggak dicatat, jadi pas disuruh diskusi atau jawab soal, saya	Saya rasa karena saya gabung bareng teman menonton videonya, jadi harus berbagi perangkat, kurang leluasa. Tapi juga bisa buat diskusi juga karena nontonnya bareng-bareng.	Sempat bingung cara mengoperasikan videonya di awal. Tapi setelah ada yang bantuin, lancar, kalau ternyata fiturnya bisa digerakkan.

		harus ingat-ingat lagi atau buka catatan. Kalau saja waktunya langsung dua jam seperti kelas sebelah, mungkin kita bisa lebih puas diskusinya dan nggak buru-buru.		
--	--	--	--	--

No	Pertanyaan Wawancara	Siswa 10	S 11	S 12
		Siswa MSU, Kelas XA, 6 Februari 2026, 10.05 WIB	Siswa ZI, Kelas XA, 3 Februari 2026, 12.30 WIB	Siswa FYR, Kelas XA, 6 Februari 2026, 10.05 WIB
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran sejarah secara umum?	Saya suka sejarah tapi kalau soal hafal-hafalan saya sering keteteran. Lebih suka kalau belajar sejarah dengan cara yang membuat saya memahami, bukan hanya mengingat.	Mapel Sejarah itu bikin kita cinta tanah air dari kisah-kisahanya, misalnya perjuangan dari para pahlawan kita yang membuat bangsa kita bisa merdeka.	Pembelajaran sejarah itu menurut saya menceritakan peristiwa masa lalu dan bisa mengambil pelajaran darinya. Tapi, jika hanya disampaikan dengan metode ceramah, terkadang terasa membosankan dan sulit dibayangkan.
2.	Bagaimana pembelajaran Sejarah selama ini di MA seperti apa?	Pembelajaran dilakukan tatap muka, guru menjelaskan materi, dan terkadang menonton video	Menurut saya gurunya sudah menjelaskan dengan cukup baik, tentang pembelajaran sejarah di sini.	Biasanya pembelajaran dilakukan dengan penjelasan guru kemudian mengerjakan tugas atau kadang diskusi kelompok.
3.	Pernahkah kamu mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan Virtual Field Trip?	Pernah	Pernah	Pernah

4.	Apa perbedaan pembelajaran menggunakan VFT dibanding pembelajaran sejarah biasanya?	Ketika menonton video, saya merasa seperti ikut berada di lokasi yang ditampilkan. Karena bisa melihat dari berbagai sudut, saya jadi lebih memahami dan merasakan suasana tempat tersebut dibandingkan hanya melihat gambar atau membaca materi.	Lebih personal rasanya. Kayak saya yang memilih mau lihat apa, bukan dipaksain lihat satu gambar yang sudah ditentukan.	Bedanya banget dari sisi imersifnya. Kalau biasa kita lihat fotonya aja, ini kita yang kendalikan sudut pandangnya. Jauh lebih hidup.
5.	Apa bagian yang paling menarik atau berkesan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT?	Menurut saya video 360° sangat menarik karena kita bisa melihat tempat yang ditampilkan dari berbagai arah. Kita bisa menggeser tampilan sendiri dan melihat bagian-bagian yang ingin diamati. Jadi rasanya seperti sedang berada di lokasi tersebut dan pengalaman belajarnya menjadi lebih seru dibandingkan hanya melihat gambar atau video biasa.	Momen paling berkesan adalah ketika saya menyadari betapa megah dan detailnya konstruksi candi tersebut. Itu membuat saya benar-benar menghargai peninggalan tersebut.	Saya paling senang waktu bisa eksplor sudut-sudut kecil candi yang nggak ada di foto biasa. Soalnya juga belum pernah ke sana langsung.
6.	Apakah kamu merasa lebih memahami isi materi sejarah setelah mengikuti pembelajaran VFT?	Saya lebih memahami materi ketika menonton video karena bisa langsung melihat objek yang sedang dipelajari. Jadi saya tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bisa melihat bentuk dan gambaran nyatanya. Menurut saya cara seperti ini membuat materi lebih mudah dipahami dan	Iya lebih paham, apalagi tentang konteks budaya dan spiritualnya. Visualnya sangat membantu.	Lebih paham, terutama soal konteks sejarah dan fungsi simbolis dari tiap bagian candi.

		tidak terlalu membingungkan		
7.	Menurutmu, nilai atau makna apa yang bisa kamu pelajari dari kegiatan VFT tersebut	Aku jadi sadar, menghormati agama lain itu penting, karena di video diceritakan tentang umat Budha saat beribadah	Saya tidak hanya belajar tentang sejarah, tapi juga nilai religius, budaya, dan pentingnya menghargai peninggalan sejarah. Saya jadi lebih paham bagaimana seharusnya menghormati teman yang berbeda agama, karena candi ini adalah bukti nyata kerukunan budaya kita sejak dulu.	Menurut saya, kita jadi lebih toleransi karena di video diceritakan sejarah umat Budha. Setiap agama pasti punya sejarah hebat, jadi kita harus menghargainya
8.	Apakah ada kendala yang kamu rasakan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT	Menurut saya menggunakan HP lebih efisien karena video bisa langsung diakses dan dilihat secara mandiri. Saya juga bisa mengamati bagian-bagian yang menarik dengan lebih leluasa. Selain itu, penggunaan HP membuat pembelajaran terasa lebih praktis dan membantu saya mengikuti kegiatan belajar dengan lebih mudah.	HP saya layarnya kecil jadi agak susah lihat detailnya. Lebih enak kalau layarnya lebih besar.	Sempat ada gangguan teknis video sempat <i>freeze</i> beberapa kali, mungkin karena jaringan internetnya. Tapi secara keseluruhan masih bisa diatasi.

No	Pertanyaan Wawancara	Siswa 13
		Siswa ASS, Kelas XB 3 Februari 2026, 12.30 WIB

1.	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran sejarah secara umum?	Kalau sejarah Indonesia saya kurang terlalu suka, mungkin karena ada beberapa materi yang menurut saya cukup banyak untuk dipelajari. Saya lebih tertarik membaca sejarah kebudayaan Islam karena lebih sesuai dengan minat saya dan ceritanya terasa lebih menarik. Namun, saya tetap mengikuti pelajaran sejarah Indonesia karena saya tahu materi tersebut penting untuk menambah wawasan tentang sejarah bangsa
2.	Bagaimana pembelajaran Sejarah selama ini di MA seperti apa?	Kami sering belajar dari buku dan penjelasan guru, kadang juga dijelaskan lewat ppt serta sesekali ada tugas kelompok.
3.	Pernahkah kamu mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan Virtual Field Trip?	Pernah
4.	Apa perbedaan pembelajaran menggunakan VFT dibandingkan pembelajaran sejarah biasanya?	Menurut saya, dengan menggunakan materi virtual saya jadi lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Saat melihat video dan melakukan pengamatan sendiri, saya merasa lebih terlibat dalam pembelajaran sehingga lebih mudah mengerti dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan
5.	Apa bagian yang paling menarik atau berkesan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT?	Bagian yang paling menarik menurut saya adalah fitur video 360° karena saya bisa melihat tempat yang ditampilkan dari berbagai arah. Selain itu, saya juga mendapatkan banyak informasi baru yang sebelumnya belum saya ketahui tentang materi yang dipelajari.
6.	Apakah kamu merasa lebih memahami isi materi sejarah setelah mengikuti pembelajaran VFT?	Iya, karena saya jadi lebih mudah memahami materi setelah melihat langsung objek yang ditampilkan dalam video.
7.	Menurutmu, nilai atau makna apa yang bisa kamu pelajari dari kegiatan VFT tersebut	Saya belajar bahwa kita perlu menghormati orang lain yang sedang beribadah meskipun memiliki keyakinan yang berbeda. Dari materi yang dipelajari, saya jadi lebih memahami

		pentingnya sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.
8.	Apakah ada kendala yang kamu rasakan selama mengikuti pembelajaran dengan VFT	Saya kebetulan tidak punya HP, jadi tadi harus bergabung dan berbagi layar dengan teman sebangku. Memang jadi bisa diskusi, tapi rasanya kurang bebas karena saya tidak bisa menggeser arah videonya sesuka hati, harus gantian atau ikut ke mana teman saya mengarahkan HP-nya. Sejujurnya, kalau kondisi perangkatnya terbatas begini, saya merasa lebih enak kalau videonya diputar di proyektor saja untuk dilihat bareng-bareng di depan kelas. Selain layarnya lebih besar, kita semua jadi punya fokus yang sama

Lampiran 12

Lembar Observasi

Observasi	Indikator	Keterangan
Perencanaan Pembelajaran	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, media, dan sumber belajar) yang memuat kegiatan <i>Virtual Field Trip</i> (VFT).	Guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media video sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran sejarah.
	Guru menyusun tujuan pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran bermakna (meaningful learning).	Tujuan pembelajaran diarahkan agar siswa tidak hanya mengetahui materi sejarah, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
	Media VFT yang digunakan relevan dengan materi sejarah yang diajarkan.	Media yang digunakan berupa video 360° tentang Candi Borobudur yang memungkinkan siswa melihat lingkungan situs sejarah secara lebih nyata melalui YouTube.
Pelaksanaan Pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan dan konsep kegiatan VFT kepada siswa.	Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai kegiatan yang akan dilakukan sebelum pemutaran video virtual.
	Siswa tampak antusias dan aktif mengikuti kegiatan VFT.	Sebagian besar siswa terlihat tertarik saat menonton video, namun beberapa siswa masih terlihat kurang fokus dan bermain HP di bagian belakang kelas.
	Guru memfasilitasi siswa dalam mengamati, mencatat, dan memahami isi video virtual tour sejarah.	Siswa diminta mengamati isi video yang diputar selama kurang lebih 25 menit dan memahami informasi sejarah yang disampaikan dalam video tersebut.
	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar mereka.	Kegiatan refleksi belum dilakukan secara maksimal karena keterbatasan waktu pembelajaran.
	Pembelajaran menciptakan suasana kolaboratif dan	Interaksi antar siswa masih terbatas karena fokus utama

Observasi	Indikator interaktif (diskusi atau tanya jawab).	Keterangan pembelajaran adalah pengamatan video.
Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran	Guru mengajak siswa untuk menarik kesimpulan dari pengalaman belajar VFT. Guru mengevaluasi pemahaman siswa dengan pertanyaan reflektif. Hasil evaluasi menunjukkan siswa mampu mengaitkan materi sejarah dengan nilai-nilai kehidupan.	Guru memberikan penguatan materi setelah pemutaran video untuk membantu siswa memahami isi materi sejarah. Guru menuliskan beberapa pertanyaan di papan tulis yang harus dijawab siswa berdasarkan isi video yang telah ditonton. Jawaban siswa menunjukkan pemahaman terhadap nilai budaya dan religius yang terdapat dalam materi sejarah yang dipelajari.
Pembelajaran Bermakna	Siswa mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Siswa memahami materi tidak hanya secara hafalan tetapi melalui pemaknaan pribadi. Siswa menunjukkan sikap reflektif terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam materi sejarah.	Siswa dapat menghubungkan materi sejarah yang dipelajari dengan informasi yang terdapat dalam video virtual. Penggunaan media visual membantu siswa memahami gambaran nyata situs sejarah yang dipelajari. Siswa mampu menjelaskan makna sejarah dan nilai budaya yang terdapat dalam peninggalan sejarah tersebut.
Faktor Pendukung dan Penghambat	Tersedia sarana dan prasarana pembelajaran. Guru memiliki keterampilan digital dalam mengelola media VFT. Kendala teknis seperti jaringan atau keterbatasan	Pembelajaran menggunakan HP pribadi siswa. Beberapa siswa yang tidak memiliki HP bergabung dengan temannya karena berasal dari panti asuhan. Guru mampu mengarahkan siswa menggunakan video virtual sebagai sumber belajar. Koneksi internet di sekolah terbatas sehingga sebagian siswa

Observasi	Indikator	Keterangan
	alat dapat diatasi dengan baik.	menggunakan kuota pribadi untuk mengakses video.

Lampiran 13

Sertifikat Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama : Lukas Sri Utami
NIM : 220102110098
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Implementasi Pembelajaran Sejarah Melalui Virtual Field Trip dalam Mendukung Meaningful Learning Siswa MA Bilingual Batu

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 9 Juni 2026
a.n. Dekan
Ketua

Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 12

Bukti Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 30, Telepon (0341) 3551354, Fax: (0341) 372533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220102110098
Nama : LUKAS SRI UTAMI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Dosen Pembimbing 1 : SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Implementasi Pembelajaran Sejarah Melalui Virtual Field Trip dalam Mendukung Meaningful Learning Siswa MA Bilingual Batu

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	01 September 2025	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Pengajuan proposal skripsi, pembenahan judul skripsi dan lanjut ke BAB I untuk dilanjutkan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	10 September 2025	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Pengajuan BAB I: tekankan novelty di latar belakang, perbanyak orisinalitas penelitian terdahulu yang mendukung judul, serta revisi tata penulisan skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	30 September 2025	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Revisi BAB I & II: pergantian judul dari "Makna Belajar" menjadi "Meaningful Learning", revisi rumusan masalah, pembenahan di latar belakang, konsep kajian teori, dan perspektif teori dalam latar.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	16 Oktober 2025	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Revisi BAB I, II, dan III: peningkatan penelitian terdahulu, revisi teori dalam latar, perbaikan triangulasi dalam metode penelitian, dan format penulisan.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	27 Oktober 2025	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Memperbaiki BAB I, II, dan III sesuai dengan arahan dosen pengaji seminar proposal.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	03 November 2025	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Menyusun dan merevisi instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian serta arahan dosen pembimbing.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	08 Januari 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Melakukan konsultasi dan penyempurnaan instrumen penelitian untuk teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi agar sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	09 Januari 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Revisi BAB IV: pembenahan konsep hasil pada penelitian disesuaikan dengan hasil lapangan dan format penulisan.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	16 Februari 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Memperbaiki analisis dan interpretasi data penelitian sesuai arahan dosen pembimbing.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	04 Maret 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Melakukan pengecekan konsistensi antara rumusan masalah, temuan penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	09 Maret 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Revisi BAB IV: pembenahan konsep hasil pada penelitian disesuaikan dengan hasil lapangan dan format penulisan.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	23 April 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Revisi BAB IV: pembenahan hasil penelitian pada kajian meaningful learning, faktor pendukung, dan penghambat serta hasil yang didapatkan agar diperjelas dengan hasil wawancara.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	06 Mei 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Revisi BAB IV dan V: menambahkan kajian hasil dokumentasi di bagian, di BAB IV dan memperkuat argumentasi mengenai penelitian terdahulu dan keterkaitan pada hasil penelitian pada BAB V.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

14	19 Mei 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Revisi BAB V: pembimbing memberikan arahan pada kalimat-kalimat yang perlu untuk disederhanakan agar dapat dipahami dan tidak menimbulkan multitafsir.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	19 Mei 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Merevisi BAB I sampai BAB V, kemudian dilanjutkan dengan BAB VI serta lampiran.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	04 Juni 2026	SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd	Pembimbing melakukan pengecekan keseluruhan skripsi dari BAB I sampai BAB VI hingga layak dan mendapatkan ACC.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 21 Juni 2026
Dosen Pembimbing 1

[Signature]
SHARFINA NUR AMALINA, M.Pd

Kajur / Kaprodi,

[Signature]
Dr. CAHUL AMINT, M.Pd

Lampiran 13

Biodata

Nama : Lukas Sri Utami

NIM : 220102110098

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Progam Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan : RA Miftahul Ulum

MI Miftahul Ulum

MTs Ma'arif

MA Al Ittihad

S-1 PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang