

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pemanfaatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemanfaatan berasal dari kata dasar *manfaat* yang berarti guna atau faedah, sehingga pemanfaatan dimaknai sebagai proses atau tindakan dalam menggunakan sesuatu agar memiliki nilai guna tertentu. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan tidak hanya sekadar penggunaan, tetapi juga melibatkan upaya strategis untuk mengoptimalkan potensi suatu sumber agar memberikan dampak pembelajaran yang maksimal.

Secara lebih luas, pemanfaatan dalam bidang pendidikan merujuk pada proses mengintegrasikan berbagai sumber, media, maupun lingkungan belajar ke dalam kegiatan pembelajaran secara terencana. Pemanfaatan sumber belajar merupakan bagian penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran karena mampu membangun kualitas interaksi belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi, terutama dalam pembelajaran sejarah yang bersifat kontekstual (Atmaja, 2019: 134–137).

Dalam pembelajaran sejarah, pemanfaatan sumber belajar memiliki peran yang sangat signifikan karena materi sejarah tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga kontekstual. Pemanfaatan sejarah lokal sebagai

sumber belajar dapat membantu siswa memahami peristiwa secara lebih konkret dan relevan dengan lingkungan mereka, serta menjadikan pembelajaran sejarah lebih kontekstual dan bermakna (Wiyanti, Supriatna, & Winarti, 2020: 68–71). Selain itu, penggunaan sumber belajar yang kontekstual juga dapat Membangun kesadaran sejarah, pemahaman nilai-nilai lokal, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan adalah proses atau tindakan dalam menggunakan sesuatu agar memiliki nilai guna tertentu. Oleh karena itu, pemanfaatan dapat dipahami sebagai suatu proses sistematis dalam menggunakan berbagai potensi yang tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan bermakna.

2. Sejarah Lokal

Sejarah lokal mengkaji berbagai peristiwa, tokoh, serta perkembangan sosial yang berlangsung pada ruang wilayah tertentu. Dalam pembelajaran sejarah, pendekatan ini penting karena materi yang dipelajari berhubungan langsung dengan lingkungan peserta didik sehingga pengalaman belajar menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Melalui sejarah lokal, siswa dapat melihat keterkaitan antara peristiwa masa lampau dengan kondisi sosial di sekitarnya, sekaligus memahami hubungan antara sejarah daerah dan sejarah nasional. Keterhubungan

tersebut menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan memiliki makna yang lebih kuat bagi peserta didik (Syafii, 2017: 26–30).

Melalui sejarah lokal, siswa dapat melihat keterkaitan antara peristiwa masa lampau dengan kondisi sosial di sekitarnya, sekaligus memahami hubungan antara sejarah daerah dan sejarah nasional. Keterhubungan tersebut menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan memiliki makna yang lebih kuat bagi peserta didik (Syafii, 2017: 26–30).

Selain berfungsi sebagai sumber informasi sejarah, sejarah lokal juga memuat nilai budaya yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah, rasa memiliki terhadap warisan daerah, serta pembentukan karakter peserta didik. Dengan demikian, sejarah lokal tidak hanya berperan sebagai materi ajar, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai budaya dan identitas daerah (Bahri & Tati, 2019: 63–64). Oleh sebab itu, sejarah lokal mempunyai posisi strategis dalam pembelajaran sejarah karena mampu menjembatani konsep-konsep akademik dengan pengalaman hidup siswa sehari-hari.

3. Sejarah Kerajaan Ngurawan

Kerajaan Ngurawan merupakan salah satu bagian dari sejarah lokal yang memiliki nilai historis penting di wilayah Madiun. Dalam kajian sejarah Jawa Timur, Ngurawan sering dikaitkan dengan wilayah kekuasaan yang berkembang pada masa akhir Kerajaan Singhasari dan memiliki hubungan dengan proses lahirnya Kerajaan Majapahit pada akhir abad ke-13. Keberadaan wilayah ini juga kerap dihubungkan

dengan perjalanan Raden Wijaya sebagai pendiri Majapahit. Oleh karena itu, Ngurawan dipandang sebagai salah satu kawasan yang memiliki peran penting dalam dinamika politik Jawa pada masa transisi dari Singhasari menuju Majapahit.

Ngurawan atau Wurawan merupakan nama kuno suatu wilayah yang saat ini berada di Dusun Ngrawan, Desa Dolopo, Kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun. Dalam sumber-sumber sejarah lokal, wilayah tersebut dikenal sebagai Bumi Ngurawan yang menjadi pusat berkembangnya Kerajaan Glang-Glang pada masa Singhasari dan kemudian berkaitan dengan Kadipaten Gegelang pada masa Majapahit. Oleh karena itu, penggunaan istilah Kerajaan Ngurawan dalam kajian sejarah lokal lebih merujuk pada wilayah pusat kekuasaan yang berada di Bumi Ngurawan daripada nama resmi kerajaannya. Penyebutan tersebut digunakan untuk menegaskan identitas historis kawasan yang menjadi pusat aktivitas politik dan pemerintahan pada masa itu. Berbagai sumber sejarah dan hasil penelitian menunjukkan bahwa Dusun Ngrawan diidentifikasi sebagai pusat Kerajaan Glang-Glang i Bumi Ngurawan yang pernah berkembang pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Jawa Timur (Fuadillah & Soebijantoro, 2016: 92–93).

Keberadaan Ngurawan sebagai kawasan bersejarah didukung oleh berbagai temuan arkeologis yang ditemukan oleh masyarakat setempat. Berbagai benda purbakala dan batu-batu kuno berukuran besar masih banyak ditemukan di wilayah tersebut. Temuan-temuan tersebut

menunjukkan bahwa kawasan Ngurawan merupakan permukiman tua yang pernah menjadi pusat aktivitas manusia pada masa lampau. Selain menjadi bukti keberadaan hunian kuno, peninggalan tersebut juga mengindikasikan berkembangnya kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat yang pernah mendiami kawasan tersebut. Kondisi ini semakin memperkuat posisi Ngurawan sebagai salah satu pusat peradaban penting di wilayah Madiun pada masa kerajaan Hindu-Buddha (Fuadillah & Soebijantoro, 2016: 92–93).

Meskipun informasi tertulis mengenai sistem pemerintahan dan batas-batas wilayah Kerajaan Ngurawan masih terbatas, keberadaan situs-situs sejarah dan berbagai peninggalan arkeologis memberikan gambaran mengenai aktivitas masyarakat yang pernah berkembang di kawasan tersebut. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Ngurawan tidak hanya memiliki arti sebagai wilayah geografis, tetapi juga sebagai ruang historis yang mencerminkan perkembangan politik, sosial, dan budaya masyarakat Jawa pada masa peralihan dari Singhasari menuju Majapahit.

Sebagai bagian dari dinamika kerajaan-kerajaan di Jawa, keberadaan Ngurawan mencerminkan proses perkembangan kehidupan masyarakat pada masa lampau. Nilai-nilai historis yang terkandung di dalamnya memberikan pemahaman mengenai hubungan antarkerajaan, sistem pemerintahan tradisional, serta proses pembentukan identitas masyarakat lokal. Oleh karena itu, sejarah Ngurawan memiliki nilai

penting untuk dipelajari sebagai bagian dari warisan sejarah daerah yang dapat memperkaya pemahaman terhadap sejarah Jawa Timur secara lebih luas.

Dalam konteks pendidikan, sejarah Kerajaan Ngurawan memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah. Pemanfaatan sejarah lokal dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik memahami materi sejarah secara lebih konkret karena berkaitan langsung dengan lingkungan tempat mereka tinggal. Situs Ngurawan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang kontekstual sehingga membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran, pemanfaatan sejarah lokal juga dapat menumbuhkan minat belajar serta kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya daerah (Amalina, 2019: 37–38).

Oleh karena itu, sejarah Kerajaan Ngurawan merupakan sumber belajar yang mengandung nilai-nilai historis yang relevan dengan pembelajaran sejarah di lembaga pendidikan. Pemanfaatannya dalam proses pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik memahami sejarah lokal secara lebih mendalam, tetapi juga memperkuat keterkaitan antara sejarah nasional dengan fakta-fakta sejarah yang terdapat di lingkungan sekitar mereka.

4. Sumber Pembelajaran Sejarah

Sumber pembelajaran adalah seluruh komponen yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sumber tersebut dapat berasal dari manusia, lingkungan, media, maupun berbagai bahan ajar yang berfungsi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui pemanfaatan sumber pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan selama proses belajar. Dalam mata pelajaran sejarah, sumber belajar tidak hanya berupa buku pelajaran, tetapi juga dapat berasal dari situs bersejarah, artefak, dokumen, maupun sejarah lokal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari (Samsinar, 2019: 195–197).

Penggunaan sumber belajar yang beragam memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran. Keberagaman sumber tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, variatif, dan interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan berbagai jenis sumber belajar membantu siswa memahami materi secara lebih nyata karena informasi diperoleh melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bukan hanya melalui penjelasan teoritis (Samsinar, 2019: 197).

Secara umum, sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori, yaitu sumber belajar yang berasal dari manusia, bahan ajar, lingkungan, dan media pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah, bentuk-bentuk sumber belajar tersebut meliputi hal-hal berikut. Lingkungan (situs sejarah, kerajaan, museum). Lingkungan dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran karena menyediakan berbagai objek yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran sejarah, lingkungan dapat berupa situs sejarah, cagar budaya, museum, maupun peninggalan kerajaan yang memiliki nilai historis. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar membantu peserta didik memahami peristiwa masa lalu berdasarkan bukti-bukti sejarah yang nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar juga dapat menumbuhkan kesadaran sejarah serta kepedulian terhadap pelestarian warisan budaya lokal (Pelealu, 2019: 731–733).

1) Lingkungan (situs sejarah, kerajaan, dan museum)

Lingkungan memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar karena menyediakan berbagai objek yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran sejarah, lingkungan dapat berupa situs bersejarah, museum, kawasan cagar budaya, maupun bekas pusat kerajaan yang memiliki nilai

historis. Keberadaan objek-objek tersebut membantu peserta didik memahami peristiwa masa lalu melalui bukti sejarah yang masih dapat diamati sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Di samping itu, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar turut menumbuhkan kesadaran sejarah serta meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap upaya pelestarian warisan budaya daerah (Pelealu, 2019: 731–733).

2) Media (video, film, dan permainan edukatif)

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang mendukung penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan video, film dokumenter, permainan edukatif, maupun platform digital mampu menyajikan materi secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Kehadiran media tidak hanya mempermudah guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui penyajian informasi yang lebih interaktif. Dengan memanfaatkan unsur visual dan audiovisual, peserta didik dapat memahami berbagai peristiwa sejarah secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui penjelasan secara lisan atau tulisan (Widiani, Darmawan, & Ma'mur, 2018: 125–126).

3) Manusia (guru, narasumber)

Manusia juga termasuk salah satu sumber belajar karena memiliki pengetahuan, pengalaman, maupun keahlian yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran sejarah, sumber belajar jenis ini meliputi guru, narasumber, tokoh masyarakat, pelaku sejarah, maupun individu lain yang menguasai informasi mengenai suatu peristiwa sejarah. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan membimbing peserta didik agar mampu memahami materi secara lebih mendalam dan mencapai tujuan pembelajaran. Guru, khususnya, memiliki tanggung jawab sebagai fasilitator yang merancang, mengelola, serta mengembangkan kegiatan pembelajaran sehingga tercipta pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi peserta didik (Anis & Mardiani, 2022: 121–122).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa sumber pembelajaran sejarah mencakup berbagai sarana dan media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami peristiwa Sejarah secara lebih komprehensif sekaligus mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam penelitian ini, sejarah Kerajaan Ngurawan termasuk ke dalam kategori sumber belajar berbasis lingkungan karena memanfaatkan situs dan peninggalan sejarah sebagai objek pembelajaran. Keberadaan situs

Ngurawan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sejarah lokal melalui bukti-bukti sejarah yang berada di lingkungan sekitar mereka. Oleh sebab itu, sejarah Kerajaan Ngurawan memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal yang kontekstual, bermakna, serta mendukung tumbuhnya kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya daerah.

5. Media pembelajaran

a. Media Video dalam Pembelajaran

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audiovisual yang menggabungkan unsur gambar bergerak dengan suara dalam penyampaian informasi. Pada pembelajaran sejarah, media ini mampu menyajikan gambaran mengenai berbagai peristiwa masa lampau secara lebih realistis sehingga peserta didik tidak hanya menerima penjelasan melalui uraian lisan atau tulisan, tetapi juga memperoleh visualisasi yang mendukung pemahaman terhadap materi. Penyajian materi dalam format audiovisual menjadikan konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami karena peserta didik dapat melihat ilustrasi dari peristiwa yang dipelajari. Selain itu, perkembangan teknologi digital yang semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik menjadikan video sebagai media pembelajaran yang relevan untuk

menarik perhatian sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung (Biantoro, 2024: 225).

Keunggulan media video dalam pembelajaran sejarah juga tercermin dari kemampuannya menyampaikan materi secara runtut, menarik, dan mudah diikuti oleh peserta didik. Tayangan yang memuat ilustrasi, dokumentasi, maupun rekonstruksi suatu peristiwa sejarah memberikan gambaran yang lebih lengkap sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antarfakta sejarah secara lebih menyeluruh. Dengan adanya dukungan visual dan audio, proses pembelajaran tidak lagi hanya bertumpu pada metode ceramah atau penggunaan buku teks, melainkan diperkuat oleh penyajian yang mampu memperjelas latar belakang serta konteks suatu peristiwa sejarah (Mahbubi & Firmansyah, 2024: 189).

Berdasarkan penjelasan tersebut, media video memiliki kontribusi yang besar dalam mendukung pembelajaran sejarah agar berlangsung lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Karakteristik media ini sejalan dengan kebiasaan belajar peserta didik pada era digital yang lebih responsif terhadap informasi yang disampaikan melalui unsur visual dan audiovisual. Oleh sebab itu, penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan peserta didik, sekaligus membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi sejarah yang dipelajari.

b. Media Game Edukatif Berbasis Platform ZEP

Game edukatif berbasis platform ZEP merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan konsep permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini dirancang agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang melibatkan interaksi, tantangan, dan penyelesaian tugas secara menyenangkan. Dengan demikian, game edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media yang membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung. Penerapan media pembelajaran yang interaktif, termasuk game edukatif, mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan tidak monoton (Samsinar, 2019: 195–197).

Salah satu keunggulan game edukatif terletak pada kemampuannya mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui mekanisme permainan, peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari, misalnya dengan mengikuti aturan permainan, menjawab soal, menyelesaikan tantangan, menentukan strategi, hingga memperoleh umpan balik berdasarkan keputusan yang diambil. Aktivitas tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Keterlibatan peserta didik juga tampak dari keaktifan mereka dalam menyelesaikan berbagai tugas yang tersedia di dalam permainan, berdiskusi dengan teman, menentukan pilihan, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi yang disajikan dalam game. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif karena mereka terlibat dalam kegiatan berpikir, menganalisis, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Dengan demikian, game edukatif mampu mendorong terbentuknya proses belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian informasi (Fauzi & Kumara, 2025: 116–118).

Ciri utama game edukatif terletak pada pengintegrasian unsur permainan dengan tujuan pembelajaran. Berbagai komponen seperti aturan permainan, tantangan, sistem penghargaan, umpan balik, serta interaksi antarpemain dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses belajar. Dalam pembelajaran sejarah, game edukatif dapat dikembangkan dalam bentuk simulasi, permainan strategi, maupun role-playing yang memungkinkan peserta didik mempelajari suatu peristiwa sejarah melalui pengalaman yang menyerupai kondisi nyata. Pendekatan tersebut tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis,

pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan peristiwa sejarah (Novayani, 2019: 58–59).

Penerapan game edukatif pada pembelajaran sejarah memberikan sejumlah manfaat. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, penyampaian materi melalui permainan membantu menjelaskan konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan game edukatif juga sejalan dengan perkembangan teknologi digital karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah terbiasa memanfaatkan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari. Oleh sebab itu, media berbasis permainan dapat menjadi salah satu inovasi yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sejarah.

Walaupun memiliki berbagai kelebihan, penggunaan game edukatif juga menghadapi beberapa keterbatasan. Pelaksanaannya memerlukan dukungan perangkat teknologi yang memadai serta kemampuan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media tersebut. Selain itu, apabila aspek permainan lebih dominan daripada tujuan pembelajaran, perhatian peserta didik berpotensi teralihkan pada unsur hiburan sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, pengembangan game edukatif perlu

mempertimbangkan keseimbangan antara unsur permainan dan capaian pembelajaran agar fungsi edukatif tetap menjadi prioritas.

Berdasarkan uraian tersebut, game edukatif berbasis platform ZEP tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi sejarah, tetapi juga sebagai sarana yang memberikan pengalaman belajar melalui simulasi dan aktivitas interaktif. Pemanfaatan media ini memungkinkan peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual, aktif, dan bermakna. Dengan karakteristik tersebut, game edukatif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital serta mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif.

6. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan suatu proses pendidikan yang mempelajari berbagai peristiwa masa lampau untuk memberikan pemahaman mengenai perkembangan kehidupan manusia serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Proses pembelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan (kognitif), tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diajak memahami perjalanan kehidupan manusia dari berbagai periode, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antarkeadaan sejarah,

serta mengenali adanya perubahan maupun kesinambungan dalam kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu.

Tujuan utama pembelajaran sejarah bukan sekadar menyampaikan informasi mengenai masa lalu, tetapi juga membentuk kesadaran sejarah serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menafsirkan berbagai peristiwa. Selain itu, pembelajaran sejarah berkontribusi dalam memperkuat identitas nasional dan membangun karakter melalui pemahaman terhadap pengalaman kolektif bangsa, perjuangan para pendahulu, serta nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, sejarah tidak dipandang hanya sebagai kumpulan fakta, nama tokoh, atau urutan waktu suatu peristiwa, melainkan sebagai bidang kajian yang mendorong peserta didik menganalisis peristiwa berdasarkan latar belakang sosial, budaya, politik, dan ekonomi yang memengaruhinya (Syahputra, Sariyatun, & Ardianto, 2021: 88–90).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran sejarah juga berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*). Kemampuan tersebut meliputi keterampilan menyusun kronologi peristiwa, memahami hubungan antara perubahan dan keberlanjutan, menelaah serta menilai kredibilitas sumber sejarah, hingga menghubungkan berbagai peristiwa masa lampau dengan kondisi kehidupan masa kini. Penguasaan kemampuan berpikir historis membantu peserta didik melihat bahwa setiap peristiwa memiliki

keterkaitan dengan konteks tertentu sehingga mereka mampu memahami perjalanan sejarah secara lebih utuh dan objektif.

Pembelajaran sejarah memiliki kedudukan yang penting dalam membangun cara pandang peserta didik terhadap hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran sejarah tidak berhenti pada pemahaman mengenai kronologi suatu peristiwa, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan sehingga pembelajaran sejarah memiliki manfaat yang tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga praktis dalam kehidupan bermasyarakat.

Agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai secara optimal, proses pembelajaran perlu didukung oleh strategi, metode, dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan sumber belajar yang kontekstual, seperti sejarah lokal, situs sejarah, media audiovisual, maupun permainan edukatif, dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret karena berkaitan langsung dengan lingkungan dan pengalaman mereka. Dengan demikian, pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, bermakna, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, pembelajaran sejarah dikaitkan dengan pemanfaatan sejarah Kerajaan Ngurawan sebagai sumber belajar sejarah

lokal. Keberadaan situs dan peninggalan sejarah Ngurawan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi sejarah melalui bukti-bukti yang berada di lingkungan sekitar mereka. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya, serta memperkuat keterkaitan antara sejarah lokal dan sejarah nasional sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era modern.

7. Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Pemahaman siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah, pemahaman tidak hanya mencakup kemampuan mengingat fakta, seperti nama tokoh, waktu, dan tempat terjadinya suatu peristiwa, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam menganalisis, menafsirkan, serta memberikan makna terhadap berbagai peristiwa sejarah. Pemahaman sejarah menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami hubungan sebab akibat suatu peristiwa, perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, serta nilai-nilai yang dapat dipelajari dari pengalaman masa lalu.

Pembelajaran sejarah merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa memahami kehidupan manusia pada masa lampau melalui kajian terhadap berbagai peristiwa, tokoh, dan

perkembangan masyarakat. Melalui pembelajaran sejarah, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai kejadian yang telah terjadi, tetapi juga diarahkan untuk memahami bagaimana suatu peristiwa dapat memengaruhi kehidupan pada masa kini. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap sejarah menjadi penting karena dapat membangun kesadaran sejarah, membentuk pola pikir kritis, serta menumbuhkan sikap menghargai nilai-nilai yang berkembang dalam perjalanan suatu bangsa.

Pembelajaran sejarah yang bermakna berperan dalam membentuk kesadaran sejarah siswa serta membantu mereka memahami keterkaitan antara peristiwa masa lalu dengan kehidupan saat ini. Kesadaran tersebut menjadikan siswa tidak hanya melihat sejarah sebagai kumpulan informasi yang harus dihafalkan, tetapi sebagai pengalaman manusia yang memiliki nilai dan relevansi bagi kehidupan sekarang maupun masa depan (Syahputra, Sariyatun, & Ardianto 2021: 88–90). Dengan pemahaman tersebut, siswa dapat mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa sejarah, baik berupa nilai perjuangan, kebudayaan, maupun sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian yang relevan pada penelitian ini dapat dilihat ditabel.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Nurdiansyah, N. <i>Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran</i> 4(3), hlm. 518– 526 URL: https://ejournal.my.id/jsgp/article/view/1341 (Nurdiansyah, 2021)	2021	Pemanfaatan Sejarah Lokal Kerajaan Siak Sebagai Sumber Belajar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan sejarah lokal mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah dan pemahaman siswa karena pembelajaran menjadi lebih kontekstual serta dekat dengan lingkungan peserta didik.
2	Fathurrahman, F., Sutimin, L. A., & Susanto, H. <i>Jurnal Pendidikan IPS</i>	2025	Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Pendekatan Edutainment	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan edutainment melalui media video dan sumber lokal dapat meningkatkan minat serta

	4(3), hlm. 359–370 URL: https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjpips/article/view/17807/5832 (Fathurrahman et al., 2025)			pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah.
3	Hartutik, H., Abdulkarim, A., & Supriatna, N. <i>Jurnal Visi Ilmu Pendidikan</i> 17(2), hlm. 478–489 URL: https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/89959	2025	Pemanfaatan Sumber Belajar Kontekstual Bermuatan Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Lokal	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis sejarah lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

	(Hartutik et al., 2025)			
4	Nursifa, D., Wijayanti, Y., & Nurholis, E. J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 5(1), hlm. 60–68 URL: https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/j-kip/article/view/11950 (Nursifa et al., 2024)	2024	Pemanfaatan Video Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Powtoon Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI IPS MA Mujahidin Cipaku Kabupaten Ciamis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berbasis Powtoon membuat siswa lebih fokus, mudah memahami materi, serta meningkatkan semangat dan antusiasme dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan media Powtoon juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan kondusif.
5	Susilo, A., & Sariyatun <i>Jurnal Pendidikan Sejarah</i> 8(1),	2026	Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Digital-Kultur pada Pembelajaran Sejarah Lokal	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran abad 21 berbasis digital-kultur dalam pembelajaran sejarah lokal dapat

	hlm. 31–36 URL: https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/3900 (Susilo & Sariyatun, 2026)			meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pemanfaatan media digital membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.
6	Ayesma, P., Kurniawati, & Ibrahim, N. Jurnal Pendidikan Sejarah, 11(1), hlm. 131–147. URL: https://doi.org/10.21009/JPS.111.03 (Ayesma et al., 2022)	2022	Film Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah di SMA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan film sejarah sebagai media pembelajaran membantu siswa memahami materi sejarah, meningkatkan minat belajar, membangun imajinasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Namun, penggunaan film tetap memerlukan penjelasan dari guru serta penyesuaian dengan materi,

				durasi pembelajaran, dan ketersediaan sarana prasarana sekolah.
7	Nurjamil, L., Kusmarni, Y., & Tarunasena. FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 12(2), hlm. 179–190. URL: https://doi.org/10.17509/factum.v12i2.47635 (Nurjamil et al., 2023)	2023	Efektivitas Penerapan Media Educandy pada Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Educandy sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi efektif dalam pembelajaran sejarah. Media ini mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keaktifan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan. Meskipun demikian, terdapat kendala berupa jaringan internet dan keterbatasan perangkat yang dapat diatasi melalui pendampingan guru serta penyesuaian pelaksanaan pembelajaran.

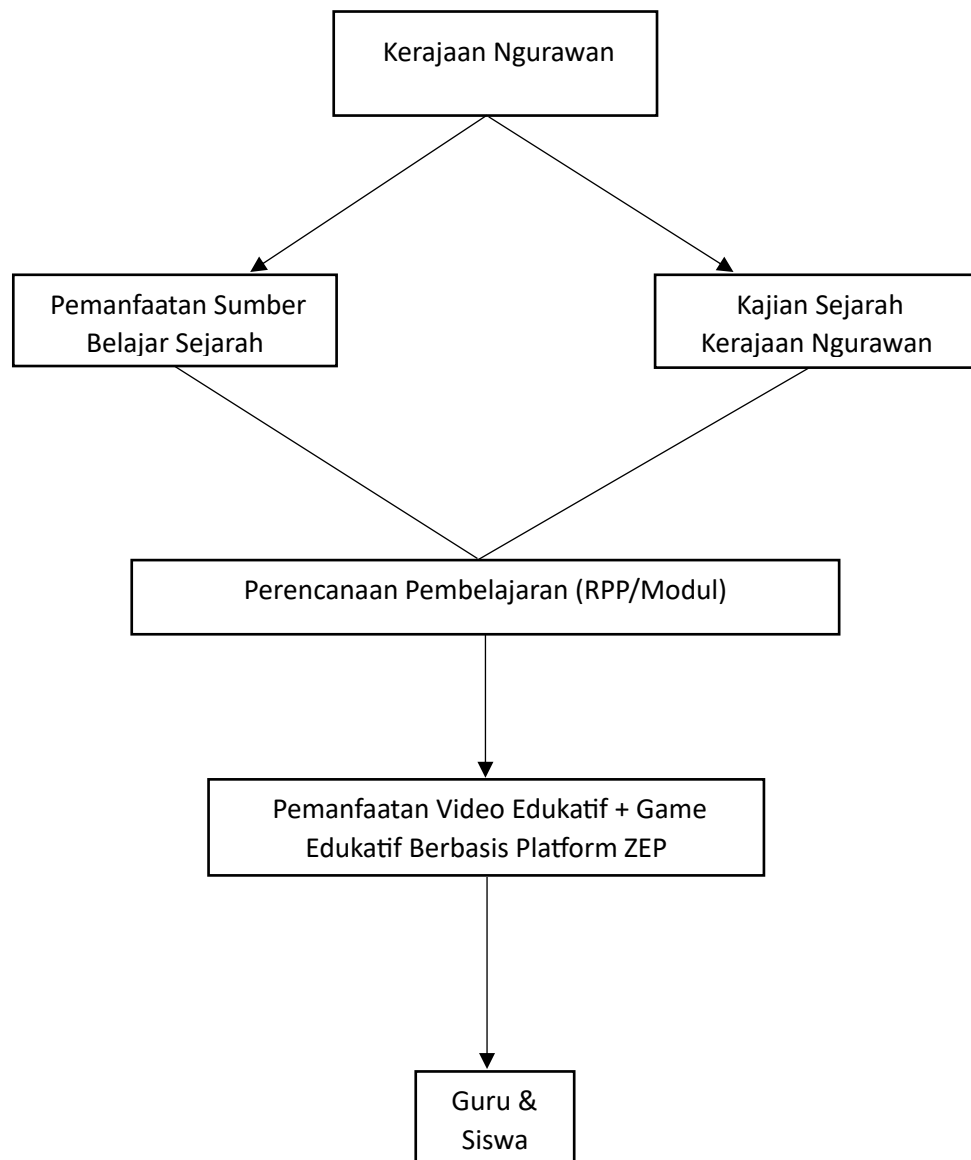
Berdasarkan analisis terhadap berbagai penelitian sebelumnya yang relevan, dapat diidentifikasi bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara penelitian-penelitian terdahulu dengan studi ini, baik dari segi objek kajian maupun fokus analisis yang digunakan. Penelitian-penelitian sebelumnya pada umumnya lebih banyak mengkaji pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi seperti video, game edukasi, maupun media interaktif lainnya yang digunakan untuk Membangun minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, dengan cakupan sejarah yang bersifat umum maupun sejarah lokal di berbagai daerah. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik tanpa secara khusus mengerucut pada satu objek sejarah lokal tertentu sebagai fokus utama kajian. Sementara itu, penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri karena secara khusus menyoroti sejarah Kerajaan Ngurawan sebagai objek sejarah lokal yang berada di wilayah Madiun yang masih jarang dijadikan kajian dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA, serta mengintegrasikan media pembelajaran berupa video dan game dalam satu pendekatan pembelajaran yang saling melengkapi. Perbedaan lainnya juga terletak pada fokus analisis penelitian, di mana penelitian terdahulu cenderung menekankan aspek peningkatan minat atau motivasi belajar, sedangkan penelitian ini lebih diarahkan pada peningkatan pemahaman konsep sejarah siswa melalui pembelajaran yang kontekstual berbasis sejarah lokal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan

kajian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru dalam pengembangan sumber belajar sejarah berbasis kearifan lokal yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah menengah.

Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di tingkat SMA tidak terbatas pada penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Berbagai sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitar juga dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik, salah satunya adalah sejarah Kerajaan Ngurawan di Kabupaten Madiun. Sebagai bagian dari sejarah lokal, keberadaan Kerajaan Ngurawan memiliki nilai historis yang relevan untuk dijadikan sumber pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi sejarah melalui konteks yang lebih dekat dengan lingkungan mereka.

Pemanfaatan sejarah Kerajaan Ngurawan dapat didukung dengan media video dan game edukatif. Integrasi ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membangun pemahaman siswa di SMAN Pilangkenceng Kabupaten Madiun.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian