

Inovasi Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka Tantangan dan Peluang Bagi Guru Sejarah

Intan Febriyanti¹, M. Daffa Pratama², Shabrina Fillah³, Syarifuddin⁴, Rani Oktapiani⁵

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indralaya,
Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: febriyantiintan583@gmail.com, muhammaddaffapratama57@gmail.com, shabrinafillah5@gmail.com,
syarifuddin@fkip.unsri.ac.id, ranioktp@fkip.unsri.ac.id.

*Email Korespondensi: febriyantiintan583@mail.com

Diterima: 26-02-2026 | Disetujui: 06-03-2026 | Diterbitkan: 08-03-2026

ABSTRACT

The Independent Curriculum provides teachers with greater opportunities to create unique, creative, and student-focused learning experiences. In the context of history learning, innovation is crucial for attracting students' interest in learning and enhancing critical thinking skills in the digital age. The purpose of this article is to examine innovations in history teaching under the Independent Curriculum and to identify the opportunities and challenges educators face when implementing it. This study employed a literature review method by evaluating various scientific sources, including national journals related to history teaching, teaching strategies, and the implementation of the Independent Curriculum. Data analysis was conducted using descriptive qualitative methods, grouping the results based on central themes. The research findings indicate that innovations in history teaching can be implemented through various technology-based models and strategies, such as technology-based learning (TEL), which can strengthen student engagement and understanding of historical material. However, the implementation of these innovations still faces various challenges, such as a lack of digital skills among teachers, minimal training, and a lack of supporting facilities in educational institutions. Therefore, developing teacher competencies and providing support from educational institutions are crucial for realizing innovative, contextual history learning that is aligned with the needs of 21st-century education.

Keywords: Merdeka Curriculum; history learning innovation; digital technology

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka memberi kesempatan yang lebih besar bagi pengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang unik, kreatif, dan berfokus pada siswa. Dalam konteks pembelajaran sejarah, inovasi menjadi krusial untuk menarik minat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di zaman digital. Tujuan artikel ini adalah untuk meneliti inovasi dalam pengajaran sejarah di bawah Kurikulum Merdeka sekaligus mengidentifikasi peluang dan tantangan yang dihadapi oleh pendidik saat menerapkannya. Penelitian ini menerapkan metode tinjauan pustaka dengan mengevaluasi berbagai sumber ilmiah, termasuk jurnal nasional yang berkaitan dengan pengajaran sejarah, strategi pengajaran, dan pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan mengelompokkan hasil berdasarkan tema sentral. Temuan penelitian menunjukkan bahwa inovasi dalam pengajaran sejarah dapat diimplementasikan melalui berbagai model dan strategi yang berbasis teknologi, seperti Pembelajaran Berbasis TEKNOLOGI dapat memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa mengenai materi sejarah. Meski demikian, penerapan inovasi ini masih menemui berbagai tantangan, seperti kurangnya keterampilan digital guru, minimnya pelatihan, dan kurangnya sarana pendukung di institusi pendidikan. Oleh sebab itu, pengembangan kompetensi guru dan dukungan dari lembaga pendidikan menjadi sangat penting

untuk merealisasikan pembelajaran sejarah yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21.

Katakunci: Kurikulum Merdeka; inovasi pembelajaran sejarah; teknologi digital

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Febriyanti, I., Pratama, M. D., Fillah, S., Syarifuddin, S. ., & Oktapiani, R. (2026). Inovasi Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka Tantangan dan Peluang Bagi Guru Sejarah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 870-881. <https://doi.org/10.63822/evnj5p84>

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan kebijakan baru yang di cetuskan oleh pemerintah untuk dunia pendidikan yang ada di Indonesia, yang mana kurikulum ini diterapkan untuk memperbaiki sistem pendidikan di sekolah. Kurikulum ini adalah kurikulum yang mana dapat memberi ruang kepada guru menjadi lebih luas dalam satuan pendidikan dan dapat menyesuaikan dengan proses pembelajaran peserta didik. Dalam kurikulum merdeka ini guru itu tidak lagi menjadi fokus utama atau dapat dikatakan sebagai Teacher-centered learning (TCL), yang mana pada kurikulum ini sistem pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi dengan satu arah saja melainkan lebih menekankan kepada siswa agar lebih aktif dan mendorong siswa untuk lebih berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang membuat siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan lebih berpikir kritis serta dapat membentuk karakter siswa dengan pengalaman belajar yang mereka miliki. Hal ini membuat siswa ini menjadi lebih berkembang dan lebih berani dalam mengekspresikan dirinya. Dengan demikian guru tentu saja dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dengan tujuan agar kurikulum ini tercapai dengan baik (Hidayatullah et al., 2023).

Penerapan kurikulum dalam konteks mata pelajaran sejarah ini sangat penting karena penerapan kurikulum di mata pelajaran sejarah dapat membentuk karakter siswa, kesadaran kebangsaan, serta pemahaman siswa terhadap perjalanan nasional dan membentuk kesadaran siswa tentang pentingnya belajar sejarah. Namun pembelajaran sejarah ini masih sering dianggap siswa sebagai pelajaran yang kurang menarik karena metode yang digunakan masih memakai metode ceramah, hapalan, dan berorientasi pada materi faktual semata. Padahal pembelajaran sejarah ini merupakan pembelajaran yang sangat menarik dan asik apabila menggunakan metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan, sehingga membuat siswa tidak menjadi bosan dan terlalu monoton dalam pembelajaran sejarah. Sejarah sebenarnya tidak cukup hanya dipelajari untuk mengetahui apa yang terjadi di masa lampau. Lebih dari itu, pelajaran sejarah seharusnya membantu siswa memahami arti penting serta nilai-nilai yang dapat diambil dari peristiwa tersebut dalam kehidupan sekarang. Karena itu, pembelajaran sejarah perlu dikembangkan agar siswa mampu berpikir secara historis, misalnya dengan menganalisis hubungan sebab dan akibat, menafsirkan berbagai sumber sejarah, serta merefleksikan makna peristiwa masa lalu secara lebih mendalam (Fajri et al., 2023).

Kurikulum Merdeka ini memberikan kesempatan yang cukup luas bagi guru sejarah untuk melakukan pembaruan dalam menyusun metode dan proses pembelajaran di kelas. Guru dapat lebih leluasa dalam merancang berbagai metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran yang dikaitkan dengan sejarah lokal, serta dapat menggunakan teknologi digital melalui video dokumenter, media interaktif, maupun kunjungan museum virtual. Nah dengan adanya inovasi-inovasi tersebut dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar sejarah dan membantu mereka memahami materi secara lebih dekat dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran sejarah menjadi salah satu kunci penting agar Kurikulum Merdeka dapat berjalan dengan baik (Utami & Amin, 2024).

Namun, penerapan inovasi dalam pembelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka tentu saja tidak selalu berjalan dengan mudah karena masih ada berbagai kendala yang dihadapi. Banyak guru sejarah yang masih merasa kesulitan ketika harus menyusun modul ajar, merancang penilaian yang bersifat autentik, serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan karakter siswa yang beragam. Selain itu, kurangnya pelatihan serta terbatasnya fasilitas pendukung di beberapa sekolah juga menjadi faktor yang

menghambat pelaksanaan pembelajaran inovatif secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan Kurikulum Merdeka, terutama dalam pembelajaran sejarah, sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan dukungan dari pihak sekolah (Anggriani et al., 2024).

Inovasi pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka bukan hanya sebuah pilihan, tetapi menjadi kebutuhan dalam menjawab tuntutan pendidikan saat ini. Guru sejarah memiliki peran penting dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, kajian ini menjadi relevan untuk melihat sejauh mana peluang inovasi dapat dimanfaatkan sekaligus bagaimana tantangan yang ada dapat diatasi. Dengan adanya pembahasan ini, diharapkan pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka dapat berkembang lebih optimal serta mampu memberikan kontribusi dalam membentuk generasi yang kritis, berkarakter, dan memiliki kesadaran sejarah yang kuat (Syamsuridhawati & Bahri, 2025).

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode kajian pustaka (library research), yaitu dengan menelaah dan mengumpulkan berbagai sumber referensi tertulis yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka. Sumber-sumber data yang digunakan yaitu berasal dari jurnal-jurnal nasional yang membahas tentang pendekatan pembelajaran sejarah, strategi guru, serta penerapan Kurikulum Merdeka di lingkungan sekolah. Metode ini dipilih karena melalui penelitian terdahulu yang sudah ada, penulis dapat memperoleh gambaran yang lebih luas dan mendalam tanpa harus melakukan penelitian langsung di lapangan (Syamsuridhawati & Bahri, 2025).

Analisis dalam artikel ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif, yaitu dengan membaca dan menelaah isi jurnal secara mendalam, kemudian menyusun hasil kajian berdasarkan tema-tema utama. Tema tersebut mencakup bentuk inovasi dalam pembelajaran sejarah, berbagai kendala yang dialami guru, serta peluang yang muncul selama penerapan Kurikulum Merdeka. Melalui cara ini, artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran sejarah, sekaligus faktor-faktor yang menentukan keberhasilannya di sekolah (Fitri et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensi Transformasi Pembelajaran Sejarah di Era Digital

Transformasi pembelajaran sejarah menjadi berbasis teknologi digital merupakan kebutuhan mendasar karena perkembangan teknologi telah mengubah cara siswa mengakses dan memproses informasi. Pembelajaran sejarah tidak lagi cukup hanya didasarkan pada hafalan kronologi peristiwa, tetapi harus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan literasi digital siswa untuk memahami konteks sejarah secara lebih mendalam dan relevan dengan dinamika zaman. Penelitian menunjukkan bahwa sejarah digital dapat menjadi sumber belajar yang memberikan keterlibatan aktif pada siswa serta memaksimalkan proses pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan inovatif. (Digital et al., 2021)

Pembelajaran sejarah menghadapi beberapa tantangan di abad ke-21, termasuk rendahnya ketertarikan siswa terhadap metode tradisional yang bersifat tekstual dan hafalan semata, serta tantangan teknis guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif. Revolusi digital memperluas sumber belajar

sejarah dari buku cetak ke media digital dan sumber daring, namun belum semua guru dan sekolah siap secara infrastruktur dan kompetensi digital untuk memanfaatkan hal ini secara optimal. Hal ini menjadi hambatan dalam mencapai pembelajaran sejarah yang interaktif dan kontekstual. (Zaenal et al., 2022)

Peserta didik generasi sekarang adalah digital native yang terbiasa dengan teknologi informasi sejak dini, sehingga gaya belajar tradisional sering tidak selaras dengan cara mereka memperoleh dan memproses informasi. Mereka cenderung lebih tertarik pada media visual, interaktif, dan multimedia yang memungkinkan eksplorasi mandiri atas materi sejarah melalui perangkat digital seperti video, simulasi, dan peta interaktif. Perubahan karakteristik ini menuntut pendidik melakukan remodeling strategi pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi digital dan sumber belajar elektronik agar tetap relevan dan menarik bagi siswa. (Purwanta, 2022)

Era Revolusi Industri 4.0 telah membawa transformasi signifikan dalam pendidikan melalui penggunaan teknologi canggih seperti big data, kecerdasan buatan (AI), dan realitas virtual (virtual reality) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif dan kolaboratif. Sementara dalam era Society 5.0, masyarakat dituntut untuk mampu menyelesaikan berbagai masalah kompleks melalui integrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari termasuk pendidikan. Hal ini mendorong transformasi pembelajaran sejarah dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis teknologi digital secara intensif, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menginterpretasi peristiwa sejarah. (Pendidikan et al., 2025)

Metode pembelajaran sejarah tradisional yang masih dominan bersifat teacher-centred dan berfokus pada hafalan fakta sering kali tidak mampu memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21 seperti analisis, kolaborasi dan komunikasi. Di sisi lain, kebutuhan zaman yang menuntut keterampilan digital, integrasi teknologi, dan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual memperlihatkan adanya kesenjangan signifikan antara praktik pendidikan konvensional dengan kebutuhan siswa di era digital. Transformasi pembelajaran berbasis teknologi tidak saja memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menyinergikan materi sejarah dengan konteks kontemporer sehingga siswa dapat memahami relevansi sejarah dalam kehidupan modern.

Konsep Keterampilan pada abad 21

1. Konsep Keterampilan Abad ke-21 (4C)

- A. Pengertian dan Karakteristik Keterampilan Abad 21 Keterampilan Abad 21 sering dirujuk sebagai 4C yaitu Critical Thinking (berpikir kritis), Creativity (kreativitas), Communication (komunikasi), dan Collaboration (kolaborasi) yang diperlukan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kontemporer dalam pendidikan dan dunia kerja. Keterampilan ini bukan hanya fokus pada penguasaan konten, tetapi juga pada kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi, berkolaborasi dalam tim, berkomunikasi efektif, dan menghasilkan ide-ide baru yang inovatif di berbagai konteks pembelajaran. Sebuah tinjauan pustaka menunjukkan bahwa integrasi kompetensi 4C pada pembelajaran pendidikan dasar dan menengah memainkan peran penting dalam menjawab tantangan era global dan digitalisasi pendidikan. (Nurhayati et al., 2024)
- B. Critical Thinking dalam Analisis Peristiwa Sejarah Critical Thinking merupakan keterampilan untuk mengevaluasi fakta, menafsirkan informasi, membedakan antara bukti dan asumsi, serta membuat penilaian berdasarkan alasan yang logis. Dalam konteks pembelajaran sejarah, berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis berbagai sumber dan perspektif sejarah,

mengevaluasi sebab-akibat peristiwa, serta membangun pengetahuan historis yang kuat. Penelitian pembelajaran sejarah dengan sumber digital menunjukkan bahwa pendekatan berbasis sumber sejarah digital (misalnya inquiry-based historical primary sources) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), termasuk berpikir kritis.

- C. Creativity dalam Interpretasi Sejarah Creativity adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru, perspektif unik, dan solusi orisinal ketika mengevaluasi sumber sejarah atau mempresentasikan narasi sejarah. Kreativitas penting dalam interpretasi sejarah karena setiap peristiwa dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda, serta membangun narasi yang menarik dan relevan dengan konteks masa kini. Keterampilan ini sering dilatih melalui proyek berbasis teknologi seperti pembuatan video, peta konsep interaktif, atau infografis sejarah yang memerlukan inovasi dan imajinasi. Penelitian tentang integrasi keterampilan ini menyebutkan bahwa kreativitas bersama kemampuan lain dalam 4C adalah bagian tak terpisahkan dari pembelajaran abad ke-21. (Sariyatun et al., 2025)
- D. Collaboration dalam Proyek Sejarah Collaboration (kolaborasi) melibatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, menyelesaikan konflik secara produktif, serta merancang task sejarah bersama. Dalam pembelajaran sejarah berbasis proyek, siswa sering kali bekerja dalam tim untuk menyusun pameran digital, diskusi panel dengan kontribusi bersama, atau penulisan artikel penelitian kelompok. Menurut studi pendidikan, kolaborasi dapat dilatih lewat strategi pembelajaran berbasis kerjasama (seperti Cooperative Learning) dan penggunaan platform digital yang mendukung kerja tim secara online. (Arnyana, 2020)

Dalam pembelajaran sejarah berbasis teknologi, guru tidak hanya perlu memahami konten sejarah, tetapi juga bagaimana memilih dan menggunakan alat teknologi serta strategi pedagogis yang tepat agar teknologi dapat meningkatkan pemahaman sejarah siswa. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi TPACK dapat memperkuat kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang memadukan aspek teknologi, pedagogi, dan konten secara harmonis. yang meningkatkan kemampuan HOTS siswa dalam memahami sejarah. (Huda, 2025)

Model dan Strategi Inovatif Pembelajaran Sejarah Berbasis Teknologi

1. *Problem Based Learning (PBL)* Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah

Problem Based Learning (PBL) adalah strategi pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata atau kontekstual sebagai titik awal proses belajar. Dalam pembelajaran sejarah berbasis teknologi, PBL dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber digital misalnya arsip daring, dokumen digital, atau sumber multimedia yang tersedia secara online. PBL membantu siswa bekerja secara aktif untuk menemukan solusi atau pemahaman terhadap persoalan sejarah, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa karena proses penelusuran masalahnya melibatkan perolehan informasi secara mandiri melalui sumber digital. (Sukestini & Fatirul, 2020)

Analisis masalah sejarah dalam konteks PBL berbasis digital berarti siswa tidak hanya membaca buku teks, tetapi diminta untuk meneliti peristiwa sejarah dengan mengevaluasi data atau dokumen digital yang ada di internet seperti arsip berita, koleksi museum digital, atau rekaman audio/video. Dengan melakukan analisis terhadap berbagai sumber digital ini, siswa terlatih untuk membedakan fakta dari opini,

melihat bias sumber, dan merumuskan argumen historis berdasar bukti empiris yang mereka temukan secara digital.

Salah satu contoh praktik PBL berbasis digital adalah penggunaan “arsip online” sebagai sumber belajar. Arsip digital dapat berupa koleksi surat, foto, peta, atau dokumen historis yang telah dimasukkan ke dalam basis data daring. Guru dapat memberi tugas kepada siswa untuk menyusun laporan atau proyek berdasarkan analisis arsip tersebut misalnya mengkaji hubungan sebab-akibat dari peristiwa tertentu atau membandingkan dua sumber arsip berbeda untuk melihat sudut pandang yang bertentangan. Pendekatan ini sangat efektif dalam menanamkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti sintesis informasi dan pemecahan masalah secara sistematis. (Adriani & Supriatna, 2022)

2. *Project Based Learning (PJBL) Berbasis Media Digital*

Project Based Learning (PJBL) adalah model pembelajaran di mana siswa terlibat dalam proyek jangka panjang yang memiliki tujuan nyata, relevan, dan berakhir dengan produk nyata. Dalam pembelajaran sejarah berbasis teknologi, PJBL dapat mengintegrasikan pemanfaatan media digital seperti video, aplikasi presentasi, peta digital, atau platform kolaborasi online. Berbagai penelitian menyatakan bahwa PJBL mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi karena siswa bekerja dalam tim, merencanakan proyek mereka sendiri, dan mempresentasikan hasilnya secara digital. (Setiawan, 2025)

Salah satu bentuk proyek PJBL yang umum adalah pembuatan video dokumenter sejarah. Siswa bekerja dalam kelompok untuk meneliti sebuah topik sejarah misalnya peristiwa penting nasional atau tokoh sejarah lalu menyusun skrip, merekam video, dan menyuntingnya menjadi dokumenter digital. Proyek seperti ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konten, tetapi juga melatih siswa pada keterampilan teknis seperti penggunaan perangkat lunak video editing, narasi visual, dan presentasi informasi secara kreatif. (Fuadi, 2024)

Selain video dokumenter, siswa juga dapat membuat timeline interaktif sejarah menggunakan alat digital seperti Tiki-Toki, Timeline JS, atau Canva. Timeline ini memungkinkan siswa untuk menyusun kejadian kronologis secara navigatif dan interaktif, lengkap dengan gambar, teks, audio, dan video. Yang dihasilkan adalah karya asli siswa yang memungkinkan mereka memahami kaitan waktu dan hubungan antar peristiwa historis secara visual serta inovatif.

3. *Game-Based Learning*

Game-Based Learning (GBL) merupakan strategi inovatif yang memanfaatkan game digital bertema sejarah untuk mendukung pembelajaran. Dalam konteks sejarah, game edukatif bisa berupa permainan yang menantang siswa merekonstruksi peristiwa, menjawab tantangan historis, atau menjalankan simulasi peran tokoh sejarah. Studi desain pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan keterampilan refleksi melalui pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. (Çelik, 2023)

Simulasi digital memungkinkan siswa mengalami peristiwa sejarah secara virtual misalnya simulasi pertempuran, sistem pemerintahan kuno, atau pembuatan peta geopolitik masa lalu. Simulasi semacam ini tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga memaksa siswa membuat keputusan strategis yang mensimulasikan pengalaman nyata tokoh sejarah di masa lalu. Dengan demikian keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis keputusan dan refleksi historis juga ikut terasah.

4. Pembelajaran Berbasis *Virtual Tour*

Pembelajaran sejarah berbasis virtual tour memungkinkan siswa untuk “mengunjungi” museum, situs bersejarah, monumen, atau pameran digital tanpa keluar dari kelas. Ini dilakukan melalui platform virtual tour yang menyediakan tampilan 360° atau rekaman multimedia museum. Penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan virtual tour dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep sejarah, serta membawa pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik, yang sulit dicapai melalui metode konvensional. (Winoto et al., 2027)

Selain museum digital, alat seperti Google Earth atau peta interaktif berbasis GIS memungkinkan siswa mengeksplorasi konteks geografis dan hubungan spasial dari peristiwa sejarah. Misalnya, siswa dapat melihat rute migrasi, peta pertempuran, atau perubahan wilayah negara dari waktu ke waktu secara interaktif. Pendekatan ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan berbasis data memperluas pemahaman sejarah dari sekadar teks menjadi pengalaman ruang nyata.

5. *Digital Storytelling*

Digital storytelling menggabungkan narasi tradisional dengan medium digital seperti video naratif, audio podcast, atau blog interaktif untuk menceritakan peristiwa sejarah secara menarik. Misalnya, siswa dapat membuat podcast yang membahas perjalanan hidup tokoh sejarah atau drama suara yang memperagakan dialog dari peristiwa penting. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi digital storytelling dengan pendekatan PJBL dapat meningkatkan literasi sejarah, pemahaman naratif, dan partisipasi siswa karena aktivitas ini menggabungkan keterampilan menulis, berbicara, kreativitas, serta teknologi digital.

6. *Story Map Berbasis Teknologi*

Selain podcast, siswa dapat membuat story map peta interaktif yang memadukan lokasi geografis dan cerita sejarah menggunakan alat digital seperti StoryMapJS atau ArcGIS StoryMaps. Story map membantu siswa memvisualisasikan narasi sejarah dalam konteks ruang dan waktu, menjadikan proses belajar lebih kaya dan bermakna karena menggabungkan teks, citra, peta, dan multimedia lain dalam satu produk digital kreatif. (Sariyatun et al., 2025)

Pemanfaatan Media dan Platform Digital dalam Pembelajaran Sejarah

1. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) merupakan platform digital yang digunakan untuk mengelola proses pembelajaran secara daring, mulai dari penyampaian materi, diskusi, hingga evaluasi. Dalam pembelajaran sejarah, LMS memungkinkan guru menyediakan berbagai sumber belajar seperti modul digital, dokumen sejarah, video pembelajaran, serta forum diskusi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Sistem ini juga mempermudah pengorganisasian materi dan aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih terstruktur dan fleksibel. (Satria & Sukawati, 2023)

Pemanfaatan LMS juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Melalui fitur seperti forum diskusi, tugas daring, dan kuis digital, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LMS dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian mahasiswa terhadap materi karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada ceramah, tetapi juga melibatkan interaksi digital yang lebih dinamis. (IYUS, 2020)

Selain itu, LMS juga berperan dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Dengan adanya akses materi yang dapat dibuka kapan saja dan di mana saja, siswa dapat belajar secara mandiri dan mengulang materi yang belum dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LMS dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian mahasiswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. (Pardomuan Simanullang, n.d.)

2. Video Interaktif (YouTube Edu dan Edpuzzle)

Video interaktif merupakan media pembelajaran digital yang memanfaatkan visual dan audio untuk menjelaskan suatu materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran sejarah, video dapat digunakan untuk menampilkan rekonstruksi peristiwa sejarah, dokumenter, animasi yang menggambarkan situasi masa lalu. Platform seperti YouTube memungkinkan guru menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja sehingga mendukung pembelajaran mandiri siswa (Lestari et al., 2023)

Penggunaan platform video interaktif seperti Edpuzzle memungkinkan guru menambahkan pertanyaan, komentar, atau penjelasan langsung di dalam video. Dengan fitur tersebut, guru dapat memantau aktivitas siswa saat menonton video dan mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang disampaikan. Hal ini menjadikan video pembelajaran tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga interaktif dan mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Penelitian lain menunjukkan bahwa video interaktif berbasis Edpuzzle dapat meningkatkan minat belajar dan respons siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini dianggap efektif karena menggabungkan unsur visual, audio, serta interaksi langsung melalui soal atau diskusi yang disisipkan dalam video. Dengan demikian, penggunaan video interaktif dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

3. Canva, Powtoon, atau Aplikasi Animasi Sejarah

Aplikasi desain digital seperti Canva dan Powtoon dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah untuk membuat media visual yang menarik seperti infografis, presentasi, dan video animasi. Media visual ini membantu siswa memahami kronologi peristiwa sejarah, tokoh penting, dan hubungan sebab-akibat dalam suatu peristiwa. Penggunaan media digital yang kreatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena materi disajikan secara lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. (Kurniasih, 2023)

Dalam pembelajaran sejarah, aplikasi animasi dapat digunakan untuk membuat visualisasi peristiwa masa lalu, seperti proses kemerdekaan atau perkembangan kerajaan. Melalui animasi, siswa dapat melihat gambaran situasi sejarah secara lebih jelas sehingga memudahkan mereka memahami konteks peristiwa. Penggunaan media digital kreatif juga dapat mendorong siswa untuk membuat proyek pembelajaran berbasis multimedia.

Selain itu, penggunaan media digital berbasis desain juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan literasi digital siswa. Dalam proses pembuatan infografis atau video animasi sejarah, siswa tidak hanya mempelajari materi sejarah tetapi juga belajar mengolah informasi, menyusun narasi, dan menyajikan data secara visual. Hal ini menjadikan pembelajaran sejarah lebih aktif, kreatif, dan berbasis proyek. (Pahlevi, 2025)

4. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Visualisasi Peristiwa Sejarah

Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) merupakan teknologi yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif dalam pembelajaran sejarah. Teknologi ini memungkinkan siswa melihat objek sejarah dalam bentuk tiga dimensi atau melakukan tur virtual ke situs sejarah. Dengan demikian, konsep sejarah yang sebelumnya bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara lebih nyata dan menarik. (Aprilianto & Rahmawati, 2025)

Dalam pembelajaran sejarah, teknologi AR dapat digunakan untuk menampilkan model bangunan bersejarah, artefak, atau tokoh sejarah secara digital melalui perangkat smartphone atau tablet. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media AR dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Sementara itu, teknologi VR memungkinkan siswa merasakan pengalaman seolah-olah berada langsung di tempat atau peristiwa sejarah tertentu. Melalui simulasi virtual, siswa dapat menjelajahi situs sejarah, museum, atau rekonstruksi peristiwa masa lalu secara lebih mendalam. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. (Oktavia & Shintia, 2025)

KESIMPULAN

Inovasi dalam pengajaran sejarah di Kurikulum Merdeka adalah langkah yang krusial untuk memperbaiki kualitas pendidikan agar lebih selaras dengan kemajuan zaman. Pengajaran sejarah kini tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi dan penghafalan fakta-fakta masa lalu, tetapi juga harus mampu menumbuhkan kemampuan-kemampuan abad ke-21 seperti berpikir analitis, kreativitas, komunikasi, dan kerjasama. Dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif seperti Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL), pembelajaran berbasis permainan, tur virtual, serta penceritaan digital, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman pendidikan yang lebih bernilai.

Di samping itu, penggunaan berbagai media dan platform digital seperti Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), video interaktif, aplikasi desain digital, serta teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dapat menciptakan pengalaman belajar sejarah yang lebih menarik, interaktif, dan relevan. Teknologi tersebut memungkinkan siswa untuk mendalami peristiwa sejarah dengan cara yang lebih visual sehingga menambah minat dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Meski demikian, implementasi inovasi dalam pengajaran sejarah masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan kemampuan digital para guru, kurangnya pelatihan profesional, dan minimnya fasilitas serta infrastruktur teknologi di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, dan sekolah untuk menyediakan pelatihan, fasilitas teknologi, serta kebijakan yang mendukung pengembangan pendidikan inovatif. Dengan adanya dukungan tersebut, diharapkan pengajaran sejarah dapat berkembang menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu mencetak generasi yang memiliki kesadaran sejarah, kemampuan berpikir kritis, serta karakter yang kokoh untuk menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- (Oktavia & Shintia, 2025)Adriani, N. M., & Supriatna, N. (2022). *DIGITAL HISTORY AND ARCHIVES AS LEARNING MEDIA TOWARDS TRANSFORMATIVE EDUCATION IN THE POST-PANDEMIC ERA*. 32(1), 14–27.
- Anggriani, N. M., Putro, H. P. N., & Sriwati. (2024). *TANTANGAN BERKELANJUTAN: PROBLEMATIKA GURU DALAM PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH*. 4, 37–43.
- Aprilianto, M. R., & Rahmawati, M. (2025). *Transformasi Pembelajaran Melalui Augmented Reality (AR) Dan Virtual Reality (VR) : Inovasi Kurikulum yang Responsif Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*. 1(2), 211–219.
- Arnyana, I. B. P. (2020). *PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI 4C(COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING DANCREATIVE THINKING) UNTUKMENYONGSONG ERA ABAD 21*. Universitas Pendidikan Ganesa, 3.
- Çelik, T. (2023). *Using Digital Games to Teach History: A Design-Based Study*. 15, 10–24. <https://doi.org/10.2478/rem-2023-0020>
- Digital, L., Dan, U., Dalam, T., & Sejarah, P. (2021). *Puspatriani Nur Hidayanti, Erlina Wiyanarti*. 10(2), 155–162.
- Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH*. 6, 387–397.
- Fitri, D. A., Fariz, M. F. A., & Fajriyah, I. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo*. 11(April), 65–74.
- Fuadi, H. N. (2024). *Metode PjBL : Strategi Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. 9, 11–19.
- Hidayatullah, S., Muqowim, & Fauzi, M. (2023). *Kurikulum merdeka perspektif pemikiran pendidikan ki hajar dewantara*. 9, 88–98.
- Huda, K. (2025). *Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Bermakna dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital*. 12(1), 137–146.
- IYUS, J. (2020). *Jurnal Artefak Vol.7 No.1 April 2020* <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>. 7(1), 13–20.
- Kurniasih, S. R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 8(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Lestari, H. D., Amalyasari, M. R., & Hartatik, S. F. (2023). *Pengembangan Video YouTube sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengajaran Teks Prosedur*. 7(3), 481–491.
- Nurhayati, I., Satum, K., Pramono, E., Farida, A., & Purwokerto, U. M. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(1), 44–53.
- Oktavia, N., & Shintia, U. (2025). *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Sejarah Islam di SMP Negeri 3 Pariaman*. 1(3), 493–498.
- Pahlevi, M. R. (2025). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Learning Management System Berbasis Web di SMA Negeri 1 Kota Pagaram*. 14(2), 1–13.
- Pardomuan Simanullang. (n.d.). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA*. 7.
- Pendidikan, T., Society, E. R. A., & Sma, D. I. (2025). *JPPK*. 1(1), 20–28.
- Purwanta, H. (2022). *Urgensi Keterampilan 4C Abad ke-21 dalam Pembelajaran Sejarah*. 19(1), 5–6.
- Sariyatun, S., Agung, L., & Fatah, N. (2025). *Enhancing Historical Thinking and HOTS through Digital Learning Materials : An Inquiry-Based Approach Using Primary Sources for High School Students*. 228–248.
- Satria, H., & Sukawati, S. (2023). *Pemanfaatan LMS (Learning Manajemen System) Dalam Pembelajaran*

- Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Di Perguruan Tinggi.* 3(3).
- Setiawan, Y. (2025). *Kolaborasi, Keterampilan Prestasi, D A N Siswa, Belajar.* 15(1), 170–176.
- Sukestini, E., & Fatirul, A. N. (2020). *Problem Based Learning with ICT Based with Learning Creativity to Improve History Learning Achievement.* 53, 227–235.
- Syamsuridhawati, & Bahri. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Sejarah Pada Kurikulum Merdeka.* 4(2), 1–7.
- Utami, I. T., & Amin, S. (2024). *Strategi Guru Sejarah terhadap Pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 12 Semarang.* 4(3), 1434–1446.
- Winoto, D. E., Khoeriyah, N., Dasfordate, A., & Manado, U. N. (2027). *Mendekatkan Sumber Sejarah di Era Digital : Virtual Tour sebagai Alternatif Pembelajaran di SMA Negeri 1 Lembean Timur.* 6(1), 134–149.
- Zaenal, M., Anis, A., & Mardiani, F. (2022). *Fajar Historia Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi Industri 4 . 0.* 6(1), 29–42.