

Strategi dan Media Pembelajaran Sejarah dalam Menghadapi Tantangan Abad ke-21

Muh. Akbar¹, Bahri², Andi Dewi Riang Tati³

¹Universitas Negeri Manado

^{2,3}Universitas Negeri Makassar

E-mail: muhakbar@unima.ac.id¹, bahri@unm.ac.id², andi.dewi.riang@unm.ac.id³

Article History:

Received: 22 Juni 2026

Revised: 30 Juni 2026

Accepted: 04 Juli 2026

Keywords: Learning Strategies and Media, 21st Century History Learning

Abstract: 21st century history education demands the development of the 4C skills (Critical thinking, Creativity, Communication, and Collaboration) however, classroom practice remains dominated by conventional methods with minimal use of technology. This study aims to reconstruct instructional strategies, the transformation of digital media visualization, and an integration framework for 21st-century history education. Employing a qualitative approach, the study utilizes a literature review method based on data from reputable scholarly sources. The findings indicate that Problem-Based Learning and Cooperative Learning effectively transform students into active, critical analysts. Visual transformation through immersive technologies such as Virtual Reality and Augmented Reality enables abstract concepts to be presented in concrete terms. Furthermore, the integration of 21st-century history education is achieved through the intersection of active instructional strategies acting as software and digital media acting as visual hardware this combination systematically fosters the 4C skills and shapes students' multicultural character. The success of history education hinges on a holistically integrated framework designed to equip the younger generation to counter disinformation in the digital era.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran fundamental dalam sistem pendidikan nasional, tidak sekadar sebagai media transfer informasi masa lalu, melainkan sebagai instrumen strategis dalam membentuk karakter, nalar kritis, dan identitas kolektif bangsa (Rulianto & Hartono, 2018); (Sumaludin, 2018). Sejalan dengan dasar pemikiran Sartono Kartodirdjo, sejarah dalam konteks pembangunan bangsa tidak hanya berfungsi menyediakan data faktual-aktual, tetapi juga bertujuan meningkatkan pemahaman mendalam siswa terhadap eksistensi dirinya dalam bermasyarakat (Yuliati, et.al 2025). Melalui internalisasi nilai-nilai sejarah, siswa diharapkan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dan kesadaran budaya yang kokoh demi menghadapi dinamika sosial yang kian kompleks (Merina, 2025). Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sejarah sangat bergantung pada bagaimana materi tersebut dikontekstualisasikan dalam proses pendidikan modern.

Memasuki abad ke-21, arah dan orientasi pendidikan sejarah mengalami pergeseran

paradigma yang signifikan. Pembelajaran di era ini tidak lagi berfokus pada hafalan teks, melainkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang bertumpu pada aspek *Critical thinking, Creativity, Communication*, dan *Collaboration* atau 4C (Ambarnis, 2023); (Mahatma, 2024). Kemajuan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi membuka peluang integrasi media digital, seperti multimedia interaktif, *Virtual Reality* (VR), dan *Augmented Reality* (AR) (Basyar, 2025). Media imersif ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mendalam seolah-olah siswa menyaksikan peristiwa sejarah secara langsung (Mufit, F., et.al, 2023). Integrasi teknologi ini penting agar sejarah dipandang sebagai ilmu yang hidup, dinamis, dan relevan dengan realitas kehidupan digital siswa saat ini.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup lebar antara kondisi ideal tersebut dengan fakta pembelajaran di ruang kelas. Studi empiris terbaru mengungkapkan bahwa sebagian besar pembelajaran sejarah di sekolah masih terjebak dalam pola konvensional yang monoton, didominasi oleh metode ceramah satu arah, dan terlalu berorientasi pada hafalan tahun serta nama tokoh (Habib Yahya & Ahmad Fikri, 2026). Di sisi lain, pemanfaatan media digital canggih seperti VR dan AR masih sangat minim akibat kendala infrastruktur, keterbatasan anggaran sekolah, serta kurangnya kesiapan kompetensi pedagogik digital guru (Fadhluzzakiyy et al., 2025). Akibatnya, sejarah sering kali dicap sebagai mata pelajaran kelas dua yang membosankan dan kehilangan urgensi praktisnya di mata siswa.

Jika masalah ini dibiarkan tanpa penanganan serius, pembelajaran sejarah akan gagal membentuk pola pikir kritis generasi muda. Siswa tidak hanya akan kehilangan minat terhadap sejarah bangsanya sendiri (Atmaja, n.d.), tetapi juga akan rentan terhadap disinformasi, radikalisme, dan hoaks sejarah di dunia digital karena lemahnya kemampuan literasi sejarah dan nalar kritis mereka (Ramadhana, 2025). Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan rekonstruksi strategi pembelajaran dan optimalisasi media yang adaptif. Salah satu langkah taktis yang relevan adalah penerapan pendekatan berorientasi masalah (*problem-oriented approach* atau *problem-based learning*), di mana siswa diajak memecahkan kontroversi atau kasus sejarah untuk mengasah kemampuan analitis dan *historical thinking* mereka (Brush & Saye, 2014). Selain itu, metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) juga menjadi strategi efektif untuk memicu keterlibatan aktif siswa melalui diskusi kelompok, analisis sumber primer, dan kolaborasi pemecahan masalah (Pratomo & Wiyanarti, 2017). Strategi-strategi ini terbukti dapat mentransformasi siswa dari penerima informasi pasif menjadi pembelajar aktif yang kritis.

Kajian mengenai strategi dan media pembelajaran sejarah sebenarnya telah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Namun, sebagian besar literatur yang ada cenderung membahas aspek-aspek tersebut secara parsial atau terfragmentasi misalnya hanya berfokus pada efektivitas satu media digital tertentu saja atau satu strategi instruksional saja tanpa mengaitkannya dengan tantangan kompetensi global (Widodo et al., 2020). Belum banyak kajian yang secara holistik mengintegrasikan antara pilihan strategi aktif, variasi media modern, dan implementasi keterampilan abad ke-21 dalam satu kesatuan konsep yang praktis untuk guru sejarah.

Berdasarkan urgensi nyata di atas, tulisan ini disusun dengan judul Strategi dan Media Pembelajaran Sejarah dalam Menghadapi Tantangan Abad ke-21. Melalui kajian yang komprehensif ini, diharapkan dapat dirumuskan sebuah kerangka kerja pedagogis yang utuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rekonstruksi strategi pembelajaran sejarah, transformasi visualisasi sejarah melalui Media Digital dan Kerangka kerja Integrasi Pembelajaran sejarah Abad-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kepustakaan. Studi kepustakaan ialah metode ilmiah yang fokusnya pada pengumpulan data, telaah dan analisis

.....

kritis terhadap referensi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti (Zed, 2008). Data yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menggunakan data sekunder di mana data diperoleh secara tidak langsung melalui dokumen atau referensi yang telah diterbitkan oleh peneliti sebelumnya. Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, literatur utama yang terdiri dari artikel ilmiah yang terakreditasi google scholar, sinta dan jurnal internasional bereputasi. Selanjutnya literatur pendukung yang terdiri dari buku referensi mengenai Pendidikan dan regulasi kurikulum abad-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rekonstruksi Strategi Pembelajaran Sejarah

Dalam beberapa dekade terakhir, pembelajaran sejarah di berbagai institusi Pendidikan kadang kala terjebak dalam pemikiran tradisional yang menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi pasif. Pendekatan secara konvensional yang mendominasi yang mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik (Habib Yahya & Ahmad Fikri, 2026). Dengan metode hafalan membuat peserta didik tidak bisa berkreasi dan membatasi ruang dialogis di dalam kelas. Peserta didik hanya dilatih untuk mengingat angka tahun dan tidak adanya proses untuk menggali hubungan sebab akibat terhadap suatu peristiwa yang telah terjadi. Dicky Fadlan dkk. dalam karyanya menegaskan bahwa pola instruksional yang monoton akan menciptakan dinding pembatas, di mana peserta didik merasa bahwa pembelajaran sejarah tidak lagi memiliki relevansi dengan kehidupan mereka di masa sekarang (Fadlan et al., 2026). Untuk menghidupkan kembali esensi materi sejarah sebagai instrument pembentuk nalar kritis maka diperlukan rekonstruksi strategi pembelajaran sejarah secara aktif dengan mengubah perspektif peserta didik bukan lagi sebagai penerima informasi pasif akan tetapi menjadi analis yang aktif (Dewanto, 2023).

Salah satu langkah yang efektif dalam proses rekonstruksi dalam era sekarang adalah pembelajaran dengan pendekatan yang berorientasi masalah atau yang lebih dikenal dengan *problem based learning*. Dalam pembelajaran sejarah *problem based learning* tidak digunakan untuk mencari rumus akan tetapi digunakan untuk melatih kemampuan berpikir historis peserta didik untuk menghadapi standar ganda peristiwa masa lalu. Menurut Habib Yahya dan Ahmad Fikri (2026) dalam penelitiannya menegaskan bahwa guru mampu merancang pembelajaran dengan menghadirkan peristiwa sejarah yang kontroversi dan menyajikannya dengan berbagai versi yang saling bertentangan terhadap suatu peristiwa. Sebagai contoh, alih alih sekadar meminta peserta didik menghafal kronologi proklamasi, guru menyajikan masalah mengenai, mengapa konflik tajam antar golongan tua dan muda. Ketika dihadapkan pada ketidakselarasan kognitif, peserta didik dituntut untuk menganalisis kredibilitas sumber primer dan mengenali apa itu bias kemudian merangkai argumen berdasarkan bukti faktual yang telah didapatkan. Sejalan dengan hal tersebut, Thomas Brush dan Jhon Saye mengatakan bahwa PBL secara signifikan meningkatkan kapasitas analisis peserta didik karena materi sejarah tidak lagi dipandang sebagai doktrin mutlak dari buku teks sejarah melainkan sebagai rekonstruksi narasi yang terbuka untuk dikritisi secara rasional (Brush & Saye, 2014).

Selain pendekatan berbasis masalah, efektivitas pembelajaran sejarah sangat ditunjang dengan penerapan metode kooperatif. Pembelajaran sejarah pada hakikatnya adalah studi tentang manusia dan dinamika sosialnya sehingga proses di ruang kelas sewajarnya mencerminkan interaksi sosial tersebut. Menurut Emanuel Pasri dkk, pembelajaran kooperatif menuntut peserta didik untuk bekerja sama secara independen dalam kelompok kecil untuk menganalisis dokumen masa lalu yang merepresentasikan temuan mereka (Pasri, Emanuel, Ni Luh Putu Tejawati, 2025). Kerja kelompok ini memfasilitasi adanya tutor sebaya, dimana pemahaman akan teks sejarah lebih kompleks dibangun secara dialogis. Lebih jauh, Erna Sari dkk menyoroti bahwa diskusi kolaboratif ini menjadi wadah yang paling ideal untuk menumbuhkan empati sejarah. Melalui debat sejawat,

peserta didik dilatih untuk berdiri di sepatu tokoh masa lalu, menyelami konteks sosiologi kultural pada zaman tersebut, dan menghargai pluralitas perspektif tanpa terjebak dalam kesalahpahaman menilai masa lalu menggunakan standar moral masa kini (Sari, Erna, Abdul Fattah, 2025).

Strategi pembelajaran sejarah dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Strategi tersebut terdapat beberapa faktor seperti metode dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari strategi pembelajaran sejarah yaitu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami dan menganalisis peristiwa sejarah dan pemahaman peserta didik terkait pentingnya sejarah dalam memahami masa depan (Amalia, Nur, 2025). Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya menerima informasi akan tetapi turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuannya. Strategi kolaboratif adalah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara ini peserta didik dapat berbagi wawasan pengetahuan dan pengalaman untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Selain itu, strategi pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan menggunakan menggunakan media seperti video animasi dan lain-lain. Dengan demikian, peserta didik dengan mudah memahami dan mengingat fakta sejarah serta menambah wawasan pengetahuan dan memahami akan pentingnya sejarah (Sumardin, 2024).

Guru dapat menggunakan berbagai metode seperti ceramah, narasi dan simulasi untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar peserta didik terhadap topik sejarah yang dibahas. Strategi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan kajian empiris dan konseptual dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran sejarah tidak diukur dengan seberapa banyak fakta yang mampu diingat oleh peserta didik akan tetapi sejauh mana mereka mampu menganalisis masa lalu. Gabungan anatara pendekatan *problem based learning* yang merangsang nalar analitis dan *cooperative learning* yang mewadahi kolaborasi sosial yang menjadi dasar pedagogi yang mutlak. Ketidakmatangan implementasi kedua strategi aktif ini, penerapan teknologi dan media digital sebagai apapun pada tahap berikutnya hanya menjadi pelengkap belaka tanpa adanya esensi pembelajaran nalar kritis sejarah.

2. Transformasi Visualisasi Sejarah melalui Media Digital

Pergeseran orientasi pedagogis ke arah abad 21, media pembelajaran sejarah mengalami lonjakan teknologi yang sangat signifikan (Nafi'ah, 2023). Media pembelajaran sejarah seperti buku teks cetak dan peta kertas seringkali dianggap kurang mampu memvisualisasikan kompleksnya peristiwa yang terjadi di masa lalu yang mengakibatkan terjadinya jarak kehidupan peserta didik yang menggunakan media digital (Ghazy & Wibowo, 2025). Dalam hal ini, integrasi teknologi menjadi jembatan penghubung untuk menyajikan materi sejarah lebih dinamis dan kontekstual. Pemanfaatan media interaktif yang mengkombinasikan teks, audio, video dan animasi dalam satu platform terbukti lebih efektif dalam memecah kebosanan peserta didik di dalam kelas (Widiastuti et al., 2023). Media interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran melainkan bertindak sebagai lingkungan belajar yang mandiri yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi garis waktu sejarah secara linier dan interaktif sehingga adanya percepatan internalisasi informasi historis secara mendalam.

Lebih jauh lagi, puncak transformasi digital dalam pembelajaran sejarah saat ini direpresentasikan oleh teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Teknologi VR menawarkan pengalaman belajar yang spasial dan revolusioner dengan cara menghilangkan batas ruang dan waktu secara buatan. Melalui VR peserta didik dapat menapaki masa lalu dengan menjelajahi situs purbakala dan merasakan atmosfer peristiwa penting dengan menyaksikan secara langsung rekonstruksi digital detik-detik proklamasi kemerdekaan (Matos, G.A, et.al, 2025). Di sisi lain, AR bekerja dengan melakukan proyeksi objek sejarah dengan tiga dimensi seperti artefak, museum, senjata tradisional dan maket arsitektur candi ke dalam dunia

nyata melalui layar smartphone peserta didik. Representasi visual konkret sangat penting dalam mengarungi beban kognitif peserta didik karena mereka tidak hanya dipaksa untuk mendalami dan menganalisis deskripsi tekstual yang rumit melainkan mengamati karakteristik fisik objek lebih detail dari berbagai sudut pandang.

Meskipun media digital banyak menawarkan pengalaman belajar yang menarik, penerapannya masih menghadapi kendala nyata. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Sirait & Dewi, (2024) menunjukkan adanya ketimpangan fasilitas antar sekolah. Penggunaan alat canggih seperti kaca mata VR seringkali terkendala dengan minimnya dana dan koneksi internet yang buruk. Selain itu, belum semua guru mahir dalam menggunakan teknologi untuk mengajar (Hartawati, 2024) sehingga alat canggih sering kali tidak dimanfaatkan dengan maksimal. Oleh karena itu, tidak perlu memaksakan diri dengan membeli alat teknologi yang mahal. Sebagai solusi yang lebih hemat biaya dan terjangkau serta bisa dinikmati oleh peserta didik, guru dengan memanfaatkan fasilitas gratis yang ada di internet. Misalnya mengajak peserta didik mengunjungi museum secara online dengan melakukan *virtual tour*, menggunakan peta google earth untuk melihat lokasi-lokasi bersejarah dan memakai *game* edukasi yang ringan serta bisa dimainkan di smartphone (Widodo et al., 2020).

Media pembelajaran sejarah adalah alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas. Media tersebut antara lain video, gambar, animasi yang digunakan untuk memudahkan pemahaman dan pemaknaan peserta didik terhadap peristiwa sejarah. Kajian mengenai media pembelajaran sejarah sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai pentingnya sejarah dalam memahami masa depan (Hasan, M., et.al, 2021). Dalam pembelajaran sejarah banyak media yang dapat digunakan salah satunya video animasi yang membantu peserta didik untuk memahami materi sejarah dengan mudah. Dengan tayangan yang menarik peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat digambarkan ulang secara hidup. Visualisasi ini sangat membantu peserta didik untuk membayangkan, memahami, dan mengingat rentetan peristiwa sejarah dengan mudah dibandingkan dengan membaca buku teks sejarah. Selain video animasi, materi visual statis sangat cocok untuk digunakan. Media ini bisa berupa foto-foto asli peristiwa sejarah, poster maupun media infografis yang menggabungkan gambar dan teks singkat (Pruanty et al., 2024). Penggunaan gambar dan visual ini sangat penting untuk menjelaskan kejadian nyata di masa lalu, sehingga pembelajaran sejarah tidak terasa membosankan dan lebih mudah untuk membekas di ingatan peserta didik (Ainina, 2014).

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa optimalisasi media digital dalam pembelajaran sejarah bukan hanya memindahkan teks buku ke layar digital secara mentah melainkan tentang bagaimana menghidupkan kembali masa lalu agar dapat dialami secara konkret oleh peserta didik. Namun, agar pemanfaatan ini berdampak masif guru harus lebih jeli memilih media yang inklusif dan berbasis akses terbuka, sehingga esensi visualisasi sejarah yang intensif tetap dapat dirasakan oleh peserta didik tanpa terkendala oleh kesenjangan fasilitas sekolah.

3. Integrasi Pembelajaran Sejarah Abad 21

Puncak dari rekonstruksi dan akselerasi teknologi dalam pembelajaran sejarah bermuara pada keselarasan dengan tuntutan kompetensi global abad 21. Strategi aktif seperti PBL dan kooperatif serta media digital mutakhir (VR dan AR) tidak akan memberikan dampak transformatif yang optimal apabila diterapkan serta terfragmentasi atau terpisah. Dari sintesis literatur yang mendalam, kajian ini menemukan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran sejarah telah mengalami pergeseran paradigma. Pada dimensi berpikir kritis, temuan ini merekonstruksikan bahwa nalar historis tidak muncul secara instan, melainkan dibentuk melalui persilangan antara strategi *problem based learning* dan pemanfaatan basis data arsip digital. Djunaedi (2015) dalam tulisannya menggaris bawahi bahwa ketika peserta didik diberikan disonansi pengetahuan berupa

.....

masalah historis dengan membandingkan resolusi konflik masa lalu dari beberapa sudut pandang, mereka dipaksa melakukan penyelidikan sejarah tingkat tinggi. Dengan melakukan ekstraksi data secara meyakinkan menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan dalam kemampuannya mendeteksi bias penulis, menyaring fakta dari opini dan mengidentifikasi narasi sejarah yang palsu.

Pada dimensi kreativitas, hasil tinjauan literatur menggeser luaran tujuan pembelajaran dari bentuk essay tertulis tradisional menjadi produk digital kontemporer. Dalam hal ini temuan literatur memperlihatkan bagaimana peserta didik mengadopsi hasil diskusi kooperatif ke dalam bentuk desain infografis yang interaktif (Dewi, 2025), dan video vlog dokumenter sejarah lokal (Susilo, Agus, Sariyatun, 2026). Hal tersebut dipertegas oleh Purwiyastuti (2017) menyatakan bahwa transformasi peserta didik menjadi produsen historis akan menumbuhkan rasa kepemilikan intelektual terhadap sejarah bangsanya. Selanjutnya dimensi kolaborasi, temuan hasil tinjauan menunjukkan bahwa ruang interaksi sosial abad 21 telah melampaui limitasi fisik di ruang-ruang kelas. Dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* yang diintegrasikan dengan platform dokumen dan *virtual whiteboard* peserta didik mampu berbagi peran investigasi dokumen secara langsung (Meliza Warnita, 2025). Dalam konteks komunikasi, Menurut Soetopo (2026) menemukan bahwa retorika peserta didik terbangun dengan sangat signifikan ketika dituntut untuk mempresentasikan dan mempertahankan argumentasi sejarah dihadapan teman sebaya. Kemampuan peserta didik dalam menyusun argumentasi ini diperkuat dengan adanya dukungan visualisasi data yang rasional dan terstruktur (Alrianingrum et al., 2024).

Dengan melakukan integrasi 4C yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan sebuah tawaran kebaruan konseptual yang sistematis merespon kritik terhadap kajian pendidikan sejarah sebelumnya yang terfragmentasi. Analisis kritis terhadap kerangka kerja membuktikan berlakunya teori sistem dalam pendidikan. Dalam analogi pedagogis, strategi instruksional seperti *problem based learning* dan *cooperative* bertindak sebagai perangkat lunak, media digital bertindak sebagai perangkat keras visual dan keterampilan 4C sebagai luaran yang menjalankan fungsi kognitif peserta didik (Nafi et al., 2025). Mengacu pada analisis Arcita Rizara (2026) mengimplementasikan satu elemen tanpa elemen akan memicu disfungsi pedagogis. Memiliki fasilitas teknologi realitas virtual yang mutakhir tanpa dipandu oleh strategi inkuiri yang tepat hanya akan mereduksi sejarah yang hanya menjadi tontonan rekreasi dan kehilangan kedalaman analisisnya (Nafi'ah, 2023).

Analisis yang lebih mendalam pada tingkat berpikir kritis dan empati mempertegas pentingnya interaksi sosial antar peserta didik. Di era sekarang memasuki fase *post truth*, dimana media sosial secara masif dibanjiri dengan narasi sejarah yang dimanipulasi atau sejarah yang semu untuk kepentingan polarisasi politik, segregasi sosial, hingga radikalisme. Dalam kajian yang dilakukan oleh Ramadhana (2025) mengenai historiografi dan literasi digital yang menekankan bahwa nalar kritis terhadap sejarah di masa lalu memiliki hubungan dengan rentannya generasi muda termakan hoaks di masa kini. Oleh karena itu, *problem based learning* dengan arsip digital dalam kerangka kerja ini tidak hanya dipandang sebagai latihan akademik pemenuhan kurikulum, akan tetapi sebagai cara untuk mempertahankan intelektual bagi keberlangsungan negara (Merina, 2025). Dengan memberlakukan hal tersebut, peserta didik akan terbiasa melakukan kritik heuristik dan verifikasi di dalam kelas akan secara otomatis melakukan transfer pengetahuan di dalam ranah kewarganegaraan digital.

Di samping itu, kerangka integrasi juga berdampak kepada pembentukan karakter secara multikultural. Pembelajaran sejarah dengan pendekatan komunikasi dan kolaborasi virtual akan melatih peserta didik untuk mengelola konflik pengetahuan dan menghargai keberagaman interpretasi (Astutik, 2025). Ketika peserta didik melakukan penelitian terkait dengan kolonialisme

.....

atau konflik etnis di masa lalu dengan menggunakan berbagai sudut pandang digital mereka secara bersamaan sedang melatih empati sejarah yang muaranya pada penolakan terhadap ujaran kebencian. Keseluruhan analisis struktural dan filosofis ini bermuara pada solusi pemikiran baru, pembelajaran sejarah abad 21. Sejatinya bukanlah sebuah momen peringatan yang membeku di masa lalu. Sebaliknya, hal ini merupakan cara untuk menghidupkan kesadaran melalui perantara media kontemporer. Dengan mengintegrasikan kemampuan nalar 4C, media digital dan metode penyelidikan yang kokoh. Pembelajaran sejarah berfungsi sebagai kompas navigasi kultural yang penting untuk membekali generasi muda dalam menghadapi ketidakpastian dan kompleksnya geopolitik di masa yang akan datang.

KESIMPULAN

Rekonstruksi pembelajaran sejarah di abad ke-21 memerlukan pergeseran dari metode konvensional yang pasif menuju strategi pembelajaran yang aktif. Penerapan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan *Cooperative Learning* terbukti efektif dalam melatih nalar kritis, kemampuan analitis pemecahan masalah, serta menumbuhkan empati sejarah peserta didik melalui ruang diskusi yang dialogis. Selanjutnya, efektivitas strategi tersebut didorong oleh transformasi visualisasi sejarah melalui pemanfaatan media digital mutakhir, seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Penggunaan teknologi imersif ini mampu menembus batas ruang dan waktu untuk menyajikan peristiwa masa lalu dari konsep yang abstrak menjadi representasi visual yang konkret, sehingga beban kognitif siswa menurun dan ketertarikan belajar mereka meningkat tajam. Pada akhirnya, keberhasilan pendidikan sejarah abad ke-21 bermuara pada kerangka kerja yang terintegrasi secara holistik antara strategi pembelajaran aktif sebagai perangkat pedagogis dan media digital sebagai perangkat keras visualnya. Paduan sistematis ini akan secara otomatis memicu ketercapaian keterampilan 4C (*Critical thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) pada peserta didik. Integrasi ini sangat krusial tidak hanya untuk mengasah kecerdasan intelektual, tetapi juga sebagai instrumen navigasi kultural untuk membekali generasi muda agar mampu menyaring disinformasi dan hoaks di era digital, serta membentuk karakter kewarganegaraan yang menghargai keberagaman.

Penelitian ini sepenuhnya bersandar pada pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan, di mana analisis ditarik secara eksklusif dari data sekunder berupa literatur dan dokumen terdahulu. Akibatnya, kerangka kerja integratif yang menggabungkan *Problem-Based Learning, Cooperative Learning*, dan media digital imersif ini masih berada pada tataran konseptual-teoretis dan belum diuji secara empiris di ruang kelas nyata untuk mengukur efektivitas dan signifikansi dampaknya secara presisi. Kajian ini secara gamblang mengidentifikasi adanya hambatan praktis, seperti kesenjangan infrastruktur, keterbatasan anggaran sekolah, dan minimnya kesiapan kompetensi pedagogi digital guru. Akan tetapi, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam formulasi mitigasi atau resolusi kebijakan untuk menjembatani ketimpangan tersebut. Hal ini berpotensi memunculkan kendala operasional ketika kerangka ideal ini diimplementasikan pada sekolah-sekolah yang berada di wilayah terdepan, terluar, dan tertinggal (3T) yang belum tersentuh ekosistem digital yang memadai.

Untuk menutupi celah keterbatasan dari kajian yang sepenuhnya bersandar pada studi kepustakaan ini, penelitian selanjutnya sangat direkomendasikan untuk bergeser pada pengujian empiris dan riset terapan, guna mengukur signifikansi kerangka integrasi strategi aktif dan teknologi imersif secara langsung di ruang kelas nyata. Mengingat temuan kajian ini secara kritis menyoroti adanya kendala disparitas infrastruktur dan tingginya biaya pengadaan teknologi mutakhir di lapangan, agenda riset tersebut perlu dibarengi dengan inovasi pengembangan alternatif media digital yang lebih inklusif, terjangkau, dan berbasis akses terbuka agar

demokratisasi visualisasi sejarah dapat menjangkau sekolah di berbagai wilayah tanpa terhambat eksklusivitas fasilitas. Lebih jauh, karena efektivitas teknologi sangat bergantung pada kesiapan kompetensi pendidik dalam memanfaatkannya, studi lanjutan juga harus memformulasikan rancang bangun model pelatihan pedagogi digital bagi guru sejarah; memastikan mereka tidak sekadar dilatih menjadi operator teknis, melainkan mampu bertransformasi menjadi fasilitator inkuiri yang cakap mengorkestrasi teknologi ke dalam kerangka nalar kritis dan pembentukan karakter peserta didik di abad ke-21.

DAFTAR REFERENSI

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 40–45.
- Alrianingrum, S., Indrawan, A., & Marwilstyo, D. A. (2024). DESAIN MEDIA SKENARIO SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 7(2), 151–158.
- Amalia, Nur, G. G. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah yang Inovatif. *Karimah Tauhid*, 4(7), 4405–4413.
- Ambarnis, A. (2023). PEMBELAJARAN SEJARAH YANG MENCERDASKAN ERA ABAD 21. *HUDAN LIN-NAAS: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 229–242.
- Arcita Rizara, Dwi Kusumawardani, Mita Septiani, Imam Fitri Rahmadi, F. A. M. (2026). Tren pengembangan e-modul untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 di indonesia: sebuah tinjauan literatur sistematis. *PEdagogy*, 13(1), 76–90. <https://doi.org/10.51747/pedagogy.vol13no1.1317690>
- Astutik, D. A. K. dan D. (2025). Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah: Kajian Teoritis, Filosofis, dan Strategi Aplikatif. *Jurnal Artefak*, 12(1), 1–16.
- Atmaja, H. T. (n.d.). REPOSISI PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL DALAM MENGHADAPI ERA GLOBAL. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 629–641. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/EVJ8Z>
- Basyar, S. (2025). Transformasi Pedagogis Pembelajaran Sejarah Islam di Era Digital. *Advances in Education Journal*, 2(3), 1668–1678.
- Brush, T., & Saye, J. (2014). An Instructional Model to Support Problem-Based Historical Inquiry: The Persistent Issues in History Network. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 8(1), 3–7.
- Dewanto, R. (2023). Menumbuhkan Sikap Karakter Kebangsaan Melalui Pendidikan Sejarah pada Era Disrupsi Abad-21. *Jurnal Ideas: Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 9(2), 343–350. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1307>
- Dewi, A. C. (2025). Transformasi Pembelajaran Menulis Teks melalui Media Visual Interaktif. *INTELEKTUAL: JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN MAHASISWA DAN AKADEMISI*, 1(3), 1–7.
- Djunaedi. (2015). Strategi Pengelolaan Pembelajaran Isu Materi Sejarah “Serupa” dan Sejarah Kontroversial. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2).
- Fadhluazzakiyy, K. A., Ismail, F., & Astuti, M. (2025). Paradigma Inovasi Pendidikan Berkelanjutan: Analisis Literatur terhadap Konsep Discovery, Inovasi, Inovasi dan Modernisasi Era Digital. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6546–6557.
- Fadlan, D., Pulukadang, H., Hasan, R., & Rosidi, M. I. (2026). Strategi Perencanaan Pembelajaran Sejarah Era Digital. *Nusantara Journal of Social Sciences & Humanities*, 1(1), 34–44.
- Ghazy, A. C., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan : Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital Transformation of Education : The Development of

- Methodology and Learning Media in the Digital Era. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 7(4).
- Habib Yahya & Ahmad Fikri, H. (2026). EKSPLORASI STRATEGI ACTIVE LEARNING DALAM MENGATASI KEJENUHAN. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 17(1), 105–115.
- Hartawati, F. (2024). TANTANGAN GURU DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP). *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 185–190.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Mahatma, W. S. (2024). Membangun keterampilan 4c (berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas) siswa melalui pendekatan sains teknologi dan masyarakat pada pembelajaran ips. *Education*, 9(1), 16–31.
- Matos, G.A, Fitriani H, Fatin N.F, Umayyah S, Z. (2025). STRATEGI PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(2).
- Meliza Warnita, R. G. (2025). Meningkatkan Pemahaman Sejarah Peradaban Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif di SMAN 2 Lengayang. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(4).
- Merina, D. (2025). Kesadaran Nasional Generasi Z: Menjaga Nasionalisme di Era Digital. *Anterior Jurnal*.
- Mufit, F., Hendriyani, Y., Kom, M., & Dhanil, M. (2023). *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif, sebagai Media Pembelajaran Abad ke-21*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Nafi'ah, U. dan D. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 BERBASIS AR –VIDECK (AUGMENTED REALITY, VIDEO, KOMIK DIGITAL, PEARDECK, AND QUIZZIZ). *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(2), 358–373.
- Nafi, G., Hasan, U., Zuhriyah, A., Aminullah, M., Maulana, U. I. N., & Ibrahim, M. (2025). Integrasi Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran : Model Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) untuk Mengembangkan Kompetensi Digital. *Pedagogik Journal of Islamic School*, 8(2), 722–735.
- Pasri, Emanuel, Ni Luh Putu Tejawati, D. M. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA PGRI 4 Denpasar. *Jurnal Nirwasita*, 6(2), 133–138.
- Pratomo, N. H., & Wiyanarti, E. (2017). PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE PICTURE AND PICTURE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 243–252.
- Pruanty, E., Simbolon, M., Sari, I. M., & Pratiwi, W. P. (2024). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36–42.
- Purwiyastuti, W. (2017). Menggali Daya Intelektual Lokal sebagai Basis Pembelajaran Sejarah yang Kreatif. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 1(1), 37–40.
- Ramadhana, R. (2025). Perluasan Paradigma Praktik Guru dalam Menghadapi Informasi Sejarah Palsu pada Media Sosial. *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora*, 3(3), 91–98.
- Rulianto, & Hartono, F. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127–134. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Sari, Erna, Abdul Fattah, A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Gowa. *Advances in Education Journal*, 2(1), 83–89.
- Sirait, R. A., & Dewi, E. Y. (2024). Peran Teknologi Pembelajaran pada Desain Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4).
- Soetopo, D. (2026). BAB 8 INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI RUANG KELAS. *Pendidikan Sejarah Sebagai Praktik Reflektif dan Bermakna*.
- Sumaludin, M. M. (2018). Identitas nasional dalam buku teks pelajaran sejarah sma. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 1(2), 97–104.
- Sumardin, O. dan H. (2024). Pentingnya Pendidikan Sejarah Dalam Pembentukan Identitas Bangsa. *Gudang Jurnal Multidisplin Ilmu*, 2(12), 27–33.
- Susilo, Agus, Sariyatun, M. A. (2026). Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Digital Kultur pada Pembelajaran Sejarah Lokal. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 88(1).
- Widiastuti, A., Hidayat, B., & Fadli, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Visualisasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA. *SwarnaDwipa*, 7(1), 1–8.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 : Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2).
- Yuliati, Umi dan Maryuni M, D. (2025). PARADIGMA BARU PEMBELAJARAN SEJARAH : INTEGRASI PENDEKATAN INTERDISIPLINER DAN MULTIDIMENSIONAL DALAM MEMBANGUN. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 11(2).
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Pustaka Obor Indonesia.