



## **Pemanfaatan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik di SMA Negeri 14 Semarang**

**Khaditsa Ni'matus Sholikhah,<sup>1\*</sup> Syaiful Amin<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pogram Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: khaditsanimatus@students.unnes.ac.id, syaifulamin@mail.unnes.ac.id

\*Korespondensi

**Article History:** Received: 10-04-2026, Revised: 30-04-2026, Accepted: 02-05-2026, Published: 31-05-2026

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Pojok Literasi Arkeologi sebagai sumber belajar inovatif dalam meningkatkan minat dan kesadaran sejarah peserta didik. Fokus utama penelitian adalah mengevaluasi transformasi literasi pasif menjadi aktivitas eksploratif melalui interaksi langsung dengan sumber arkeologi di ruang kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan peserta didik, serta studi dokumentasi. Analisis data dilaksanakan melalui teknik reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara induktif untuk mendapatkan gambaran komprehensif mengenai dinamika lingkungan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan sumber belajar yang relevan dan otentik mampu mempertahankan minat belajar peserta didik secara stabil. Pengalaman intelektual dalam menyentuh, mengamati, dan mengevaluasi sumber arkeologi secara rutin terbukti mengubah persepsi peserta didik terhadap pelajaran sejarah dari aktivitas yang membosankan menjadi pembelajaran yang menarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sekolah berfungsi strategis sebagai pusat penyebaran pengetahuan dan pengembangan kesadaran sejarah melalui integrasi artefak nyata dan pengetahuan lokal. Pemanfaatan PLA secara konsisten membantu peserta didik dalam menggali jati diri bangsa serta memperkuat keterhubungan emosional dengan narasi masa lalu. melalui pendekatan ini, pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna dan memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses penemuan pengetahuan secara mandiri tanpa mengesampingkan aspek otentitas sumber sejarah yang dipelajari di sekolah.

### **Kata Kunci:**

literasi; minat belajar; sumber belajar

### **Abstract**

This study aims to analyze the effectiveness of the Archaeological Literacy Corner as an innovative learning resource in enhancing student's interest in and awareness of history. The primacy focus of the study is to evaluate the transformation of passive literacy into exploratory activities through direct interaction with archaeological artifacts in the classroom. The research method employed is descriptive qualitative. Data collection was conducted through participatory observation, in-depth interviews with teacher and students, and a review a documentation regarding the use of artifacts as instructional media. Data analysis was carried out using techniques

of data reduction, data presentation, and inductive reasoning to obtain a comprehensive picture of the dynamics of the learning environment. The research findings indicate that the availability of relevant and authentic learning resources is capable of maintaining students learning motivation consistently. Intellectual experiences involving the routine handling, observation, and evaluation of archaeological sources have been shown to transform student's perceptions of history lessons from a boring activity into an engaging intellectual journey. The conclusion of this study is that schools serve a strategic role as centers of the dissemination of knowledge and the development of historical awareness through the integration of real artifacts and local knowledge. The consistent use of archaeological literacy tools helps students explore their national identity and strengthen their emotional connection.

**Keywords:**

interesting in learning; learning resources; literacy



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Pendahuluan

Landasan pertumbuhan potensi manusia adalah pendidikan, yang mencakup aspek moral, intelektual, dan spiritual. Pendidikan sejarah sangat penting dalam kerangka kurikulum Indonesia karena membantu kesadaran kolektif bangsa ini menyerap pelajaran yang dipetik dari masa lalu. peserta didik diharapkan memperoleh kemampuan untuk menganalisis secara kritis, logis, dan objektif ketika mengamati isu-isu sosial kontemporer melalui pemahaman yang mendalam tentang peristiwa-peristiwa sejarah. Selain itu, sejarah merupakan alat strategis untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme melalui konflik-konflik serta tokoh-tokoh teladan yang relevan dengan identitas bangsa. Sejarah adalah mata pelajaran dalam pendidikan formal yang mengajarkan tentang peninggalan dari masa lalu (Marli, 2020). Pembentukan karakter, identitas nasional. Serta pemahaman yang lebih mendalam tentang perkembangan sosial dan budaya suatu bangsa sangat terbantu melalui pembelajaran sejarah (Sumardin et al., 2025). Pendidikan sejarah selalu menjadi komponen penting dari unsur-unsur yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Karena sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat penting, maka mata pelajaran sejarah ini harus diajarkan seefektif dan seefisien mungkin guna menumbuhkan rasa kebangsaan dan patriotisme (Astuti & Suryadi, 2020).

Namun, teknik pengajaran tradisional dan monoton sering kali mengurangi efektivitas pendidikan sejarah di ruang kelas. Teknik ceramah yang berpusat pada guru masih sering diterapkan, sehingga menimbulkan persepsi bahwa sejarah hanyalah mata pelajaran yang mengharuskan peserta didik menghafal tanggal dan informasi. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya juga menurunkan minat peserta didik terhadap nilai-nilai sejarah (Evitasari & Santosa, 2022). Berdasarkan pengamatan awal di SMA Negeri 14 Semarang, peserta didik kelas XI tampak cenderung lesu dan kurang antusias selama kegiatan pembelajaran.

Masalah rendahnya keterlibatan peserta didik menuntut penggunaan sumber belajar yang kreatif terhadap bahan pembelajaran yang lebih interaktif dan

kontekstual (Astuti & Suryadi, 2020). Lingkungan, media visual, dan benda-benda nyata yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung kini harus dianggap sebagai alat pembelajaran selain buku teks. Untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara masa lalu dan kehidupan mereka saat ini, sangatlah penting untuk menyediakan berbagai sumber belajar yang menjembatani kesenjangan antara sifat abstrak informasi sejarah dan realitas nyata. Untuk menciptakan lingkungan kelas yang dinamis dan bermakna, sumber belajar haruslah bersifat inovatif (Muhammad, 2018).

Salah satu aspek terpenting dalam proses dan hasil belajar seorang peserta didik adalah minatnya terhadap pembelajaran. Proses belajar sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik. Tingkat keberhasilan akademis peserta didik yang tinggi mungkin dipengaruhi oleh minat mereka dalam belajar. Ketika seseorang tertarik pada sesuatu, ia akan memperhatikannya dan termotivasi untuk mempelajarinya, mengetahui lebih banyak tentangnya, atau menelitinya lebih dalam, itu yang disebut dengan minat belajar (Barkah, 2018). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar yang besar terhadap suatu mata pelajaran secara alami akan belajar dengan tekun dan menikmati proses belajar, yang pada akhirnya akan memungkinkan mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Seseorang yang memiliki minat yang kuat terhadap pembelajaran tidak akan memandang tantangan sebagai halangan atau penghalang dalam belajar (Al-Haq et al., 2021; Saragih et al., 2021).

Guru harus secara kreatif mendiversifikasi alat pembelajaran yang mereka gunakan guna mengatasi rasa jenuh atau kebosanan peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Memanfaatkan museum sebagai laboratorium sejarah hidup, dimana narasi sejarah disajikan sebagai pengalaman konkret dan langsung, bukan sekedar teks statis yang harus dihafal, merupakan salah satu pendekatan yang terbukti sangat berhasil. Penggunaan museum dapat mengubah paradigma pembelajaran dari sekedar mendengarkan menjadi melihat dan menyentuh (taktil), baik melalui kunjungan langsung maupun penerapan konsep “*mini-museum*” atau Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di dalam lingkungan pendidikan (Fitriansyah, 2024).

Pemanfaatan koleksi artefak dan media visual dalam ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA) memungkinkan peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kesejarahan (*historical thinking*) serta kreativitas mereka melalui metode observasi langsung. Kehadiran benda-benda fisik ini bukan hanya sekedar pajangan, melainkan katalisator yang memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional peserta didik. Objek-objek tersebut berfungsi sebagai “jembatan-materi” yang menghubungkan abstraksi teori dalam buku teks dengan realitas sejarah yang konkret dan terukur. Dengan menyentuh dan mengamati replika sejarah, peserta didik dapat melakukan verifikasi mandiri terhadap narasi masa lalu, yang pada gilirannya memperdalam pemahaman mereka. Oleh karena itu, integrasi konsep “*museum-mini*” di sekolah merupakan strategi pedagogis yang krusial untuk menciptakan ekosistem pembelajaran sejarah yang imersif, bermakna, dan relevan dengan karakteristik kognitif generasi muda. Pendekatan ini menegaskan bahwa sumber belajar luar-kelas bukanlah gangguan terhadap kurikulum formal, melainkan pengayaan esensial yang mentransformasi sejarah dari subjek yang statis menjadi pengalaman belajar yang hidup (Fitriansyah, 2024).

Buku teks bukanlah satu-satunya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah, sumber belajar lain juga dapat dimanfaatkan. Museum adalah

salah satu sumber belajar tersebut. Museum sangat penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran sejarah karena dapat berfungsi ganda sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Sebagai media pembelajaran, museum memudahkan peserta didik untuk mengakses bahan ajar yang disediakan guru, dan sebagai sumber belajar, museum adalah tempat di mana peserta didik belajar. Oleh karena itu, museum dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang lebih aktif, baik sebagai bagian dari sumber daya pembelajaran maupun sebagai lokasi fisik yang dilengkapi dengan bahan ajar (Evitasari et al., 2020).

Pojok Literasi Arkeologi (PLA), yang mengintegrasikan hasil penelitian arkeologi ke dalam lingkungan pendidikan, merupakan perkembangan yang patut diperhatikan dalam hal ini. Ruang ini berfungsi sebagai museum mini di SMA Negeri 14 Semarang, yang menyediakan beragam bahan pendidikan mulai dari jurnal penelitian dan replika artefak hingga poster edukatif yang dibuat bekerja sama dengan Balai Arkeologi Yogyakarta (Balar). Tujuan adanya Pojok Literasi Arkeologi (PLA) adalah membawa artefak sejarah yang nyata ke dalam ruang kelas sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri atau berkelompok tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak yang diperlukan untuk mengunjungi museum besar (Sari et al., 2024).

Meskipun sudah banyak penelitian mengenai museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada museum-museum besar di luar lingkungan sekolah atau hanya pada materi pembelajaran digital. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Maulana Yusuf, dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan museum di Jakarta terbukti efektif dalam membentuk karakter, meningkatkan motivasi, dan memberikan wawasan baru yang tidak ditemukan dalam buku paket di sekolah (A. et al., 2018). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Safi & Bau (2021) dengan hasil penelitian terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membangun karakter, dan peserta didik mendapat wawasan yang lebih luas, namun masih memerlukan dukungan regulasi sekolah dan peningkatan fasilitas penataan museum agar lebih optimal.

Tidak hanya itu, Novriyanto et al. (2024) melakukan penelitian dengan hasil bahwa Museum Mohammad Husni Thamrin dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir historis, meningkatkan minat belajar karena suasana belajar yang berada dari lingkungan sekolah, serta mengatasi rasa jenuh peserta didik. Purnamawati (2017) melakukan penelitian serupa dengan hasil yang menyatakan bahwa pemanfaatan Museum Perjuangan 10 November 1945 dapat meningkatkan kesadaran sejarah. Lestari & Susanti (2023) melakukan penelitian serupa, dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan Museum Pahlawan Nasional A.K. Gani sangat layak dan efektif dijadikan sumber belajar sejarah, terutama sejarah lokal. Selain itu, pemanfaatan Museum Pahlawan Nasional A.K. Gani juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan dapat meningkatkan kesadaran sejarah. Satu lagi penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al. (2022) dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa Museum Tambaksari memiliki potensi besar sebagai laboratorium sejarah lokal yang efektif. Selain itu, juga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan melihat langsung objek-objek prasejarah yang termasuk beberapa koleksi di Museum Tambaksari.

Beberapa penelitian tersebut memberikan perbedaan yang signifikan dengan penelitian ini. Manfaat “museum-mini” atau sudut baca bertema yang secara fisik berintegrasi ke dalam gedung sekolah sebagai alat bantu pembelajaran sehari-hari masih belum banyak diteliti. Dengan mengkaji bagaimana optimalisasi Pojok Literasi Arkeologi (PLA) sebagai sumber belajar internal dapat secara konsisten memengaruhi minat belajar peserta didik kelas XI dalam konteks sekolah menengah atas, penelitian ini mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut.

Penelitian ini memiliki keunikan karena berfokus pada metode pengintegrasian bahan-bahan arkeologi dan benda-benda lokal ke dalam ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA) yang dapat dikunjungi peserta didik secara rutin. Penelitian ini mengkaji Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang sebagai sumber belajar yang terintegrasi secara alami ke dalam kurikulum sekolah, berbeda dengan pendekatan pembelajaran sejarah tradisional yang seringkali bersifat insidental seperti kunjungan lapangan yang sporadis dan terkendala oleh batasan administratif. Pojok Literasi Arkeologi (PLA) secara efektif mengurangi hambatan logistik sekaligus menawarkan laboratorium sejarah yang dapat dimanfaatkan kapan saja untuk mendukung proses penelusuran peserta didik dengan menghadirkan replika benda-benda nyata, seperti patung, prasasti, dan modal bangunan bersejarah, langsung ke lingkungan sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada perubahan paradigma dalam pengajaran sejarah di Indonesia, sekaligus berfungsi sebagai panduan yang bermanfaat bagi lembaga pendidikan lain yang ingin menerapkan fasilitas literasi serupa. Sejarah kini diajarkan sebagai disiplin ilmu yang kokoh berlandaskan bukti material dan erat terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, bukan sebagai narasi abstrak yang terlepas dari kenyataan, berkat penggunaan media interaktif dan bukti konkret. Penelitian ini relevan karena bertujuan mengubah sekolah menjadi pusat pelestarian nilai-nilai luhur dan pengetahuan lokal yang autentik, yang akan mendorong ketekunan peserta didik dalam menyelidiki identitas bangsa melalui kesempatan belajar yang imersif dan kontekstual.

Penerapan data arkeologi melalui Pojok Literasi Arkeologi (PLA) bertujuan mendekonstruksi persepsi bahwa sejarah hanyalah narasi tertulis yang statis. Dengan menghadirkan replika dan temuan fisik ke dalam ruang kelas, sekolah menciptakan “jembatan epistemologis” yang menghubungkan konten teoritis antara buku teks dengan bukti konkret masa lalu (Ana & Rahuma, 2024). Fasilitas ini berfungsi sebagai laboratorium mini yang mengubah pola literasi pasif menjadi aktivitas eksploratif, sehingga sejarah tidak lagi dianggap sebagai subjek yang membosankan, melainkan sebuah perjalanan intelektual yang dinamis (Sari et al., 2024).

Secara pedagogis, akses langsung terhadap artefak memicu proses verifikasi konkret yang memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik. Lingkungan belajar yang kontekstual ini sangat krusial untuk menjaga stabilitas minat belajar dan mencegah kelelahan mental akibat abstraksi teks yang berlebihan (Naa'ifah & Suprijono, 2024). Dengan berinteraksi secara taktil dan visual, peserta didik dapat merasakan keterhubungan langsung antara teori sejarah dengan realitas fisik, yang pada gilirannya mampu mengubah cara mereka memahami identitas kolektif secara lebih mendalam (Martha et al., 2023).

Dalam spektrum yang lebih luas, inovasi ini merupakan respons strategis terhadap tantangan disrupsi digital dan fenomena banjir informasi yang sering kali dangkal. Melalui pemanfaatan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) yang optimal,

sekolah bertransformasi menjadi pusat pengembangan kesadaran sejarah berbasis kearifan lokal. Internalitas nilai-nilai sejarah melalui bukti fisik ini tidak hanya mendorong keberhasilan akademis, tetapi juga membentuk karakter dan kebanggaan nasional, menjadikan sejarah sebagai kompas moral bagi generasi muda dalam menjaga kedaulatan identitas di tengah arus globalisasi (Naa'ifah & Suprijono, 2024).

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengevaluasi integrasi Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk memahami secara mendalam pola perilaku, dinamika interaksi, dan interpretasi subjek penelitian terhadap sumber belajar berbasis arkeologi (Sugiyono, 2023). Lokasi penelitian dipilih secara sengaja (*purposive*) karena SMA Negeri 14 Semarang merupakan satu-satunya sekolah menengah di Kota Semarang yang memiliki fasilitas Pojok Literasi Arkeologi (PLA) hasil kerjasama dengan Balai Arkeologi Yogyakarta (Sari et al., 2024).

Data penelitian dikumpulkan melalui prosedur *purposive sampling* untuk menjamin validitas informasi. Informan kunci terdiri dari guru sejarah yang sekaligus mengelola Pojok Literasi Arkeologi (PLA), sementara responden pendukung adalah peserta didik kelas XI-2 dan kelas XI-5 yang telah mengikuti pembelajaran di fasilitas tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi untuk merekam interaksi taktil di Pojok Literasi Arkeologi (PLA), wawancara mendalam untuk menggali persepsi subjektif mengenai minat belajar, serta studi dokumentasi untuk melengkapi data pelaksanaan program (Safi & Bau, 2021).

Untuk menjamin keabsahan temuan, peneliti menerapkan triangulasi sumber (membandingkan data guru dan peserta didik) serta triangulasi metodologis (mencocokkan hasil wawancara dengan observasi lapangan dan dokumen fisik). Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif yang meliputi tiga tahap: pengurangan data (*data reduction*) untuk memfokuskan informasi pada aspek minat belajar peserta didik, penyajian data (*data display*) dalam bentuk narasi sistematis, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Seluruh rangkaian proses ini dilakukakan dengan mengedepankan etika penelitian, termasuk anonimitas informan dan persetujuan sukarela (*informed consent*).

Peneliti berhasil mengumpulkan berbagai data primer dan sekunder mengenai efektivitas Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang. Berdasarkan data awal yang ditemukan, Pojok Literasi Arkeologi (PLA) tersebut mengubah ruang laboratorium komputer yang sudah tidak terpakai menjadi ruang permanen yang menampung berbagai artefak fisik, termasuk replika patung, ukiran batu, model candi, prasasti, alat-alat prasejarah, poster infografis, dan sumber daya digital.

Perilaku dan interaksi peserta didik menjadi fokus pengumpulan data yang kedua. Melalui pengamatan, peneliti melihat bahwa para peserta didik terlibat secara aktif, mereka tidak hanya melihat benda-benda tersebut, tetapi juga menyentuhnya, mempelajari detail-detailnya, dan menggunakan replika-replika tersebut untuk memverifikasi catatan sejarah yang telah mereka baca di buku pelajaran. Data ketiga berkaitan dengan faktor psikologis dan minat belajar peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa lingkungan belajar telah berubah dari yang kaku menjadi dinamis, menarik, dan menyenangkan, yang langsung meningkatkan rasa ingin tahu

dan antusiasme peserta didik. Terakhir, masalah teknis pada sistem pendingin ruangan dan periode kunjungan yang terbatas hanya tersedia di saat istirahat, juga dicatat oleh peneliti.

Model analisis data interaktif kemudian digunakan untuk mengkaji seluruh data yang terkumpul. Untuk memastikan bahwa data lapangan mentah tersebut relevan dengan tujuan penelitian, terkhusus optimalisasi Pojok Literasi Arkeologi (PLA) dalam meningkatkan motivasi belajar, peneliti terlebih dahulu melakukan reduksi data, yang meliputi penyajian ringkasan, pengelompokan, dan penyempurnaan data. Untuk memperjelas pola hubungan di antara kejadian-kejadian yang diamati, data diringkas dan kemudian disajikan dalam bentuk tabel serta narasi deskriptif yang terstruktur.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Transformasi Literasi Sejarah: Dari Abstraksi Teks ke Eksplorasi Taktil di Pojok Literasi Arkeologi (PLA)**

Pemanfaatan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang merupakan langkah nyata dalam mendekonstruksi pandangan lama bahwa sejarah hanyalah sekedar kisah tertulis. Berdasarkan temuan di lapangan, Pojok Literasi Arkeologi (PLA) memanfaatkan ruangan yang dirancang sebagai ekosistem terbuka tanpa meja-kursi permanen untuk mendorong konsep pembelajaran berbasis lantai yang santai namun tetap fokus. Koleksi yang disusun secara kronologis, mulai dari replika prasasti, patung, hingga model bangunan tradisional, berhasil mengubah materi sejarah yang sebelumnya abstrak menjadi entitas yang dapat dirasakan (taktil). Penerapan pelaksanaan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang menunjukkan adanya perubahan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran sejarah di dalam kelas. Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam persepsi peserta didik terhadap kelas. Data di lapangan menunjukkan bahwa kehadiran koleksi-koleksi artistik dan media visual di lingkungan sekolah berhasil mengubah materi pendidikan yang sebelumnya abstrak menjadi entitas yang dapat diekspresikan. Dalam narasi teks di buku pembelajaran, peserta didik lebih tertarik pada bukti materi hasil ekskavasi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pembelajaran bahasa dalam mengembangkan pemahaman kognitif.

Secara teoritis, Pojok Literasi Arkeologi (PLA) berfungsi sebagai “jembatan epistemologis” yang menghubungkan imajinasi sejarah dengan bukti material. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung. Menurut paradigma ini, belajar kini merupakan proses aktif di mana peserta didik secara mandiri membangun pemahaman mereka sendiri, bukan sekedar proses penyampaian pengetahuan dari guru ke peserta didik. Dalam konteks ini, pendidik atau guru berperan sebagai fasilitator yang merancang lingkungan kelas yang menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong kerja sama tim, dan menghargai berbagai sudut pandang. Pembelajaran harus kontekstual, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan memotivasi mereka untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari guna mengatasi masalah dunia nyata. Dalam hal ini, pendidikan dapat menjadi kekuatan transformatif yang memungkinkan peserta didik menjadi pemikir kritis, pembelajar seumur hidup, dan agen perubahan dalam

masyarakat yang terus berubah (Supardan, 2016). Dengan memfasilitas dialog antara teks di buku dan bukti fisik di Pojok Literasi Arkeologi (PLA), sekolah menjalankan perannya sebagai laboratorium budaya yang dinamis. Penelitian oleh A. et al. (2018) mendukung temuan ini, menyatakan bahwa pemanfaatan media museum/artefak di sekolah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memverifikasi peristiwa sejarah melalui bukti nyata.

Keberadaannya menghubungkan realitas konkret dan fisik masa kini dengan konsep-konsep abstrak imajinasi sejarah, yang seringkali sulit untuk dibayangkan. Pojok Literasi Arkeologi (PLA) mengubah sejarah menjadi pengalaman yang hidup dan mendalam, bukan sekedar daftar tanggal dan tokoh yang membosankan. Peserta didik diajak untuk memverifikasi secara mandiri cerita yang mereka baca ketika benda-benda replika dari penggalian arkeologi yang tersedia. Minat belajar peserta didik telah berubah secara signifikan akibat fenomena ini, peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang jauh lebih tinggi ketika hasil penggalian fisik dibandingkan secara langsung dengan narasi tertulis dalam buku pelajaran. Hal ini terjadi karena proses belajar berubah menjadi kegiatan penyelidikan aktif dimana peserta didik berperan sebagai “peneliti cilik” yang mampu menghubungkan data konkret dengan teori sejarah, alih-alih sekedar menjadi pengguna pasif pengetahuan. Retensi memori dan pemahaman kritis peserta didik terhadap identitas budaya serta evolusi peradaban manusia pada akhirnya diperkuat melalui integrasi teks dan bukti konkret ini secara lebih komprehensif (Díaz et al., 2018).

### **Efektivitas Pojok Literasi Arkeologi (PLA) sebagai Laboratorium Sejarah Dinamis dalam Meningkatkan Minat Belajar**

Efektivitas Pojok Literasi Arkeologi (PLA) sebagai sumber belajar inovatif terlihat jelas pada peningkatan empat indikator utama minat belajar: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan (Ahmad et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara mendalam, peserta didik merasa lebih bersemangat karena suasana belajar yang tidak kaku. “Saya merasa jauh lebih bersemangat karena suasananya tidak kaku seperti di kelas. Kemudian karena kita dikelilingi oleh beberapa koleksi yang terasa nyata, jadi ada rasa ingin tahu yang muncul dari dalam diri saya.” (Wawancara dengan Anissa Maqfiroh, 26 Februari 2026). Anissa Maqfiroh, salah satu responden, mengungkapkan bahwa dikelilingi koleksi nyata dapat memicu rasa ingin tahu yang tidak didapatkan di ruang kelas. “Tentunya lebih bersemangat, karena jika pembelajaran hanya dilakukan di ruang kelas, itu seperti kegiatan sehari-hari, jadi jika belajar di PLA terasa lebih seru dan pastinya saya lebih bersemangat untuk berdiskusi.” (Wawancara dengan Ardianta Emeraldi Permana, 24 Februari 2026).

Peserta didik mulai mengajukan pertanyaan kritis ketika melihat detail fisik benda yang berbeda dengan bayangann mereka saat membaca buku. Hal ini membuktikan bahwa lingkungan belajar yang kontekstual dan relevan dapat mempertahankan minat belajar secara stabil (Ana & Rahuma, 2024). Analisis ini didukung oleh temuan Ana & Rahuma (2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional-kognitif peserta didik terhadap objek nyata jauh lebih tinggi dibandingkan media teks, yang pada akhirnya mengurangi risiko kelelahan intelektual (*academic burnout*) dan apatisme terhadap mata pelajaran sejarah.

Kehadiran benda-benda nyata, seperti replika artefak, di dalam Pojok Literasi Arkeologi (PLA) tetap memiliki nilai pendidikan yang tidak ternilai, meskipun

digitalisasi pendidikan telah memudahkan penggunaan teknologi visual. Hubungan emosional peserta didik dengan warisan budaya terbukti dapat ditumbuhkan secara lebih efektif melalui interaksi fisik dan visual langsung dengan artefak asli, seperti patung, prasasti, dan model bangunan kuno, daripada sekedar melihat foto di layar. Benda-benda nyata ini menawarkan pengalaman sensorik kepada peserta didik yang meningkatkan daya ingat serta membuat narasi sejarah yang sebelumnya abstrak menjadi lebih nyata dan dapat dirasakan (A. et al., 2018).

Secara analitis, keefektifan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) bergantung pada cara guru mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran, serta seberapa lengkap pengumpulannya. Para peserta didik mengatakan bahwa konten tersebut mudah diingat dan dipahami berkat penjelasan guru yang secara langsung berkaitan dengan koleksi-koleksi dalam Pojok Literasi Arkeologi (PLA). Perbandingan data primer ini dengan studi-studi sebelumnya mendukung gagasan bahwa sumber pembelajaran berbasis sekolah lebih berkelanjutan daripada kunjungan ke museum yang sporadis. Hasil penelitian yang unik ini menunjukkan bahwa konsep mini-museum berbasis sekolah dapat membangun ekosistem literasi yang inklusif dan mandiri bagi peserta didik dari berbagai latar belakang (Naa'ifah & Suprijono, 2024).

**Tabel 1.** Pemanfaatan Pojok Literasi Arkeologi (PLA)

No	Kriteria	Deskripsi Temuan Lapangan
1	Interaksi Peserta Didik dengan Media	Peserta didik secara aktif mengamati replika (koleksi-koleksi) serta membaca informasi pada poster yang tersedia.
2	Stimulasi Rasa Ingin Tahu	Munculnya pertanyaan kritis mengenai informasi lebih mendalam dari peserta didik mengenai koleksi-koleksi Pojok Literasi Arkeologi (PLA).
3	Perubahan Suasana Belajar	Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif dibandingkan saat guru hanya menggunakan buku teks di kelas.
4	Kendala Pemanfaatan	Keterbatasan waktu kunjungan pada jam istirahat.

Sumber: Data Penelitian, 2026

Dari hasil yang ditunjukkan pada Tabel 1, jelaslah bahwa keefektifan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) berasal dari pengalaman belajar transformatif yang diusungnya serta kemudahan akses terhadap sumber dayanya. Pertama, rangsangan taktil dan visual yang selama ini kurang terdapat dalam buku teks menjadi alasan tingginya tingkat keterlibatan peserta didik dengan media fisik (replika dan poster). Secara psikologis, orang cenderung lebih mudah mengembangkan pengetahuan kognitif ketika mereka dapat melihat ukuran, tekstur, dan detail benda-benda di dunia nyata (A. et al., 2018). Artefak arkeologi di Pojok Literasi Arkeologi (PLA) berfungsi sebagai jembatan epistemologis yang mengkonkretkan narasi sejarah yang sebelumnya dianggap “dongeng” abstrak, yang menjelaskan mengapa keterlibatan pasif berubah menjadi eskplorasi aktif (Naa'ifah & Suprijono, 2024).

Kedua, pertanyaan-pertanyaan kritis yang diajukan peserta didik menunjukkan bahwa Pojok Literasi Arkeologi (PLA) telah berhasil memicu disonansi kognitif. Pemahaman teoritis peserta didik dan realitas nyata yang mereka saksikan secara langsung menjadi bertolak belakang ketika mereka melihat replika benda-benda antik dari dekat. Perbedaan ini membangkitkan minat mereka dan memotivasi mereka untuk mempelajari lebih lanjut mengenai sejarah, fungsi, dan makna budaya benda tersebut. Dalam situasi ini, Pojok Literasi Arkeologi (PLA) berfungsi ganda sebagai

sumber informasi sekaligus pemicu pemikiran kritis, yang mendorong peserta didik untuk secara mandiri memverifikasi materi yang mereka pelajari (Díaz et al., 2018).

Ketiga, perubahan pada tata ruang kelas berdampak pada transisi menuju lingkungan belajar yang lebih dinamis. Peserta didik mengalami perubahan psikologis ketika mereka beralih dari meja kelas tradisional ke area Pojok Literasi Arkeologi (PLA) yang dirancang menyerupai museum. Hambatan mental peserta didik terhadap pelajaran sejarah, yang biasanya terkait dengan metode pengejaran berbasis ceramah yang kaku, diatasi oleh suasana baru yang mendorong eksplorasi ini. Daya konsentrasi peserta didik selama proses pengajaran langsung meningkat berkat lingkungan “belajar sambil menjelajah” di sekolah, yang mendorong pembelajaran yang menyenangkan (A. et al., 2018).

Terakhir, hasil ini menunjukkan bahwa tingginya minat peserta didik belum sepenuhnya terpenuhi oleh kapasitas infrastruktur, baik dari segi keterbatasan waktu maupun fasilitas. Tingginya permintaan peserta didik untuk belajar mandiri terlihat dari singkatnya waktu kunjungan selama istirahat, namun permintaan ini tetap dibatasi oleh kendala administratif terkait jadwal kelas. Hal ini merupakan petunjuk yang jelas bahwa Pojok Literasi Arkeologi (PLA) memiliki potensi besar untuk menjadi laboratorium sejarah yang terintegrasi sepenuhnya dalam kurikulum, bukan sekedar lokasi tambahan yang sesekali dikunjungi (Sari et al., 2024).

Analisis kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa frekuensi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar mereka meningkat saat mereka berada di area Pojok Literasi Arkeologi (PLA) (Dewi et al., 2022). Berbeda kontras dengan ruang kelas tradisional yang seringkali terasa membosankan, desain semi-museum di Pojok Literasi Arkeologi (PLA) menciptakan suasana eksploratif yang merangsang rasa ingin tahu. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa lingkungan pembelajaran inovatif memiliki korelasi positif dengan fokus dan rentang perhatian peserta didik. Metode ceramah yang dilakukan guru, dengan media interaktif seperti papan informasi arkeologi, lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah (Astalini et al., 2021).

Menurut sebagian besar peserta didik, Pojok Literasi Arkeologi (PLA) menawarkan variasi pendidikan yang menyegarkan dari rutinitas pembelajaran di kelas yang seringkali membosankan. Lingkungan belajar inovatif di PLA mengurangi kelelahan intelektual yang sering dirasakan peserta didik akibat terlalu bergantung pada metode pengajaran berbasis ceramah. Semangat peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran meningkat pesat berkat suasana eksploratif di ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA). Hal ini terjadi berkat lingkungan “laboratorium hidup” PLA, yang memungkinkan peserta didik untuk berkeliling dan berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui indra mereka (A. et al., 2018). Peserta didik merasa lebih dihargai sebagai pembelajar aktif yang menyelidiki identitas dan sejarah negara mereka berkat transisi dari ruang kelas yang kaku ke ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA) yang interaktif, yang telah berhasil menumbuhkan keterlibatan emosional kognitif (Safi & Ode Bau, 2021).

Sudah menjadi rahasia umum bahwa keberadaan benda-benda nyata, model, dan poster di ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA) membantu peserta didik memahami detail peristiwa sejarah tanpa hanya mengandalkan penjelasan lisan dari

guru. Peserta didik mengatakan bahwa keberadaan benda-benda nyata di sekitarnya membantunya mengingat informasi-informasi terkait:

*“Iya lebih menarik, karena saya bisa melihat langsung objeknya tanpa membayangkan hanya dari penjelasan guru. Saya menjadi lebih mudah mengingat detail-detail sejarah itu seperti apa.”* (Wawancara dengan Kaka Galang Rafli Wibowo, 24 Februari 2026). *“Iya, karena saya bisa melihat secara langsung media pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang dijelaskan oleh guru, kemudian saya juga merasa lebih tertarik dan tidak cepat merasa bosan.”* (Alfiera Kamtisarawat, 26 Februari 2026).

Penelitian ini menunjukkan bahwa Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang telah berhasil membangkitkan minat belajar peserta didik kelas XI dalam mempelajari materi sejarah dengan menyediakan sumber belajar yang relevan dan mudah diakses. Terbukti bahwa mengubah ruang kelas tradisional yang statis menjadi ruang eksplorasi yang dinamis dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik sekaligus mengurangi rasa bosan yang sering kali terkait dengan pendekatan pengajaran berbasis ceramah. Peserta didik tidak lagi sekedar konsumen informasi pasif, melainkan penjelajah yang dapat menjalin hubungan antara kisah-kisah sejarah dan bukti material yang nyata melalui keterlibatan langsung dengan berbagai koleksi, termasuk replika patung, model candi, dan poster interaksi yang berhubungan dengan *barcode* (Ana & Rahuma, 2024; A. et al., 2018).

Karena menawarkan paradigma baru dalam pendidikan sejarah melalui integrasi langsung “museum-mini” berbasis arkeologi ke dalam lingkungan pendidikan, karya ini memiliki urgensi dan daya tarik yang tinggi. Kurangnya antusiasme dan minat belajar peserta didik terhadap sejarah yang sering dianggap abstrak atau membosankan, ditangani oleh program ini, yang diposisikan sebagai solusi strategis dan jangka panjang. Hambatan logistik dan anggaran yang biasanya terkait dengan kunjungan lapangan ke museum di luar kampus dapat dikurangi secara signifikan tanpa mengobarkan kualitas pengalaman pendidikan peserta didik dengan memperkenalkan peninggalan sejarah atau replika ke area umum sekolah (Oktaviani, 2020). Selain itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa akses peserta didik terhadap sumber daya pembelajaran utama serta kedekatan fisik mereka dengan sumber daya tersebut dalam lingkungan sehari-hari memiliki dampak yang signifikan terhadap berkelanjutan minat mereka dalam belajar, bukan semata-mata bergantung pada kurikulum. Akses sehari-hari terhadap artefak arkeologi di sekolah menumbuhkan lingkungan belajar yang imersif, dimana peserta didik memandang sejarah sebagai aspek konkret dari lingkungan mereka saat ini, bukan sekedar kisah masa lalu (Safi & Ode Bau, 2021).

Dengan mengusung pendekatan baru dalam penyusunan sumber daya pembelajaran sejarah tingkat menengah, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis yang signifikan. Konsep ini secara harmonis mamdukan unsur-unsur pedagogis yang fleksibel dengan pendekatan arkeologis yang bermanfaat, alih-alih hanya berfokus pada penyampaian materi. Berkat integrasi ini, sekolah berubah menjadi laboratorium sejarah yang dinamis, yang memungkinkan peserta didik untuk menyerap nilai-nilai sejarah secara lebih alami, mendalam, dan bermakna bagi perkembangan kognitif mereka saat ini (Latief et al., 2024).

## **Optimalisasi Ekosistem Pendidikan: Mengatasi hambatan Logistik melalui Museum Berbasis Sekolah**

Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang memanfaatkan bekas ruang laboratorium komputer yang dapat menampung satu hingga dua kelompok belajar sekaligus. Saat ini terdapat masalah pada sistem pendingin udara (AC), yang berdampak pada sirkulasi udara dan kenyamanan termal peserta didik, meskipun ruangnya cukup luas dan dirancang sebagai ruang terbuka tanpa meja dan kursi tetap guna mendorong konsep pembelajaran berbasis lantai (Sari, 2025).

Koleksi tersebut, yang mencakup buku, poster dinding, CD audiovisual, dan artefak fisik seperti patung, ukiran batu, serta model bangunan tradisional yang dibuat melalui kolaborasi interdisipliner, mencakup sejumlah era sejarah, mulai dari zaman prasejarah hingga masa kolonial. Mulai dari zaman prasejarah hingga era kolonial, koleksi yang tersedia di ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA) disusun secara kronologis sesuai dengan kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA). Koleksi tersebut terdiri dari bahan bacaan, poster infografis yang dipajang di dinding, serta berbagai replika benda fisik, termasuk patung miniatur, model bangunan tradisional, dan alat-alat prasejarah (Sari, 2025). Selain media fisik, Pojok Literasi Arkeologi (PLA) juga menyediakan sarana digital dan audiovisual. Guru sejarah juga memaparkan bahwa terdapat kerja sama dengan pihak Balai Arkeologi Yogyakarta (Balar). Layar LCD dan peralatan video lainnya sudah tersedia, namun tidak ditempatkan secara permanen di ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA) dan harus dipinjam terlebih dahulu.

Sebelum peserta didik mengikuti kegiatan lapangan atau kegiatan di luar kelas, seperti mengunjungi langsung tempat-tempat bersejarah, guru akan memanfaatkan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) sebagai alat bantu strategis untuk memberikan pelatihan awal. Guru sering menggunakan media video atau benda-benda nyata untuk mendorong diskusi interaktif dan penjelajahan aktif, dan integrasi sumber daya tersebut dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Penggunaan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) telah terbukti berhasil mengubah narasi sejarah yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata dan dinamis, meskipun saat ini belum semua guru sejarah memanfaatkan sumber daya ini secara maksimal. Antusiasme para peserta didik untuk mengunjungi Pojok Literasi Arkeologi (PLA) lagi serta partisipasi mereka dalam permainan edukatif, menunjukkan betapa bersemangatnya mereka terhadap kegiatan tersebut. Agar Pojok Literasi Arkeologi (PLA) dapat berfungsi sebagai pusat penyebaran pengetahuan sekaligus tempat rekreasi intelektual, para guru juga berupaya dengan mengizinkan peserta didik menjelajahi koleksi secara bebas. Untuk menjaga keberlanjutan sumber daya pembelajaran digital, tantangan utama ke depan adalah mengoptimalkan administrasi dan kolaborasi dengan lembaga mitra terkait, serta memperkaya keragaman koleksi (A. et al., 2018).

Salah satu cara kreatif untuk mengatasi keterbatasan akses peserta didik ke museum atau situs arkeologi sungguhan adalah dengan memaksimalkan ruang Pojok Literasi Arkeologi (PLA) sebagai sumber daya untuk mempelajari sejarah. Hingga saat ini, masalah administratif yang rumit serta kendala geografis yang mahal dan memakan waktu sering kali menghambat pelaksanaan kunjungan lapangan. Pojok Literasi Arkeologi (PLA) secara efektif menghadirkan sumber daya pembelajaran penting yang dapat diakses peserta didik setiap hari dengan mengintegrasikan kegiatan museum ke dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah,

sehingga memungkinkan sekolah berfungsi sebagai laboratorium sejarah yang dinamis dan berkelanjutan (Fitriansyah, 2024).

Strategi ini merupakan alat pemecahan masalah yang esensial untuk menjaga kedalaman makna sejarah di tengah banjir konten digital yang seringkali dangkal dan sekedar permukaan. Pojok Literasi Arkeologi (PLA) menjembatani kesenjangan antara kurikulum formal dan minat peserta didik di era kontemporer dengan menyediakan media interaktif seperti permainan edukatif dan kode batang informatif. Akibatnya, selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, Pojok Literasi Arkeologi (PLA) juga berperan sebagai pusat literasi yang dapat membantu generasi mendatang mengembangkan landasan moral yang kuat dan rasa identitas nasional, sekaligus melawan pemahaman sejarah yang dangkal di era digital (Sari, 2025).

### **Kesimpulan**

Pojok Literasi Arkeologi (PLA) di SMA Negeri 14 Semarang merupakan contoh gudang pengetahuan yang mampu memecahkan kekakuan pendidikan sejarah yang terkesan masih tradisional, bukan sekedar ruang fisik tambahan di lingkungan sekolah. Efektivitas pemanfaatan fasilitas ini menunjukkan bagaimana peserta didik dapat mengalami perubahan paradigma dari sekedar konsumen informasi pasif menjadi pemikir sejarah yang aktif ketika peninggalan arkeologi dipajang secara permanen di ruang kelas. Sekolah ini telah berhasil membangun ekosistem literasi yang menghubungkan kurikulum nasional tingkat makro dengan identitas sejarah lokal yang konkret pada tingkat mikro, dengan mengintegrasikan artefak ke dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pada dasarnya, penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam mempelajari sejarah sangat dipengaruhi oleh seberapa “relevan” bahan ajar tersebut dengan pengalaman mereka di dunia nyata. Pendekatan yang berfokus pada solusi untuk mempertahankan signifikansi nilai-nilai sejarah di tengah gelombang digitalisasi yang luas adalah penggabungan pengajaran arkeologi dan sejarah dalam bentuk mini-museum berbasis sekolah. Dengan mendorong kesadaran sejarah yang kuat, penggunaan Pojok Literasi Arkeologi (PLA) yang berkelanjutan diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik sehingga mereka memandang peristiwa sejarah sebagai serangkaian proses budaya yang mendefinisikan identitas mereka sebagai warga negara, bukan sekedar kumpulan tunggal.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Pertama, guna menyediakan materi multimedia yang lebih interaktif dan komprehensif bagi peserta didik, para pengelola sekolah dan guru sejarah didorong untuk mulai mengintegrasikan teknologi *Quick Response Code* (QR Code) ke dalam setiap pameran di Pojok Literasi Arkeologi (PLA). Kedua, guna memperkuat ikatan emosional peserta didik terhadap aset budaya, kerja sama dengan organisasi arkeologi sebaiknya diperluas melampaui pengadaan koleksi untuk mencakup kursus singkat mengenai metode konservasi dasar atau penggalan.

Penelitian lebih lanjut sangat diharapkan untuk melakukan studi komparatif guna mengevaluasi keefektifan relatif bahan pembelajaran arkeologi berbasis Realitas Virtual (VR) dibandingkan dengan penggunaan benda nyata atau sumber belajar yang dapat disentuh. Studi semacam ini sangat penting untuk menentukan sejauh mana kemampuan mengingat kognitif dan kedalaman pengetahuan peserta

didik dipengaruhi secara berbeda oleh simulasi digital yang imersif dan interaksi langsung dengan benda-benda nyata. Dengan membandingkan kedua pendekatan ini, guru dapat menentukan tingkat integrasi teknologi yang ideal untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang sukses. Selain itu, diperlukan penelitian eksperimental yang mendalam untuk mengidentifikasi dampak jangka panjang dari alat bantu pembelajaran berbasis VR terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Para peneliti dapat menghasilkan data statistik yang akurat mengenai efektivitas teknologi ini dalam meningkatkan prestasi akademik dalam jangka waktu yang panjang dengan menggunakan metodologi kuantitatif atau campuran. Berkat data ini, para pemangku kepentingan akan memiliki landasan yang kokoh untuk menerapkan teknologi digital di ruang kelas.

Terakhir, penelitian lanjutan yang bertujuan untuk menyusun kurikulum berbasis arkeologi daerah akan sangat memperkaya diskusi mengenai buku-buku pendidikan sejarah di Indonesia. Selain membuat bahan ajar menjadi lebih relevan, upaya untuk mendekonstruksi kurikulum dengan memasukkan potensi sejarah daerah-daerah tertentu akan memastikan bahwa pendidikan sejarah tetap berakar pada tradisi budaya lokal. Di tengah arus globalisasi, proyek ini diharapkan dapat mendorong paradigma pendidikan yang lebih inklusif dan kontekstual, yang pada akhirnya akan memperkuat rasa identitas nasional generasi muda.

## Referensi

- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70-79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>.
- Al-Haq, T. S., Ahyani, N., & Suryani, I. (2021). Perbedaan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Mesuji. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 7(1), 19-27.
- Ana, A., & Rahuma, A. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 12(3), 1276-1292. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i3.1763>.
- Astalini, A., Darmaji, D., Kurniawan, D. A., & Chen, D. (2021). Students' Perceptions of Mathematical Physics E-Module on Multiple Integral Material. *Journal of Education Technology*, 5(4), 531-538. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.336>.
- Astuti, A. D., & Suryadi, A. (2020). Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa SMA Negeri di Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(1), 9-21. <https://journal.unnes.ac.id/nju/jpk/article/view/24097>.
- Berkah, J. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik di SMK Kharismawita Jakarta Selatan. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 4(1), 21-30. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v4i1.3431>.
- Dewi, B. N. K., Pajriah, S., & Sondarika, W. (2022). Pemanfaatan Museum Tambaksari Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas X MAN 6 Ciamis

- Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(1), 79-86. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i1.6860>.
- Díaz, M. J. G. (2018). Scientific literacy at the school. An inquiry about Archaeology in the classroom. In *General Coordinator of the Project Scientific Literacy at School*. SciLit.
- Evitasari, O., & Prasetya Santosa, Y. B. (2022). Ragam Metode Pembelajaran Kontekstual untuk Pembelajaran Sejarah. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 3(1), 398–413. <https://doi.org/10.30998/je.v3i1.1309>.
- Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R. (2020). Pemanfaatan fungsi museum sebagai sumber belajar sejarah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 1(1), 43-56. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/estoria/article/view/462>.
- Fitriansyah, F. (2024). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sejarah*, 7(1), 57-66. <https://msi.or.id/journal/index.php/js/article/view/70>.
- Latief, J. A., Iskandar, I., Misnah, M., Jayanti, I. N., Fikri, Moh., Kurniati, W., & Adam, A. Moh. (2024). The Utilization of Museums as a Contextual Learning Tool for History Education for Students of SMA Labschool Palu. *Indonesian Journal of Society Development*, 3(5), 297–304. <https://doi.org/10.55927/ijds.v3i5.11828>.
- Lestari, N. M., & Susanti, L. R. (2023). Museum Pahlawan Nasional AK Gani sebagai sumber sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 54-64. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4239>.
- Marli, S. (2020). Sejarah dan pendidikan sejarah. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 9(2), 1-10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jckrw/article/view/152>.
- Martha, Y., Sa'diyah, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep dasar sejarah: Implementasinya dalam pembelajaran. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 164-176. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/285>.
- Maulana Yusuf A. M. Y., Ibrahim, N., & Kurniawati. (2018). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah. *Visipena Journal*, 9(2), 215–235. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.455>.
- Muhammad. (2018). *Sumber Belajar*. Sanabil.
- Naa'ifah, B. J., & Suprijono, A. (2024). Pengaruh pembelajaran transformatif dengan pendekatan kontekstual dan model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Trenggalek. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(3), 1-14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/62346>.
- Novriyanto, Y., Wibowo, T. U. S. H., & Rustamana, A. (2024). Pemanfaatan Museum Mohammad Husni Thamrin sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas X di SMK Makarya 1 Jakarta Selatan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(2), 656–666. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.297>.

- Oktaviani, E. D. (2020). Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 153–171. <https://doi.org/10.21009/jps.092.04>.
- Purnamawati, L. D. (2017). Pemanfaatan Museum Perjuangan 10 November 1945 sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah di SMA N 14 Surabaya. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 29-40. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/18195>.
- Safi, J., & Bau, S. O. (2021). Pemanfaatan Museum Rempah Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 8(1), 11-18. <https://doi.org/10.25157/ja.v8i1.5087>.
- Saragih, C. L., Ahyani, N., & Suriadi, A. (2021). Pengaruh metode pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPA SMA Shailendra Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 7(1), 37-42.
- Sari, I. D. R. (2025, October). *Pojok Literasi Arkeologi SMA Negeri 14 Semarang*. MGMP Sejarah SMA Kota Semarang. <https://www.mgmpsejarahsmg.or.id/2024/05/pojok-literasi-arkeologi-sma-14-semarang.html>. Diakses tanggal 20 Februari 2026.
- Sari, L., Rustiyarso, R., & Firmansyah, H. (2024). Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 466–474. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.624>.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardin, O., & Khaeruddin, K. (2025). Pendidikan Sejarah di Era 4.0 Tantangan dan Peluang: Studi Literatur. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.913>.
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1-12.