JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
Volume 6 Nomor 2 Tahun , Hal 185-196

Museum Virtual sebagai Media Pembelajaran Kontekstual dan Inovatif Dalam Pembelajaran IPS: Kajian Pada Materi Kolonialisme Dan Imperialisme

Nur Hikma Safira[1], Dwita Aprilla Amir[2], Firdaus W Suhaeb[3]

[1]Universitas Negeri Makassar
250002301017@student.unm.ac.id

[2] Universitas Negeri Makassar
250002301057@student.unm.ac.id

[3]Universitas Negeri Makassar
firdaus.w.suhaeb@unm.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran IPS yang selama ini cenderung bersifat konvensional dan kurang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran kontekstual dan inovatif dalam pembelajaran IPS. Kajian pustaka dalam penelitian ini mengacu pada konsep museum virtual, pembelajaran berbasis teknologi, serta pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang menekankan keterkaitan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui analisis berbagai sumber literatur ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa museum virtual berperan sebagai sumber belajar interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, serta keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital dan berpikir kritis. Penerapan museum virtual pada materi kolonialisme dan imperialisme menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam eksplorasi, analisis sumber sejarah, dan penyusunan argumentasi berbasis bukti. Namun demikian, terdapat tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi dan rendahnya literasi digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan pelatihan guru, penguatan sarana prasarana, serta pengembangan konten yang kontekstual. Kesimpulannya, museum virtual merupakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di era digital
Kata kunci: Inovasi, Kontekstual, Literasi digital**,** Museum Virtual, Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

Advances in digital technology call for innovation in social studies education, which has traditionally been conventional and lacking in context. This study aims to analyze the use of virtual museums as a contextual and innovative learning medium in social studies education. The literature review in this study draws upon the concepts of virtual museums, technology-based learning, and the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach, which emphasizes the relevance of learning materials to students' real-life experiences. The research method employed is a literature review (library research) using a descriptive qualitative approach through the analysis of various relevant scientific literature sources. The results of the study indicate that virtual museums serve as interactive learning resources capable of enhancing conceptual understanding, student engagement, and 21st-century skills such as digital literacy and critical thinking. The application of virtual museums to colonialism and imperialism

content demonstrates that students are more active in exploration, analysis of historical sources, and the development of evidence-based arguments. However, challenges exist in the form of limited technological infrastructure and low digital literacy. Therefore, support for teacher training, strengthening of facilities and infrastructure, and the development of contextual content are required. In conclusion, virtual museums are an effective, innovative, and relevant learning medium for improving quality Social Studies Education in the Digital Age.
Keywords: Innovation, Contextual, Digital literacy, Virtual museum, Social studies education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi ini mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, fleksibel, serta sesuai dengan tuntutan abad ke-21 yang tekanan pada literasi (Banarsari et al., 2023). Perkembangan teknologi digital turut mengubah karakteristik peserta didik, yang kini semakin akrab dengan perangkat teknologi serta informasi visual. Generasi kontemporer ini cenderung memfavoritkan gaya belajar yang melibatkan tampilan interaktif, elemen multimedia, serta pengalaman eksploratif. Kondisi tersebut menuntut para pendidik untuk menyesuaikan strategi dan media pembelajaran agar lebih selaras dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Tanpa diimbangi inovasi, proses pembelajaran berpotensi mengalami penurunan daya tarik dan efektivitasnya. (Zaharah et al., 2022).

Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih sering menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kelemahan utama adalah menganggap bahwa pembelajaran IPS cenderung membosankan karena lebih banyak fokus pada hafalan konsep, peristiwa, dan teori. Selain itu, penyajian materi yang kurang kontekstual menyebabkan peserta didik kesulitan khususnya materi dengan kehidupan nyata. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya pemahaman. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan strategi pengembangan materi pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan kontekstual, yang mengintegrasikan nilai-nilai sosial serta literasi teknologi guna meningkatkan kompetensi abad ke-21(Marleni & Rifa'I, 2025). Pemanfaatan media yang mampu menghadirkan visualisasi nyata sangat penting, mengingat banyak materi yang berkaitan dengan peristiwa sejarah, kehidupan sosial, serta dinamika budaya. Tanpa

dukungan media yang tepat, materi tersebut akan sulit dipahami secara mendalam oleh peserta didik.

Kajian mengenai museum virtual dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada dampak motivasi dan keterlibatan siswa secara umum (Erlangga et al., 2022; Tasbihah & Suprijono, 2021). Penelitian yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran berbasis artefak sejarah di Indonesia dalam konteks pembelajaran IPS masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan, *gap* penelitian yang perlu diisi. Oleh karena itu, artikel ini hadir sebagai upaya untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis secara mendalam bagaimana museum virtual dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi artefak sejarah di Indonesia, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, inovatif, dan bermakna

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dengan kenyataan yang ada di lingkungan peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif diharapkan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan interaktif. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Kurniasari & Utami, 2022). Dalam konteks ini, penggunaan teknologi untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan beragam sumber belajar menjadi krusial untuk memfasilitasi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik (Syarifuddin, 2017).

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah museum virtual. Museum virtual merupakan bentuk pemanfaatan teknologi digital yang memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai koleksi sejarah, sosial, dan budaya secara berani. Melalui tampilan visual, audio, dan fitur interaktif, museum virtual mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran dinilai memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas IPS menjadi lebih inovatif, menarik, dan bermakna. Pemanfaatan museum virtual ini dapat mengatasi kendala pembelajaran IPS yang seringkali membosankan dan kurang inovatif, di mana model pembelajaran yang kurang variatif serta materi yang cenderung hafalan tanpa makna seringkali menjadi penyebab kegagalan dalam membentuk warga negara yang baik (Widodo et al., 2020).

Museum virtual tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui eksplorasi mandiri hingga koleksi digital, peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan dalam mengolah informasi. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan sosial.

Dengan demikian, kajian mengenai pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran kontekstual dan inovatif dalam pembelajaran IPS menjadi sangat relevan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital. Artikel ini berangkat dari pertanyaan pokok mengenai bagaimana museum virtual dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu menghubungkan materi IPS dengan realitas kehidupan peserta didik secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, artikel ini juga berupaya mengungkap peran museum virtual dalam meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta keterampilan abad ke-21 peserta didik dalam pembelajaran IPS. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan museum virtual dalam proses pembelajaran IPS, termasuk strategi penggunaannya serta berbagai tantangan yang dihadapi dalam implementasinya di lingkungan pendidikan. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran IPS, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang efektif, serta memberikan rekomendasi solusi untuk mengoptimalkan penggunaan museum virtual dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi pustaka (*library research*) atau tinjauan literatur. Menurut Sugiyono (2017), metode studi pustaka merupakan teknik penelitian yang melibatkan pengumpulan beragam sumber referensi kredibel dan valid, diikuti dengan penyusunan sistematis serta analisis mendalam guna memperoleh pemahaman komprehensif terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, tinjauan literatur dimanfaatkan untuk menggali pemahaman mendalam mengenai konsep Museum Virtual sebagai Inovasi Pembelajaran IPS, Peran serta Penerapannya dalam Pembelajaran IPS yang inovatif.

Data penelitian ini bersumber dari beragam literatur ilmiah, meliputi buku ajar akademik, artikel jurnal nasional maupun internasional, serta temuan penelitian terdahulu. Pemilihan sumber literatur didasarkan pada kriteria substantif, yaitu relevansi terhadap tema Museum Virtual dan Pembelajaran IPS Kontekstual, kredibilitas pengarang serta penerbit, serta aktualitas publikasi yang selaras dengan dinamika terkini kajian inovasi pembelajaran IPS.

Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian literatur secara sistematis, diikuti dengan tahap membaca intensif, pencatatan, serta pengorganisasian gagasan pokok dari setiap sumber referensi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yakni melalui penguraian, perbandingan, dan sintesis berbagai pandangan pakar untuk membangun kerangka konseptual yang koheren mengenai Museum Virtual sebagai Inovasi Pembelejaran IPS. Pendekatan studi pustaka ini memungkinkan penyusunan artikel dengan landasan teoritis yang kokoh serta struktur argumentasi ilmiah yang rapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Virtual sebagai Media Pembelajaran Kontekstual, Inovatif, dan Interaktif dalam IPS

Museum virtual merupakan inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital yang menghadirkan pengalaman belajar berbasis visual, interaktif, dan kontekstual. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), museum virtual tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung yang dimediasi teknologi. Pemanfaatan museum virtual memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai koleksi sejarah, budaya, dan sosial secara fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata (Erlangga et al., 2022).

Karakteristik kontekstual dalam museum virtual terlihat dari kemampuannya menghadirkan objek dan peristiwa historis dalam bentuk simulasi digital yang mendekati kondisi nyata. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik. Dengan demikian, museum virtual mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam eksplorasi konten pembelajaran (Agustia et al., 2025).

Di sisi lain, museum virtual juga mencerminkan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung keterampilan abad ke-21. Integrasi teknologi seperti multimedia interaktif, *virtual reality* (VR), dan augmented reality (AR) dalam museum virtual memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan museum virtual dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi belajar, serta kemandirian siswa dalam proses pembelajaran (Yang et al., 2026). Hal ini menunjukkan bahwa museum virtual tidak hanya berperan sebagai media bantu, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang inovatif dan transformatif.

Selain itu, museum virtual juga berkontribusi dalam pengembangan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam proses eksplorasi museum virtual, siswa dituntut untuk mengamati, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang tersedia secara mandiri. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi HOTS (*higher order thinking skills*) yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, museum virtual dapat menjadi solusi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus menjawab kebutuhan pembelajaran modern (Tserklevych et al., 2021).

Museum virtual memiliki peran strategis dalam mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Dalam pembelajaran IPS yang menekankan pada pemahaman fenomena sosial, sejarah, dan budaya, museum virtual berfungsi sebagai sumber belajar yang mampu menyajikan informasi secara visual dan kontekstual. Melalui akses terhadap koleksi digital berupa artefak, dokumentasi sejarah, dan representasi peristiwa sosial, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Erlangga et al., 2022).

Selain sebagai sumber belajar, museum virtual juga berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Interaktivitas yang ditawarkan melalui fitur eksplorasi, navigasi mandiri, serta integrasi multimedia memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan museum virtual dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan tidak monoton (Yang et al., 2026)

Museum virtual juga berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS. Dengan menghadirkan visualisasi objek dan peristiwa sejarah secara digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak yang sebelumnya sulit dijelaskan melalui teks atau ceramah. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan lingkungan belajar berbasis museum virtual mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa museum virtual berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. (Agustia et al., 2025).

Di samping itu, museum virtual juga berperan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan pembelajaran mandiri. Dalam proses eksplorasi museum virtual, siswa dituntut untuk mencari, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi secara mandiri. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk sikap kritis terhadap informasi yang diperoleh. Penelitian menunjukkan bahwa museum virtual dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan literasi digital dan kemampuan analitis peserta didik (Tserklevych et al., 2021).

Selain itu, museum virtual juga berperan sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani keterbatasan akses terhadap museum fisik. Dalam konteks geografis dan keterbatasan sarana, tidak semua peserta didik memiliki kesempatan untuk mengunjungi museum secara langsung. Oleh karena itu, museum virtual menjadi solusi alternatif yang memungkinkan pemerataan akses terhadap sumber belajar berbasis budaya dan sejarah. Dengan demikian, museum virtual tidak hanya berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga dalam memperluas akses pendidikan yang inklusif dan merata (Smets & Euser, 2026).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa museum virtual memiliki berbagai peran penting dalam pembelajaran IPS, yaitu sebagai sumber belajar kontekstual, media pembelajaran interaktif, sarana peningkatan pemahaman konsep, pengembang keterampilan abad ke-21, serta solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan akses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi museum virtual dalam pembelajaran IPS menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Langkah-langkah Penggunaan Museum Virtual pada Materi Kolonialisme dan Imperialisme (SMP/SMA)

Penerapan museum virtual pada materi kolonialisme dan imperialisme di Tingkat SMP/SMA dapat dilakukan melalui kegiatan eksplorasi sumber sejarah digital yang terarah. Guru dapat mengarahkan siswa untuk mengunjungi museum virtual yang menyediakan koleksi terkait masa penjajahan, seperti arsip foto, peta, dokumen kolonialm dan artefak sejarah. Contoh penerapan museum virtual dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui kegiatan eksplorasi digital yang terstruktur, di mana guru mengarahkan siswa untuk mengunjungi platform museum virtual dan mengkaji koleksi tertentu yang relevan dengan maeteri, seperti perkembangan kerajaan-kerajaan di Indonesia atau dinamika kolonialisme (Nabila & Soeharso, 2025). Dalam pelaksanaanya, siswa dapat diminta untuk mengidentifikasi artefak, menganalisis makna historisnya, serta mengaitkannya dengan konteks sosial masa kini melalui diskusi kelompok atau penugasan berbasis proyek (Tasbihah & Suprijono, 2021). Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, interpretasi sumber Sejarah, dan literasi digital siswa.

Selanjutnya, guru dapat mengembangkan aktivitas analisis kritis dengan meminta siswa membandingkan berbagai sumber yang ditemukan di museum virtual, seperti perbedaan perspektif antara pihak kolonial dan masyarakat pribumi (Muhtarom et al., 2022). Melalui diskusi kelompok atau penugasan esai, siswa dilatih untuk mengevaluasi sumber Sejarah, mengidentifikasi bias, serta menyususn argumentasi berbasis bukti. Pendekatan ini sejalan dengan pengembangan keterampilan berpikir historis yang menekankan pada kemampuan interpretasi, analisis, dan penilaian terhadap sumber Sejarah. Tidak hanya itu penggunaan museum virtual juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam proses pencarian dan pengelolahan informasi (Bramantyo & Ismail, 2021).

Selain itu, guru dapat mengintegrasikan metode *storytelling* digital dengan meminta siswa menyusun narasi menjadi lebih refelktif dan bermakna (Purwoto & Kurniawan, 2025). Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran IPS yang kontekstual dan berpusat pada siswa, serta mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreatifitas. Dengan demikian, penggunaan museum vitual dalam pembelajaran IPS mampu menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi Pendidikan saat ini.

Tantangan dan Solusi Museum Virtual dalam Pembelajaran IPS

Tantangan utama dalam penerapan museum virtual dalam pembelajaran IPS terletak pada keterbatasan infrastruktur teknologi, seperi akses internet yang tidak merata dan ketersediaan perangkat digital di kalangan siswa (Ahunaya et al., 2025). Kondisi ini menjadi hambatan di daerah terpencil, sehingga tidak semua peserta didik dapat mengakses museum virtual secara optimal. Selain itu, rendahnya literasi digital baik pada siswa maupun guru juga dapat mengahmbat efektivitas pemanfaatan media ini, karena penggunaan museum virtual mebutuhkan kemampuan navigasi, evaluasi informasi, serta pemahaman terhadap sumber digital (Safitri et al., 2025). Di sisi lain, kurangnya integrasi yang sistematis antara museum virtual dan kurikulum IPS juga sering menyebabkan penggunaanya hanya bersifat tambahan, bukan sebagai inti dari proses pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi yang komprehensif, salah satunya melalui peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan (Solechan et al., 2023). Guru perlu dibekali kemampuan dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran IPS, sehingga museum virtual dapat dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, sekolah dan pemerintah perlu berperan dalam menyediakan dukungan infrastruktur, seperti akses internet yang memadai dan fasilitas perangkat pembelajarn digital (Jannah et al., 2025). Penggunaan model pembelajaran blended learning juga dapat menjadi Solusi dengan mengombinasikan kegiatan daring dan luring, sehingga keterbatasan akses teknologi dapat diminimalisir. Dengan demikian, penerapan museum virtual dapat berjalan lebih efektif dan inklusif.

Adapun solusi inovatif lainnya adalah dengan mengembangkan konten museum virtual yang lebih sederhana dan ramah pengguna, serta relevan dengan konteks lokal siswa. Guru memanfaatkan sumber daya local atau bahkan mengajak siswa untuk membuat museum virtual sederhana berbasis proyek (Wardani & Alrianingrum, 2024), sehigga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan partisipatif. Pendekatan ini tidak hanya mengatasi keterbatasan akses terhadap museum virtual yang kompleks, tetapi juga mendorong kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan dukungan strategi yang tepat, museum virtual dapat menjadi media pembelajaran IPS yang efektif, inovatif, dan mampu menjawab tantangan Pendidikan di era digital (Jannah et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran dalam IPS memiliki peran yang sangat strategis dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital. Museum virtual tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Melalui integrasi teknologi digital, museum virtual mampu menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dengan realitas kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah dipahami.

Penggunaan museum virtual terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kemampuan analitis. Dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah seperti kolonialisme dan imperialisme, museum virtual mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi sumber belajar, menganalisis informasi, serta menyusun argumentasi berbasis bukti, sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada siswa (*student-centered learning*).

Namun demikian, implementasi museum virtual masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait keterbatasan infrastruktur teknologi, akses internet, serta rendahnya literasi digital di kalangan guru dan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang komprehensif melalui peningkatan kompetensi digital pendidik, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta pengembangan konten museum virtual yang kontekstual dan mudah diakses.

Dengan demikian, museum virtual dapat dinyatakan sebagai inovasi media pembelajaran yang efektif, adaptif, dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Optimalisasi pemanfaatannya secara berkelanjutan diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih inklusif, menarik, serta mampu membekali peserta didik dengan kompetensi yang dibutuhkan di era digital.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian empiris dengan desain eksperimen atau penelitian tindakan kelas (PTK) guna mengukur secara terukur efektivitas museum virtual pada materi kolonialisme dan imperialisme. Selain itu, penelitian lanjutan juga perlu mengeksplorasi pengembangan platform museum virtual lokal yang dirancang secara

khusus sesuai kurikulum IPS Indonesia, serta mengkaji model pelatihan guru yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan pemanfaatan museum virtual secara integratif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustia, NC, Kurniawan, C., & Adi, EP (2025). Implementasi Lingkungan Belajar Virtual Museum Terhadap Pemahaman Konsep Seni Budaya pada Pemelajar SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *5* (6), 2. https://doi.org/10.17977/um065.v5.i6.2025.2

Ahunaya, D., Purba, G. R., Sari, I. P., Khairunnisa, R., Aulina, P., Lubis, U., & Yusnaldi, E. (2025). Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Kompetensi Fakta dan Konsep Pada Mata Pelajaran IPS SD/MI. *Journal Research and Education Studies*, *5*, 200–211. https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.706

Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, *6*(1), 459.

Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). Digital Tourism Museum Nasional Indonesia Melalui Virtual Tour Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, *20*(2), 184–196. https://doi.org/https://doi.org/10.32509/wacana.v20i2.1616

Erlangga,G., Meilia, A.M., Hidayah, N., Miharja, J. (2022). Museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah pada program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, 2 (3). https://dx.doi.org/10.17977/um081v2i32022p453-463

Jannah, I., Astuti, M. W., & Sofiana, I. S. (2025). Penerapan Inovasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis digital pada sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtidaiyah*, *04*(2), 86–96. https://doi.org/https://doi.org/10.63889/permai.v4i2.322

Kurniasari, A. A., & Utami, R. D. (2022). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital Planetarium. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4999.

Marleni, L., & Rifa'i, R. (2025). Strategi Pengembangan Materi Pembelajaran IPS Yang Kontekstual dan Inovatif. *RIGGS Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(4), 2387.

Muhtarom, H., Robin, A. A., & Andi. (2022). Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah di Era Digitalisasi. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, *8*.

Nabila, N., & Soeharso. (2025). Implementasi Media Virtual Tour Museum Sangiran dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 11 Semarang. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.104368

Purwoto, S., & Kurniawan, G. F. (2025). Integrasi Digital Storytelling dalam Project-Based Learning untuk Pengembangan Literasi Sejarah Siswa: Kajian Literatur. *Jurnal pendidikan ips*, *15*(3), 668–680. https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3236

Safitri, F., Ramlah, R., & William. (2025). *Literasi digital dalam dunia pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=v9RlEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=rendahnya+literasi+digital+baik+pada+siswa+maupun+guru+juga+dapat+mengahmbat+efektivitas+pemanfaatan+media+ini,+karena+penggunaan+museum+virtual+mebutuhkan+kemampuan+navigasi,+evaluasi+informasi,+serta+pemahaman+terhadap+sumber+digital&ots=TMSH4iFXjV&sig=qeDsuNQvLhRVG8w6iBT_ADT9V4g

Smets, W., Euser, V. (2026). Systematic Instructional Design Using Immersive Learning Experiences in Museums: A Multiple Case Analysis. *Tech Know Learn*. https://doi.org/10.1007/s10758-025-09945-4

Solechan, Afif, Z. N., Sunardi, Masrufa, B., & Rofiq, A. (2023). Pelatihan dan pendampingan tentang Strategi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan kompetensi Guru bidang profesional di SMA Primaganda Jombang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 135–146. https://doi.org/https://doi.org/10.54437/annafah.v1i2.1269

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syarifuddin, S. (2017). Virtual Museum: A Learning Material Of Indonesia National History. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, *4*(6), 51. https://doi.org/10.18415/ijmmu.v4i6.96

Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, *1*(1), 16–25. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/penips.v1i1.41754

Tserklevych, V., Prokopenko, O., Goncharova, O., Horbenko, I., Fedorenko, O., & Romanyuk, Y. (2021). Virtual Museum Space as the Innovative Tool for the Student Research Practice. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, *16*(14), pp. 213–231. https://doi.org/10.3991/ijet.v16i14.22975

Wardani, A. A., & Alrianingrum, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Resource Based Learning Berbasis Museum Virtual Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di Smk Negeri 1 Mojoahung. *Avatara, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume*, *15*(3), 1–12.

Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & 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), 185.

Yang, C., Jiang, S., Yao, G., Lam, C.-k., Tan, T., & Sun, Y. (2026). Virtual Museums and Active Learning: Evidence from a Technology-Mediated Intervention. *Future Internet*, *18*(4), 186. https://doi.org/10.3390/fi18040186

Zaharah, Z., GI, K., Wati, R., & Sina, I. (2022). Inovasi Pendidikan Dan Penggunaan Video Pembelajaran Bagi Guru Dalam Menghadapi Era Digital. *Rausyan Fikr Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, *18*(1).