

## **PENGEMBANGAN *HISTORY ROOM* BERBASIS MEDIA VISUAL BERTEMA SEJARAH LOKAL SEMARANG DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

**Karyono, Andy Suryadi**

Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang

**Abstrak.** Tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengembangkan model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal di Kabupaten dan Kota Semarang. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Mengembangkan pengembangan prototype model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal pembelajaran sejarah; (2) prototype model dikembangkan menjadi model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal pada pembelajaran sejarah; (3) Menguji efektivitas model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal diterapkan dalam praksis pembelajaran. Luaran yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Prototype model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal; (2) Model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal; (3) Publikasi ilmiah terkait hasil penelitian dalam seminar dan jurnal terakreditasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (Research and Development). Dalam penelitian ini Research and Development dimanfaatkan untuk menghasilkan model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal. Pengembangan ruang sejarah merupakan satu hal yang dibutuhkan oleh guru sejarah. Ruang sejarah memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan secara optimal media-media visual untuk pembelajaran sejarah. Ruang sejarah dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan kurikulum 2013. Melalui ruang sejarah pendekatan saintifik dalam pelajaran sejarah menjadi lebih mudah diimplementasikan. Pemanfaatan ruang sejarah memiliki beberapa manfaat. Pertama, ruang sejarah mampu menyediakan “rumah” bagi guru sejarah. Kedua, keberadaan ruang sejarah mampu membangun dan meemlihara atmosfer pembelajaran yang efektif. Ketiga, ruang sejarah mampu membuat pembelajaran sejarah lebih efektif. Keempat, ruang sejarah dapat menghemat waktu pembelajaran karena media dalam ruang sejarah telah tersedia dan dapat dimanfaatkan secara segera.

**Kata kunci:** Ruang sejarah, media visual, sejarah lokal, pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah akan lebih efektif jika dalam pelaksanaannya mampu tercipta atmosfer belajar yang sesuai (Kochhar, 2008:374). Atmosfer belajar yang sesuai berpotensi mendekatkan siswa secara emosional terhadap materi yang disampaikan, sehingga mampu terwujud kebermaknaan dalam pembelajaran. Salah satu upaya untuk mewujudkan atmosfer yang mendukung tersebut adalah dengan mewujudkan ruang sejarah (*history room*). Ruang yang digunakan dalam pembelajaran sejarah perlu dikembangkan dan dirancang sedemikian rupa, sehingga menunjang aktivitas belajar sekaligus meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.

Kochhar (2008) menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat pengembangan *history room* dalam pembelajaran sejarah. Manfaat *pertama* adalah bahwa ruang sejarah mampu menyediakan “rumah” bagi guru sejarah. Maksudnya adalah guru sejarah dapat berekspresi dan mengeksplorasi berbagai sumber dan media dalam pembelajaran sejarah. *Kedua*, keberadaan ruang sejarah mampu membangun dan memelihara atmosfer pembelajaran yang efektif. Hal ini karena ruang sejarah berfungsi sebagai mesin waktu yang membawa suasana masa lalu menjadi dekat dengan kehidupan siswa. *Ketiga*, ruang sejarah mampu membuat pembelajaran sejarah lebih efektif. Hal ini karena tersedia berbagai media yang mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap masa lalu. *Keempat*, ruang sejarah dapat menghemat waktu pembelajaran. Ini disebabkan media dalam ruang sejarah telah tersedia dan dapat dimanfaatkan secara segera. Bahkan guru dapat memanfaatkan media yang tersedia di dalam ruang untuk jangka panjang.

Arti penting *history room* dalam pembelajaran sejarah diulas juga oleh Assistant Masters Association (1975), Widja (1989) dan (Kasmadi, 2001). Semua berpendapat bahwa

ruang sejarah memiliki peran penting dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk membawa siswa dekat dengan materi yang dipelajari. Selain itu, keberadaan *history room* mendukung implementasi kurikulum 2013, terutama dalam membawa siswa untuk mempelajari sejarah dengan pendekatan saintifik. Dalam *history room* inilah siswa akan menjadi peneliti-peneliti sejarah melalui pemanfaatan berbagai sumber yang disediakan di dalamnya.

Namun demikian, berdasarkan wawancara terhadap guru-guru sejarah dan observasi di SMA Kabupaten dan Kota Semarang, pemanfaatan ruang sejarah belum optimal, bahkan masih belum ada sekolah yang memiliki ruang sejarah secara representatif. Hal ini disebabkan beberapa hal. *Pertama*, belum tersedianya ruangan yang representatif sebagai ruang sejarah. *Kedua*, kemampuan guru yang masih belum optimal dalam mengembangkan ruang sejarah. *Ketiga*, terbatasnya jumlah media yang ditampilkan dalam ruang sejarah.

Dari pemikiran di atas, perlu dikembangkan penelitian dan pengembangan program yang memfasilitasi guru-guru sejarah dalam pengembangan ruang sejarah. Hal ini dilakukan dengan memberikan alternatif pengembangan media yang mudah dan murah bagi guru untuk mengembangkan ruang sejarah.

Widja (1989:73) menjelaskan tentang definisi ruang sejarah (*history room*) tidak lain adalah suatu ruangan khusus yang merupakan tempat peragaan dan pementapan pelajaran sejarah. Penyediaan ruang sejarah diharapkan mampu mendinamisir pengajaran sejarah agar menjadi pengajaran yang hidup, reflektif dalam jiwa anak dan membangkitkan perspektif bagi masa kini dan masa depannya, maka pertama-tama harus diingat adalah pemberian tekanan yang lebih besar pada kreativitas murid sendiri dalam mengatur, mengisi serta memanfaatkan ruang sejarah.

Salah satu tujuan dibangunnya ruang sejarah di setiap sekolah maupun pusat sumber belajar adalah untuk membangkitkan se-

mangat belajar yang lebih baik (Kasmadi, 2001:17). Selanjutnya dijelaskan pula bahwa ruang sejarah berfungsi sebagai laboratorium, bengkel kerja, dan ruang sumber belajar sejarah. Ruang sejarah merupakan suatu tempat yang memiliki kedudukan penting pada setiap sekolah, sejajar dengan fungsi laboratorium IPA, Kimia, Fisika, maupun Bahasa dan sebagainya. Secara singkat, ruang sejarah harus memenuhi tujuan ruang kelas, perpustakaan, ruang kerja, bioskop amatir, ruang persediaan yang terangkum menjadi satu (Kochhar, 2008:381). Akan tetapi tidak semua sekolah mampu menyediakan perlengkapan yang dibutuhkan dalam penyusunan ruang sejarah sehingga menuntut kreativitas yang tinggi dari guru maupun siswa.

Persiapan yang harus dilakukan untuk mengadakan ruang sejarah antara lain: pilih dari ruang yang ada atau jika belum ada, dapat dibangun ruangan dengan luas paling sedikit 30x24 meter, yang dilengkapi dengan ruang penyimpanan, ruang proyeksi, ruang diskusi, ruang mengajar terbatas, ruang kerja dan ruang pengajar atau pimpinan. Dinding bangunan disusun sedemikian rupa sehingga dapat dimanfaatkan menempatkan panel atau gambar (Kasmadi, 2001:225).

Sesuai dengan fungsinya sebagai laboratorium atau bengkel kerja, maka sudah sepantasnya jika ruang sejarah (*history room*) dilengkapi dengan alat-alat bantu pembelajaran sejarah. Kochhar (2008:217) mengklasifikasikan alat-alat bantu pembelajaran menjadi empat tipe, yaitu (1) Alat bantu tercetak, dapat berupa terbitan Berkala, buku, surat kabar; (2) Alat bantu visual, yang terdiri dari film bingkai (*slide*), film rangkai (*filmstrip*), model, grafik dan bagan, bahan-bahan bergambar, globe dan peta; (3) Alat bantu audio, berupa alat perekam (*tape-recorder*), kaset, piringan hitam (*disk gramofon*), dan radio; (4) Alat bantu audiovisual, berupa gambar bergerak dan televisi.

Widja (1989:74) menggambarkan akti-

vas yang mungkin dapat dilakukan siswa di ruang sejarah ini diantaranya : (1) Suatu ketika, misalnya di musim liburan sekolah, murid-murid ditugaskan untuk mengumpulkan benda-benda yang dianggapnya bernilai sejarah; (2) Membuat berbagai media pengajaran sejarah, seperti membuat model bangunan sejarah berupa candi dari tanah liat, bagan waktu atau sketsa yang lain; (3) Kegiatan simulasi / dramatisasi peristiwa-peristiwa sejarah. Salah satu bentuk kegiatan sejarah yang penting sangat ditunjang oleh adanya ruang sejarah adalah kegiatan proyek yang merupakan pelaksanaan dari metode pemecahan masalah.

Salah satu alternatif pengembangan ruang sejarah yang mudah dan murah adalah pengembangan ruang sejarah berbasis media visual. Dalam hal ini media visual dipilih karena ketersediaan dan aksesibilitas yang mudah. Selain itu pemanfaatannya juga tidak membutuhkan alat tambahan seperti alat proyektor. Dengan demikian, kegiatan ini bermaksud memberi pendampingan terhadap guru dalam pengembangan ruang sejarah berbasis media visual.

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengembangkan model history room berbasis media visual bertema sejarah lokal di Kabupaten dan Kota Semarang. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Mengembangkan pengembangan *prototype* model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal pembelajaran sejarah; (2) *prototype* model dikembangkan menjadi model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal pada pembelajaran sejarah; (3) Menguji efektivitas model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal diterapkan dalam praksis pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*). Menurut

Borg and Gall (1989:782), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui ‘*basic research*’, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui ‘*applied research*’, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan model *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal.

Mengacu pada Borg & Gall (1989) ada empat kegiatan utama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan, yakni (1) Studi Pendahuluan, meliputi tahap persiapan, survey pendalaman, dan analisis kebutuhan; (2) Penyusunan desain model konseptual; (3) Tahap validasi/verifikasi model konseptual; dan (4) Tahap Implementasi model melalui penelitian tindakan dan uji coba luas. Secara lebih operasional, dalam penelitian ini, ke empat tahap tersebut dijabarkan dalam lima kegiatan utama. Kegiatan tersebut adalah (1) analisis kebutuhan, (2) desain prototipe *history room*, (3) penataan *history room*, (4) evaluasi penerapan prototipe *history room*, dan (5) penyempurnaan model *history room*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat beberapa kajian terdahulu terkait pemanfaatan ruang sejarah dan perancangan ruangan untuk kepentingan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Ustri Rusmiyati (2010) menyatakan bahwa pembelajaran Sejarah Pembelajaran Sejarah di sekolah, senantiasa mendapatkan respon yang kurang baik dari siswa. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah selalu dianggap rendah. Hal ini mengakibatkan hasil belajar se-

jarah siswa rendah. Oleh karena itu dibutuhkan suatu upaya untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu tawaran yang diberikan adalah dengan pemanfaatan ruang sejarah. Dari penelitiannya ditemukan bahwa hasil belajar sejarah siswa yang diajar dengan memanfaatkan ruang sejarah (*history room*) rata-rata 82,38 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 93, sedangkan nilai siswa yang diajar tanpa memanfaatkan ruang sejarah rata-rata 79,00 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertingginya 87. Berdasarkan uji hipotesis diketahui ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sejarah siswa yang diajar tanpa menggunakan ruang sejarah (*history room*) dan yang memanfaatkan ruang sejarah.

Penelitian lain terkait pengembangan desain ruangan terhadap pembelajaran dilakukan oleh Kaup, Chan Kim, & Dudek (2012). Dalam tulisannya berjudul *Planning to Learn: The Role of Interior Design in Educational Setting* mereka menyimpulkan bahwa keberadaan ruang yang didesain sedemikian rupa mampu berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Mereka mengembangkan proyek penataan ulang lingkungan sekolah dan ruang kelas di Manhattan Catholic School, Amerika Serikat. Melalui serangkaian tahapan analisis lingkungan, pemrograman, perancangan secara skematik mereka telah mampu mengembangkan desain yang sesuai dan relevan untuk tujuan pembelajaran di sana. Keberhasilan belajar yang didukung oleh faktor interior desain disebabkan desain yang menarik dan sesuai berpotensi mempengaruhi suasana belajar siswa.

Kajian tentang kajian desain ruangan dilakukan pula oleh Obeidat & Al-Share (2012). Mereka menulis hasil kajian dalam artikel berjudul *Quality Learning Environments: Design-Studio Classroom*. Mereka berpendapat bahwa perlu perancangan ruang belajar yang khusus untuk tujuan-tujuan tertentu. Dalam kata lain, materi-materi atau mata pelajaran tertentu membutuhkan desain ruangan yang

spesifik agar terwujud satu suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Hal ini disebabkan prancangan ruangan yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran berpotensi dalam mendukung pembelajaran yang efektif.

Kajian-kajian di atas, memberikan dasar dan penguatan tentang arti penting pengembangan ruang sejarah dalam pembelajaran. Namun demikian, kajian di atas lebih bersifat desain secara umum dan kajian terhadap ruang sejarah yang telah ada. Oleh karena itu, untuk membedakan kajian ini dengan kajian sebelumnya, peneliti menekankan pada aspek pengembangan *history room* berbasis media visual yang direproduksi dari arsip-arsip digital terkait dengan sejarah lokal yang ada di Kota dan Kabupaten Semarang.

Pengembangan ruang sejarah merupakan satu hal yang dibutuhkan oleh guru sejarah. Ada beberapa manfaat pengembangan ruang sejarah bagi guru pada saat pelatihan ini dilaksanakan. Pertama, ruang sejarah memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan secara optimal media-media visual untuk pembelajaran sejarah. Kedua, ruang sejarah dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan kurikulum 2013. Melalui ruang sejarah pendekatan saintifik dalam pelajaran sejarah menjadi lebih mudah diimplementasikan.

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan guru-guru terkait pengembangan ruang sejarah. Dari hasil angket ternyata guru-guru sejarah di Kabupaten Semarang belum memiliki ruangan khusus untuk pembelajaran sejarah. Seluruh guru yang menjadi responden memandang perlu pengadaan ruang sejarah. Mereka beralasan bahwa perancangan ruang sejarah berperan agar pembelajaran sejarah lebih menarik dan diminati siswa, menunjang pembelajaran sejarah. Sri Indah Purnamasari (Wawancara, 11 Juni 2015) dari SMA Kartika Banyubiru menyatakan bahwa

dengan adanya ruangan khusus untuk pembe-

lajaran sejarah siswa-siswa dapat mengerti secara jelas contoh-contoh benda peninggalan sejarah disekitar maupun luar wilayah sekolah. Apalagi disekitar banyubiru/ambarawa banyak sekali peninggalan-peninggalan cagar budaya yang bisa kita kembangkan kepada anak didik kita.

Penggunaan ruang sejarah menurut guru-guru juga bermanfaat agar siswa dapat lebih konsentrasi dalam pembelajaran dan lebih mudah mengawasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran sejarah lebih menarik, bervariasi sehingga tidak monoton dan membosankan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat dicapai dengan baik.

Untuk mengatasi keterbatasan ruang, peneliti menanyakan tentang adakah alternatif ruang lain yang dapat dimanfaatkan untuk ruang sejarah. Berikut adalah alternatif ruang yang menurut guru dapat dimanfaatkan (1) ruang komputer, (2) ruang multimedia, (3) ruang aula, (4) ruang-ruang kelas.

Pengembangan ruang sejarah membutuhkan ketersediaan peralatan penunjang. Peralatan yang dibutuhkan dalam ruang sejarah menurut guru-guru adalah, (1) seperangkat komputer dengan jaringan internet, (2) proyektor (LCD), (3) poster tentang peristiwa sejarah secara kronologis dari prasejarah sampai kontemporer, (4) Dokumentasi/foto-foto tempat terutama Kabupaten Semarang dari zaman dahulu sampai zaman sekarang, jika bisa foto tersebut dibandingkan dengan kondisi sekarang, (5) Poster berbagai peninggalan sejarah di Kabupaten Semarang pada saat ini, (6) Tempat penyimpanan koleksi, (7) peralatan sederhana pembuatan media: printer, kertas, lem, gunting, alat tulis, penggaris, alat pemotong.

Ditinjau dari aspek pengembangan, media utama yang dibutuhkan dalam ruang sejarah ini adalah poster dan gambar/foto bersejarah. Dari hasil angket, guru-guru menjawab bahwa mereka tidak memiliki poster sejarah yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini

sama seperti pada media foto sejarah. Oleh karena itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah melakukan upaya untuk menambah ketersediaan media poster dan foto sejarah untuk kepentingan ruang sejarah.

Dalam pengembangan ruang sejarah, tim peneliti melakukan pelatihan terhadap guru-guru yang akan dijadikan sebagai mitra penelitian. Penguatan terhadap urgensi ruang sejarah dalam pembelajaran diberikan melalui serangkaian materi dalam pelatihan. Dalam kegiatan ini, ada beberapa tahap yang disampaikan. Tahap pertama adalah penyampaian materi tentang arti penting ruang sejarah dalam pembelajaran. Tahap kedua adalah penyampaian materi tentang strategi perancangan ruang sejarah secara sederhana berbasis media visual. Tahap ketiga adalah praktik pengembangan media visual yang digunakan dalam ruang sejarah.

Tahap pertama dan kedua disampaikan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu, tim juga memberikan penjelasan tentang strategi penyusunan ruang sejarah yang telah dikembangkan di Jurusan Sejarah, FIS Unnes. Melalui penyampaian foto dan berbagai display tentang ruang sejarah, guru mendapat pengetahuan tentang arti penting dan rancangan ruang sejarah yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Tahap ketiga merupakan tahap praktik dalam pengembangan ruang sejarah berbasis media visual. Media visual yang dipilih dalam pengembangan ruang sejarah ini adalah foto-foto Kabupaten Semarang pada abad XIX dan awal abad XX. Pemilihan foto ini disebabkan ketersediaannya yang cukup melimpah di situs milik KITLV, Tropenmuseum, dan Gahetna. Foto-foto yang terdapat dalam situs tersebut memiliki relevansi dengan Kompetensi Dasar 3.5 kelas XI “Mengidentifikasi dampak politik, budaya, sosial-ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini”. Kemudian, pemanfaatan foto juga relevan pada KD 4.5, yakni “Menalar dampak politik, budaya,

sosial-ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah”

Dalam kegiatan pelatihan, langkah awal yang dilakukan adalah memberikan penguatan bagi guru tentang relevansi pengembangan historical room sebagai sarana penunjang pembelajaran sejarah. Hal ini dilakukan agar guru memiliki pemahaman yang sama tentang urgensi pengembangan *historical room*. Rasionalisasi pemanfaatan historical room dilandasi oleh anggapan bahwa pembelajaran sejarah akan lebih efektif jika diciptakan suatu atmosfer belajar yang sesuai. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk mewujudkan atmosfer yang mendukung tersebut adalah dengan mewujudkan ruang sejarah (*historical room*).

Pemanfaatan ruang sejarah memiliki beberapa manfaat. Pertama, ruang sejarah mampu menyediakan “rumah” bagi guru sejarah. Kedua, keberadaan ruang sejarah mampu membangun dan memelihara atmosfer pembelajaran yang efektif. Ketiga, ruang sejarah mampu membuat pembelajaran sejarah lebih efektif. Keempat, ruang sejarah dapat menghemat waktu pembelajaran karena media dalam ruang sejarah telah tersedia dan dapat dimanfaatkan secara segera.

Setelah sesi pemberian pemahaman, disajikan materi tentang strategi pengembangan ruang sejarah berbasis media visual foto sejarah. Dalam hal ini tim melakukan metode praktik bersama-sama dengan peserta. Ada beberapa langkah yang diterapkan dalam pelatihan. Namun karena keterbatasan internet di lokasi penelitian, peserta dipersilakan untuk memperhatikan tim dalam membuat media visual. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuka salah satu situs penyedia gambar sejarah. Dalam hal ini situs yang dijadikan referensi adalah situs <http://kitlv.nl>, situs milik lembaga kajian budaya dan bahasa Belanda.

Setelah membuka situs, langkah selanjutnya adalah membuka menu “*images and*

*music*”. Setelah menu terbuka, dimasukan kata kunci pada kolom pencarian. Kata kunci yang disarankan adalah yang memiliki hubungannya dengan Kabupaten Semarang, seperti Oengan, Ambarawa, Toentang, Salatiga, dan sebagainya.

Setelah pencarian berhasil, maka akan muncul hasil pencarian berupa deretan foto-foto sejarah terkait dengan tema pencarian. Setelah deretan foto muncul, langkah selanjutnya adalah memilih dan membuka foto yang diinginkan. Kemudian sesudah foto berhasil dibuka, peserta dapat mengunduh foto yang telah dibuka dengan cara melakukan screen shoot dengan menekan tombol “*print screen*” atau “*PrtSc SysRq*”. Setelah prosedur screen-shoot dilakukan, dilanjutkan penyuntingan gambar dengan menggunakan program Microsoft publisher.

Penyuntingan gambar pertama-tama dilakukan dengan melakukan setting terhadap ukuran kertas menjadi ukuran A3. Setelah itu, gambar yang telah dilakukan prosedur screen-shot segera disalin dengan menekan tombol *ctrl+v*. setelah itu langkah selanjutnya adalah melakukan prosedur cropping gambar. Setelah gambar berhasil di-crop, langkah selanjutnya menyeduaikan ukuran gambar dengan lebar kertas. Kemudian langkah terakhir adalah memberi keterangan gambar seperti yang tersedia dalam metadata foto. Pada pelatihan ini peserta juga diberikan pemahaman tentang arti penting penyertaan sumber agar peserta menghargai hak cipta dan tidak tergolong pada plagiarisme.

Pelaksanaan kegiatan dengan melibatkan guru dalam mengembangkan historical room merupakan satu hal yang baru dan relevan dengan kurikulum 2013. Oleh karena itu, antusias guru tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan adanya guru yang memesan foto-foto untuk dicetak. Ini karena pada saat pelatihan tim hanya memberikan 50 foto tercetak kepada MGMP. Namun demikian, walaupun kegiatan berlansung dengan baik terdapat be-

berapa kendala yang ditemui. Kendala tersebut berasal dari aspek teknis. Kendala pertama terkait dengan belum diterapkannya sistem moving class pada seluruh SMA yang ada di Kabupaten Semarang, sehingga guru masih bimbang dalam mengembangkan historical room. Kendala kedua adalah dari aspek penguasaan internet yang terbatas, sehingga mengakibatkan kesulitan dalam mencari gambar sejarah di internet.

Terkait dengan kendala tersebut ada solusi yang dapat menjadi alternatif pemecahan. Solusi pertama adalah dengan merancang media yang bersifat *portable*. Artinya media visual tersebut dapat dibongkar pasang, sehingga bersifat fleksibel. Masalah yang kedua diatasi dengan cara memberikan pedoman pencarian gambar di internet yang telah disusun sesuai dengan langkah-langkah yang sederhana.

Pengembangan historical room memiliki beberapa makna strategis. *Pertama*, kegiatan ini memberi penguatan bagi guru tentang arti penting pemanfaatan media, khususnya media visual dalam pembelajaran. *Kedua*, melalui pelatihan pengembangan historical room, guru memahami cara pembuatan media visual dari foto-foto sejarah yang terdapat di internet. *Ketiga*, kegiatan pengembangan historical room memiliki relevansi terhadap pembelajaran saintifik yang diterapkan pada kurikulum 2013. Melalui pelatihan ini diharapkan guru mampu mengembangkan ruang sejarah, sehingga diharapkan mampu mendinamisir pengajaran sejarah agar menjadi pengajaran yang hidup, reflektif dalam jiwa anak dan membangkitkan perspektif bagi masa kini dan masa depannya.

Melalui pelatihan ini peserta juga memahami tentang arti penting media visual berupa foto sejarah. Mediaini memiliki berbagai kelebihan dibanding media yang lain. Keuntungan tersebut yaitu; (1) bersifat konkret. Gambar atau foto dapat dilihat oleh peserta didik dengan lebih jelas dan realistis menunjukkan materi atau pesan yang disampaikan; (2) mengatasi ruang dan waktu. Hal ini mam-

pu ditampilkan foto bersejarah untuk membandingkan perkembangan sejarah yang ada di sekitar Kabupaten Semarang; (3) meminimalisasi keterbatasan pengamatan mata dan untuk menjelaskan objek tertentu yang sulit untuk diamati. Hal ini penting terutama untuk mengamati peristiwa dan lokasi yang saat ini kondisinya telah berubah; (4) dapat memperjelas suatu masalah. (5) murah dan mudah. Gambar atau foto dapat dibuat oleh guru sendiri dengan biaya yang murah dan penggunaannya pun mudah (Hamalik, 1994: 63-64).

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan ruang sejarah merupakan satu hal yang dibutuhkan oleh guru sejarah. Ruang sejarah memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan secara optimal media-media visual untuk pembelajaran sejarah. Ruang sejarah dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan kurikulum 2013. Melalui ruang sejarah pendekatan saintifik dalam pelajaran sejarah menjadi lebih mudah diimplementasikan. Pemanfaatan ruang sejarah memiliki beberapa manfaat. Pertama, ruang sejarah mampu menyediakan “rumah” bagi guru sejarah. Kedua, keberadaan ruang sejarah mampu membangun dan memelihara atmosfer pembelajaran yang efektif. Ketiga, ruang sejarah mampu membuat pembelajaran sejarah lebih efektif. Keempat, ruang sejarah dapat menghemat waktu pembelajaran karena media dalam ruang sejarah telah tersedia dan dapat dimanfaatkan secara segera.

## DAFTAR PUSTAKA

- Assistant Masters Association. 1975. *The Teaching of History in Secondary Schools*. Fourth Edition. Cambridge: Cambridge University Press.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Educational research*. New York: Longman.
- Kasmadi, Hartono. 2001. *Pengembangan Pembelajaran dengan Pendekatan Model-Model Pengajaran Sejarah*. Semarang: PT. Prima Nugraha Pratama.
- Kaup, M.L., H. Chan Kim, & M. Dudek. 2013. "Planning to Learn: The Role of Interior Design in Educational Settings". *International Journal of Designs for Learning*, Vol. 4(2). Hlm. 41-55.
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Terjemahan. Jakarta: Grasindo.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Obeidar, A. & R. Al Share. 2012. "Quality Learning Environment: Design-Studio Classroom". *Asian Culture and History*, Vol 4 (2), July 2012. Hlm. 165-174.
- Rusmiyati, Ustri. 2010. "Efektivitas Pemanfaatan Ruang Sejarah (History Room) Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas XI IPS Semester II SMA N 2 Rembang Tahun Pelajaran 2009/2010". *Skripsi*. Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, Arief W., dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Perkembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Widja, I Gde. 1988. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Widja, I Gde. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.