



## **Pengembangan Laboratorium Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Karakter Nasionalisme Mahasiswa**

**Fivi Irawani**

Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia  
Email: [fivirawani777@gmail.com](mailto:fivirawani777@gmail.com)

**Muhammad Syaifulloh**

Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia  
Email: [ipul30loh@gmail.com](mailto:ipul30loh@gmail.com)

*\*Corresponding Author*

### **Article History**

Submitted : 2025-10-30

Accepted : 2025-12-03

Revised : 2025-11-24

Published : 2025-12-04

DOI: <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i2.9834>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi mahasiswa, guna meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap sejarah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) dan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket dengan sumber data berupa mahasiswa dan dosen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan laboratorium sejarah mampu meningkatkan minat belajar dari 60 mahasiswa sebesar 40% dan pemahaman sejarah mereka, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata dari 70 menjadi 85. Fasilitas laboratorium di Universitas PGRI Pontianak seperti koleksi sumber sejarah, perangkat simulasi digital, dan area diskusi interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Pengembangan laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran menyenangkan memiliki potensi besar dalam menumbuhkan karakter nasionalisme mahasiswa. Melalui pengalaman interaktif, kreatif dengan artefak, dokumen, dan teknologi, mahasiswa tidak hanya memahami fakta sejarah secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai nasionalisme secara efektif dan mengaktualisasikannya dalam tindakan nyata. Meskipun efektif, penelitian ini menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas dan perlunya pelatihan intensif bagi dosen. Oleh karena itu, laboratorium sejarah diharapkan terus disempurnakan untuk memberikan manfaat yang lebih luas di berbagai perguruan tinggi.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Laboratorium Sejarah, Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Pemahaman Sejarah

### **Abstract**

*This study aims to develop a history laboratory as an interactive and engaging learning medium for students, enhancing their interest and knowledge of history. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) and a qualitative approach. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires, with students and lecturers as data sources. The findings indicate that the development of the history laboratory increased student learning interest of 60 students by 40% and improved their of historical knowledge, as reflected in an average score increase from 70 to 85. Laboratory facilities at University PGRI Pontianak, such as historical source collections, digital simulation tools, and interactive discussion areas, provided a deeper learning experience. Although effective, the study identified some challenges, including limited facilities and the need for intensive training for lecturers. Developing a history laboratory as a fun learning medium has great potential for fostering students nationalist character. Through interactive, creative experiences with artifacts, document, and technology, students not only cognitively historical knowledge facts but also effectively internalize nationalist values and actualize them in concrete actions. Therefore, history laboratories are expected to be continuously improved to provide broader benefits across universities.*

**Keyword:** History Laboratory, Interactive Learning, Learning Interest, Historical Knowledge



## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di Perguruan Tinggi memiliki karakteristik dan tantangan yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran di tingkat menengah. Pembelajaran sejarah di perguruan tinggi memainkan peran penting dalam membangun kesadaran sejarah dan memperkuat identitas nasional mahasiswa. Sebagai cabang ilmu yang mempelajari peristiwa masa lalu, sejarah menyimpan berbagai pelajaran berharga yang relevan dengan kehidupan modern (Aslan, A., & Suhari, S., 2018). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali dihadapkan pada tantangan berupa kurangnya minat mahasiswa karena metode pengajaran yang monoton dan terlalu berfokus pada hafalan fakta semata (Syaifullah, M., & Fitriana, D., 2023). Pembelajaran Sejarah di Perguruan Tinggi harus lebih menekankan pada analisis kritis dan interpretasi daripada sekedar menghafalkan fakta. Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis sumber primer, memahami berbagai perspektif historiografi, dan mengembangkan kemampuan berpikir historis yang kompleks.

Metode pembelajaran yang dominan, seperti ceramah, cenderung kurang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini menyebabkan sejarah dianggap sebagai mata kuliah yang membosankan dan kurang relevan. Padahal, di balik fakta-fakta sejarah yang diajarkan, terdapat narasi, dinamika, dan nilai-nilai yang mampu membentuk cara berpikir kritis mahasiswa serta menumbuhkan rasa cinta terhadap sejarah dan budayanya (Parwati, N. N., et., all, 2023). Penggunaan metode yang efektif seperti diskusi seminar menjadi metode yang sangat efektif, dimana mahasiswa dapat membahas berbagai interpretasi sejarah dan mengembangkan argumen berdasarkan bukti. Pembelajaran berbasis riset juga penting, mengajarkan mahasiswa untuk melakukan penelitian sejarah secara mandiri menggunakan arsip dan sumber-sumber primer.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat, kreativitas, serta kesadaran nasionalisme mahasiswa. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dikembangkan adalah laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan inspiratif. Media belajar sejarah haruslah inovatif dan menyenangkan seperti: (1) video dokumenter interaktif; (2) Podcast Sejarah dan audio storytelling; (3) Museum virtual; (4) Pembelajaran berbasis dalam proyek dan simulasi; (5) Kompetisi Sejarah; (6) Komik atau *Graphic Nove*; (7) *Field Trip* atau Tur Sejarah Lokal. Media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dapat memediasi dan menyelesaikan ketidakjelasan materi yang disampaikan pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Salah satu jenis media yang dikaitkan dengan pendidikan sejarah adalah media laboratorium. Dengan memanfaatkan media laboratorium, pembelajaran sejarah

menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan bagi mahasiswa, sehingga membantu mahasiswa memahami dan mengapresiasi sejarah lebih baik, serta pembelajaran sejarah juga menjadi bervariasi dan menjadi lebih menarik dan relevan bagi berbagai jenis pembelajaran.

Krisis Nasionalisme generasi muda yaitu melemahnya rasa cinta tanah air dikalangan mahasiswa, pengaruh globalisasi yang menggerus identitas nasional, serta kurangnya pemahaman mendalam tentang sejarah perjuangan bangsa. Karakter nasionalisme merupakan kesadaran berbangsa dan bernegara yang diwujudkan dalam sikap cinta tanah air, rela berkorban, menghargai keberagaman, dan komitmen untuk kemajuan bangsa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan laboratorium sejarah. Laboratorium sejarah merupakan ruang belajar yang memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk mempelajari sejarah melalui analisis sumber, simulasi, dan penelitian berbasis data sejarah (Syaifulloh, M., & Basuki Wibowo, S., 2014).

Laboratorium merupakan suatu ruang tempat dilakukannya praktek dan penelitian, yang dilengkapi dengan alat dan prasarana percobaan sehingga setiap orang termasuk mahasiswa dapat mengamati secara langsung alat dan prasarana tersebut baik untuk keperluan penelitian maupun sekedar untuk membuktikan suatu teori yang didukung dengan seperangkat yang lengkap. Sama halnya dengan laboratorium sejarah atau laboratorium pendidikan sejarah, meliputi peralatan dan prasarana. Menurut Rustamana, A., et, all (2023) Pengembangan laboratorium sejarah bertujuan untuk menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik dan relevan. Melalui laboratorium ini, mahasiswa dapat terlibat langsung dengan berbagai jenis sumber sejarah, seperti dokumen tertulis, artefak, dan media digital. Aktivitas seperti analisis sumber sejarah, simulasi peristiwa, dan penelitian memungkinkan mahasiswa memahami sejarah secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Namun, keberadaan laboratorium sejarah di perguruan tinggi saat ini masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa laboratorium sejarah memiliki keterbatasan fasilitas, seperti koleksi sumber yang tidak memadai, peralatan audiovisual yang kurang mendukung, hingga ruang diskusi yang belum representatif. Kendala lain yang sering ditemui adalah kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan, sehingga laboratorium belum dapat dimanfaatkan secara optimal. Permasalahan lain yang muncul adalah rendahnya tingkat pemanfaatan laboratorium sejarah oleh dosen dan mahasiswa. Meskipun telah tersedia, laboratorium sering kali tidak digunakan sebagai media pembelajaran utama. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan antara potensi yang dimiliki laboratorium sejarah dengan implementasi di lapangan (Utami, N. E., & Syaifulloh, M., 2023).

Melihat berbagai kendala tersebut, diperlukan upaya untuk mengembangkan laboratorium sejarah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Model pembelajaran di laboratorium ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat terlibat aktif dalam eksplorasi, interpretasi, dan pengembangan wawasan sejarah. Pendekatan ini dapat meningkatkan minat mahasiswa sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Pengembangan laboratorium sejarah juga memiliki dasar teori yang kuat, salah satunya adalah teori konstruktivisme. Teori ini menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar (Widayanthi, D. G. C., et., All, 2024). Dalam konteks laboratorium sejarah, mahasiswa diberi kesempatan untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan sumber-sumber sejarah dan aktivitas berbasis masalah (Syaifulloh, M., & Fitriana, D., 2024).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan laboratorium sejarah sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di perguruan tinggi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menciptakan model laboratorium yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam membantu mahasiswa memahami sejarah secara komprehensif. Dengan mengembangkan laboratorium sejarah, diharapkan pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, laboratorium ini juga dapat menjadi tempat bagi dosen untuk mengembangkan metode pembelajaran baru yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Manfaat penelitian ini tidak hanya terbatas pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga pada pengembangan sumber daya manusia. Mahasiswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran di laboratorium sejarah diharapkan memiliki keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan masa kini. Pada akhirnya, pengembangan laboratorium sejarah bukan hanya solusi untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga sebagai langkah strategis untuk melahirkan generasi yang sadar akan pentingnya sejarah dalam membentuk identitas dan masa depan bangsa. Mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami masa lalu saja, tetapi juga menumbuhkan jiwa nasionalisme dan tanggung jawab kebangsaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi perguruan tinggi lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan menciptakan inovasi pendidikan yang berkelanjutan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk mengembangkan laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi mahasiswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*),

yang mencakup lima tahapan utama: (1) Analisis: menganalisis kebutuhan proses pembelajaran, mengidentifikasi masalah dan solusi yang tepat, serta menentukan kemampuan mahasiswa; (2) Desain atau Perancangan: merupakan proses sistematis yang dimulai dari konsep dan konten produk. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk tujuannya untuk memberikan petunjuk yang jelas dan rinci dalam melaksanakan desain atau pembuatan suatu produk; (3) Development atau Pengembangan: melibatkan aktivitas yang mengimplementasikan esain produk yang telah dibuat. Kerangka konseptual untuk mengimplementasikan produk baru telah dibuat sebelumnya. kerangka konseptual kemudian diterjemahkan menjadi produk kerja; (4) Implementasi: bertujuan untuk memperbolehkan umpan balik terhadap produk yang dihasilkan atau dikembangkan; (5) Evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. (Zakariah MA et all, 2020).

Lokasi penelitian di Laboratorium Sejarah Universitas PGRI Pontianak yang dilaksanakan pada semester III TA 2024/2025 berjumlah 60 orang dan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi minat belajar dan pemahaman sejarah mahasiswa, serta persepsi dosen dan mahasiswa terhadap keberadaan dan pemanfaatan laboratorium sejarah. Teknik pengumpulan data sebagai Sumber data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data ini dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi kebutuhan, kendala, dan potensi pengembangan laboratorium sejarah di perguruan tinggi.

Tahap pertama, *Analyze* (Analisis), dilakukan untuk memahami kebutuhan mahasiswa dan dosen terkait laboratorium sejarah. Analisis ini mencakup identifikasi kelemahan dan kelebihan media pembelajaran sejarah yang sudah ada, serta harapan terhadap laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran yang lebih efektif. Dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut: (1) Melakukan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap Laboratorium Sejarah; (2) Mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan media pembelajaran sejarah yang ada saat ini. Setelah selesai melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi kekurangan serta kelebihan media pembelajaran sejarah yang ada, peneliti akan memiliki landasan yang kuat untuk merancang konsep laboratorium sejarah yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Hasil analisis ini juga akan membantu dalam menentukan komponen-komponen yang diperlukan dalam laboratorium sejarah seperti fasilitas, peralatan, dan aktivitas yang akan dilakukan.

Tahap kedua, *Design* (Desain), melibatkan perancangan laboratorium sejarah. Desain ini mencakup penentuan ruang-ruang yang dibutuhkan, koleksi yang akan disediakan, serta aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam laboratorium. Aktivitas-aktivitas ini

dirancang untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, seperti simulasi sejarah, analisis sumber sejarah, dan penelitian mandiri. Langkah yang dapat dilakukan: (1) Merancang desain laboratorium sejarah; (2) menentukan ruang-ruang dan koleksi di laboratorium sejarah; (3) merancang aktivitas belajar yang dapat dilakukan di laboratorium sejarah. dalam tahapan desain ini sangat penting untuk melibatkan masukan dari mahasiswa, dosen sejarah, dan ahli media pembelajaran atau desain instruksional. Hal ini akan memastikan bahwa desain laboratorium sejarah sesuai dengan kebutuhan penggunaan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tahap ketiga, *Develop* (Pengembangan), berfokus pada realisasi desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, laboratorium sejarah dikembangkan dengan menyediakan fasilitas yang sesuai, menyusun koleksi sumber sejarah, dan menyusun buku teks sebagai panduan penggunaan laboratorium. Selain itu, berbagai materi pembelajaran berbasis digital juga dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif. Tahap ini juga melibatkan pengembangan alat untuk mengukur kinerja produk (1) Mengembangkan laboratorium sejarah berdasarkan desain yang telah dibuat; (2) menyusun buku teks tentang laboratorium sejarah. Dalam tahap pengembangan ini sangat penting untuk memastikan bahwa implementasi laboratoeium sejarah sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Selain itu, penyusunan buku teks yang komperhensif dan informatif akan membantu pengguna (mahasiswa, dosen, dan staf) dalam memahami konsep dan mengoptimalkan pengguna laboratorium sejarah sebagai media belajar sejarah yang menyenangkan.

Tahap keempat, *Implement* (Implementasi), melibatkan penerapan laboratorium sejarah di perguruan tinggi. Dosen dan mahasiswa dilatih untuk menggunakan laboratorium ini secara optimal. Pelatihan ini mencakup pengenalan fasilitas laboratorium, penggunaan alat bantu pembelajaran, serta penerapan metode pembelajaran berbasis laboratorium. (1) menerapkan laboratorium sejarah di Perguruan Tinggi; (2) Melatih dosen dan mahasiswa tentang penggunaan laboratorium sejarah. dalam tahap ini penting untuk memastikan bahwa seluruh komponen laboratoeium sejarah beroperasi dan berfungsi dengan baik. Selain itu, juga pelatihan bagi dosen dan mahasiswa sangat penting untuk memaksimalkan manfaat dari laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Tahap kelima, *Evaluate* (Evaluasi), dilakukan untuk menilai efektivitas laboratorium sejarah dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman sejarah mahasiswa. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data dari angket, wawancara, dan observasi. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan laboratorium sejarah agar lebih relevan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. (1) Mengevaluasi efektivitas laboratorium sejarah terhadap minat belajar dan pemahaman sejarah mahasiswa; (1) Memperbaiki dan menyempurnakan

laboratorium sejarah berdasarkan hasil evaluasi. Dalam tahap evaluasi ini, sangat penting untuk mengumpulkan data yang valid dan reliable, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Hal ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas laboratorium sejarah dan area-area yang membutuhkan perbaikan atau penyempurnaan.

Melalui tahapan-tahapan dalam model ADDIE ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan laboratorium sejarah yang efektif sebagai media pembelajaran. Selain itu, laboratorium ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran sejarah yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan sejarah di perguruan tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Tahap Analisis

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap pembelajaran sejarah di perguruan tinggi masih kurang menarik karena metode pembelajaran yang cenderung monoton. Berdasarkan angket dan wawancara, sebanyak 75% mahasiswa menyatakan bahwa mereka ingin belajar sejarah melalui media yang lebih interaktif. Dari perspektif dosen, 80% menyadari pentingnya inovasi dalam pembelajaran sejarah, tetapi merasa terbatas oleh fasilitas yang ada. Observasi juga menunjukkan bahwa fasilitas laboratorium sejarah yang tersedia belum memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis pengalaman.

**Tabel 1. Analisis Awal Pembelajaran Sejarah**

Aspek	Persentase Responden
Mahasiswa ingin media interaktif	75%
Dosen merasa perlu inovasi	80%

(Sumber: Hasil Olah Data 2024)

### 2. Identifikasi Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Saat Ini

Media pembelajaran sejarah yang ada saat ini, seperti buku teks dan ceramah, memiliki kelebihan berupa aksesibilitas dan kemudahan penggunaan. Namun, kekurangannya terletak pada kurangnya elemen interaktif dan pengalaman langsung. Mahasiswa sering merasa kesulitan memahami konteks sejarah hanya melalui teks atau penjelasan verbal.

**Tabel 2. Identifikasi Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Sejarah**

Media Pembelajaran	Kelebihan	Kekurangan
Buku Teks	Mudah diakses oleh mahasiswa. Informasi terstruktur dan sistematis.	Kurang interaktif. Tidak menyediakan pengalaman langsung. Membutuhkan interpretasi sendiri oleh mahasiswa.
Ceramah	Dapat menyampaikan materi secara langsung.	Mahasiswa cenderung pasif selama proses belajar.

Memungkinkan interaksi dengan dosen.	Sulit menjelaskan konteks sejarah yang kompleks.
--------------------------------------	--

Tabel diatas menggambarkan bahwa meskipun media pembelajaran tradisional seperti buku teks dan ceramah memiliki beberapa kelebihan, keduanya tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual yang diperlukan untuk memahami sejarah secara mendalam.

### 3. Hasil Tahap Desain

Tahap desain menghasilkan rencana laboratorium sejarah yang mencakup tiga komponen utama: ruang simulasi sejarah, koleksi sumber sejarah, dan area diskusi interaktif. Ruang simulasi dirancang untuk menghidupkan kembali peristiwa sejarah melalui teknologi seperti rekonstruksi 3D dan simulasi digital. Koleksi sumber sejarah mencakup dokumen, artefak, dan arsip digital yang relevan. Area diskusi dilengkapi dengan alat audiovisual untuk mendukung presentasi dan diskusi kelompok.

**Tabel 3. Rangkuman Hasil Tahap Desain Laboratorium Sejarah**

Komponen Utama	Deskripsi
Ruang Simulasi Sejarah	Dirancang untuk merekonstruksi peristiwa sejarah secara imersif menggunakan teknologi 3D dan simulasi digital. Memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk memahami konteks sejarah.
Koleksi Sumber Sejarah	Meliputi dokumen tertulis, artefak, dan arsip digital yang relevan dengan materi pembelajaran. Dapat diakses mahasiswa untuk keperluan penelitian dan analisis sumber sejarah.
Area Diskusi Interaktif	Dilengkapi alat audiovisual untuk presentasi dan diskusi kelompok. Mendorong kolaborasi dan interaksi aktif antara mahasiswa.

Tabel di atas menggambarkan bahwa desain laboratorium sejarah dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi, koleksi sumber autentik, dan ruang kolaboratif yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

### 4. Aktivitas Pembelajaran yang Dirancang

Aktivitas pembelajaran yang diusulkan meliputi analisis dokumen sejarah, simulasi peristiwa sejarah, dan penelitian berbasis masalah. Aktivitas ini dirancang untuk melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya, mahasiswa dapat menganalisis surat-surat sejarah untuk memahami perspektif penulisnya, atau mengikuti simulasi peristiwa seperti Konferensi Meja Bundar untuk memahami dinamika politik saat itu.

**Tabel 4. Aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam laboratorium sejarah**

Aktivitas Pembelajaran	Deskripsi
Analisis Dokumen Sejarah	Mahasiswa menganalisis dokumen seperti surat-surat, arsip, dan kronik sejarah. Memahami perspektif penulis dan konteks sejarahnya.
Simulasi Peristiwa Sejarah	Mahasiswa mengikuti simulasi peristiwa penting, seperti Konferensi Meja Bundar. Menghidupkan kembali situasi historis untuk memahami dinamika politik dan sosial.
Penelitian Berbasis Masalah	Mahasiswa melakukan penelitian mandiri atau kelompok dengan memecahkan masalah historis tertentu. Mengintegrasikan berbagai sumber untuk menghasilkan analisis yang mendalam.

Tabel ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dirancang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam memahami sejarah melalui pendekatan analisis, simulasi, dan penelitian, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

#### 5. Hasil Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, laboratorium sejarah dilengkapi dengan peralatan teknologi, termasuk layar interaktif, peta digital, dan perangkat lunak simulasi. Buku teks tentang panduan penggunaan laboratorium juga disusun untuk membantu dosen dan mahasiswa memanfaatkan fasilitas ini secara optimal.

**Tabel 5. Tahap pengembangan laboratorium sejarah**

Komponen Pengembangan	Deskripsi
Peralatan Teknologi	Laboratorium dilengkapi dengan layar interaktif, peta digital, dan perangkat lunak simulasi. Teknologi ini digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan visual.
Buku Teks Panduan	Buku teks disusun untuk memberikan panduan penggunaan laboratorium bagi dosen dan mahasiswa. Buku ini menjelaskan cara menggunakan fasilitas dan merancang aktivitas pembelajaran di laboratorium.

Tabel ini menggambarkan bahwa pada tahap pengembangan, fasilitas laboratorium sejarah diperbarui dengan teknologi yang mendukung pembelajaran interaktif, dan panduan penggunaan disiapkan untuk memaksimalkan pemanfaatan fasilitas tersebut oleh dosen dan mahasiswa.

#### 6. Implementasi Laboratorium Sejarah

Laboratorium sejarah diterapkan di perguruan tinggi Universitas PGRI Pontianak dengan melibatkan 3 kelas uji coba. Hasil implementasi menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan laboratorium menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran tradisional.

**Tabel 6. Hasil implementasi laboratorium sejarah**

Aspek	Deskripsi
Perguruan Tinggi	Laboratorium sejarah diterapkan di perguruan tinggi Universita PGRI Pontianak.
Kelas Uji Coba	Tiga kelas diikutsertakan dalam uji coba penerapan laboratorium sejarah.
Perbandingan Minat Belajar	Mahasiswa yang menggunakan laboratorium menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran tradisional.
Metode Pembelajaran	Kelas uji coba menggunakan metode pembelajaran berbasis laboratorium sejarah yang lebih interaktif.

Tabel ini menunjukkan bahwa penerapan laboratorium sejarah di Universita PGRI Pontianak berhasil meningkatkan minat belajar mahasiswa, membuktikan efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas interaktif dibandingkan dengan metode tradisional.

#### 7. Perubahan Minat Belajar Mahasiswa dan Pemahaman Sejarah yang Lebih Mendalam

Data dari angket menunjukkan peningkatan minat belajar mahasiswa sebesar 40% setelah menggunakan laboratorium sejarah. Mahasiswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep sejarah melalui simulasi dan analisis langsung.

**Tabel 7. Hasil data angket terkait peningkatan minat belajar mahasiswa setelah menggunakan laboratorium sejarah**

Aspek	Sebelum Penggunaan Laboratorium	Setelah Penggunaan Laboratorium	Peningkatan
Minat Belajar Mahasiswa	60%	100%	40%
Keterlibatan dalam Pembelajaran	Kurang Terlibat	Lebih Terlibat	-
Pemahaman Konsep Sejarah	Cenderung Kesulitan	Lebih Mudah Memahami	-

Tabel ini menggambarkan peningkatan signifikan dalam minat belajar mahasiswa yang mencapai 40%, serta peningkatan keterlibatan dan pemahaman konsep sejarah setelah menggunakan laboratorium sejarah. Simulasi dan analisis langsung berperan besar dalam peningkatan ini.

Selain minat belajar, pemahaman mahasiswa terhadap materi sejarah juga meningkat. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai mahasiswa yang menggunakan laboratorium sejarah lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata meningkat dari 70 menjadi 85 setelah implementasi laboratorium.

**Tabel 8. Peningkatan pemahaman mahasiswa kelas Uji dan kelas Kontrol**

Kelompok	Rata-rata Nilai Sebelum	Rata-rata Nilai Sesudah
Kelas Uji	70	85
Kelas Kontrol	70	72

(Sumber: Hasil Olah Data 2024)

#### 8. Persepsi Dosen terhadap Laboratorium Sejarah

Sebagian besar dosen menyatakan bahwa laboratorium sejarah membantu mereka menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis. Mereka merasa bahwa aktivitas interaktif di laboratorium mempermudah mahasiswa untuk memahami materi yang kompleks.

#### 9. Evaluasi Efektivitas Laboratorium

Evaluasi menunjukkan bahwa laboratorium sejarah efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman sejarah mahasiswa. Namun, beberapa dosen mengusulkan peningkatan fasilitas seperti penambahan koleksi sumber digital dan peningkatan pelatihan dosen untuk memanfaatkan laboratorium secara optimal.

#### 10. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang masih terbatas. Selain itu, laboratorium sejarah yang diuji coba hanya tersedia di satu perguruan tinggi, sehingga belum dapat digeneralisasikan ke konteks yang lebih luas.

#### 11. Saran Perbaikan

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar laboratorium sejarah dilengkapi dengan lebih banyak teknologi mutakhir, seperti virtual reality (VR) untuk simulasi sejarah. Pelatihan intensif bagi dosen juga perlu dilakukan agar mereka dapat memanfaatkan laboratorium secara maksimal.

#### 12. Laboratorium Sejarah sebagai sarana penumbuh Nasionalisme

Laboratorium sejarah memiliki potensi besar dalam menumbuhkan nasionalisme mahasiswa, karena: (1) mahasiswa dapat memahami perjuangan dan pengorbanan para pahlawan bangsa secara mendalam; (2) kegiatan laboratorium yang menyenangkan menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap identitas nasional; (3) melalui diskusi dan penelitian sejarah lokal, mahasiswa belajar menghargai keberagaman budaya yang menjadi kekuatan bangsa Indonesia; (4) pembelajaran berbasis pengalaman menanamkan nilai-nilai persatuan, tanggung jawab, dan semangat kebangsaan.

**Tabel 9. Rata-rata Skor Karakter Nasionalisme Mahasiswa Per Aspek**

No	Aspek Nasionalisme	Rentang Skor (1–5)	Rata-rata (Mean)	Kategori
1	Cinta Tanah Air	1–5	4.21	Sangat Tinggi
2	Kesadaran Berbangsa & Bernegara	1–5	4.05	Tinggi
3	Menghargai Jasa Pahlawan & Warisan Budaya	1–5	4.30	Sangat Tinggi
4	Persatuan dan Kesatuan	1–5	4.18	Tinggi
5	Semangat Kebangsaan & Identitas Nasional	1–5	4.12	Tinggi
6	Bela Negara (Non fisik)	1–5	3.95	Tinggi
7	Nasionalisme dalam Konteks Pendidikan (minat sejarah, laboratorium sejarah)	1–5	4.08	Tinggi

**Tabel 10. Distribusi Kategori Karakter Nasionalisme Mahasiswa**

Kategori	Interval Skor Rata-rata	Jumlah Mahasiswa	Persentase
Sangat Tinggi	4.21–5.00	18 mahasiswa	30%
Tinggi	3.41–4.20	36 mahasiswa	60%
Sedang	2.61–3.40	6 mahasiswa	10%
Rendah	1.81–2.60	0	0%
Sangat Rendah	1.00–1.80	0	0%

Berdasarkan hasil pengukuran terhadap 60 mahasiswa, diperoleh rata-rata nilai nasionalisme sebesar 4.13 yang termasuk dalam kategori tinggi. dari tujuh aspek nasionalisme yang diukur, aspek dengan skor tertinggi adalah menghargai jasa pahlawan dan warisan budaya dengan rata-rata 4.30, sedangkan skor terendah terdapat pada aspek bela negara non fisik dengan rata-rata 3.95. distribusi kategori menunjukkan bahwa 30% mahasiswa memiliki nasionalisme sangat tinggi, 60% tinggi, dan 10% berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa memiliki tingkat nasionalisme yang kuat dan Mayoritas mahasiswa memiliki rasa nasionalisme yang tinggi. Mahasiswa menunjukkan komitmen kuat pada sikap cinta tanah air, tolerasni, dan keterlibatan dalam kegiatan sejarah.

Dalam penggunaan laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan karakter nasionalisme mahasiswa sangat efektif sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan laboratorium sejarah memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat tekstual dan teoritis, laboratorium sejarah menawarkan pendekatan experiential learning yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi langsung dengan replika artefak, dokumen historis, dan media visual-audiovisual. Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) yang tercipta dalam

laboratorium sejarah berdampak pada peningkatan motivasi intrinsik mahasiswa. Ketika mahasiswa dapat menyentuh, mengamati, dan menganalisis objek-objek sejarah secara langsung, proses pembelajaran bergeser dari *passive learning* menjadi *active learning*.

Melalui laboratorium sejarah juga mahasiswa dapat menumbuhkan karakter nasionalisme. Laboratorium sejarah berperan strategis dalam menumbuhkan karakter nasionalisme mahasiswa melalui beberapa mekanisme:

1. Penguatan identitas kebangsaan. Melalui interaksi dengan artefak dan dokumentasi sejarah perjuangan bangsa, mahasiswa mengalami koneksi emosional yang lebih mendalam dengan jejak para pendahulu. Pengalaman melihat replika bendera pusaka, membaca naskah proklamasi, atau mengamati foto-foto perjuangan kemerdekaan menciptakan *sense of belonging* terhadap bangsa.
2. Pemahaman kontekstual sejarah. Laboratorium memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif tentang konteks historis perjuangan bangsa. Mahasiswa tidak hanya menghafal tanggal dan peristiwa, tetapi memahami dinamika, tantangan, dan pengorbanan yang dilakukan para pahlawan. Pemahaman kontekstual ini menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap nilai-nilai kebangsaan.
3. Refleksi Kritis. Laboratorium sejarah mendorong mahasiswa untuk melakukan refleksi kritis tentang relevansi nilai-nilai historis dengan konteks kehidupan kontemporer. Proses ini penting dalam mengaktualisasikan nasionalisme.

Laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran sejarah terdapat adanya interaktivitas pada penggunaan teknologi multimedia, display interaktif, dan simulasi historis menciptakan engagement yang tinggi. Mahasiswa tidak lagi menjadi pendengar pasif tetapi menjadi explorer yang aktif mengkonstruksi pengetahuan, adanya variasi metode kombinasi antara pembelajaran visual, audio, kinestetik, dan diskusi kolaboratif mengakomodasi berbagai gaya belajar mahasiswa. Variasi ini mengurangi kebosanan dan meningkatkan retensi pengetahuan, dan atmosfer belajar dengan desain laboratorium yang menciptakan suasana historis membantu mahasiswa merasakan periode sejarah tertentu sehingga pembelajaran menjadi lebih immersive dan memorable.

Dalam pengembangan laboratorium sejarah tentu saja terdapat tantangan dengan keterbatasan sumber daya, pengadaan replika artefak, teknologi multimedia, dan perawatan koleksi memerlukan investasi yang tidak sedikit; kompetensi fasilitator yaitu dosen atau instruktur perlu memiliki tidak hanya pengetahuan sejarah yang mendalam, tetapi juga keterampilan fasilitas pembelajaran berbasis laboratorium. Pelatihan berkelanjutan dan komunikasi praktik.

Pengembangan laboratorium sejarah terbukti sebagai media pembelajaran menyenangkan yang mampu menumbuhkan karakter nasionalisme mahasiswa. Keberhasilan ini ditopang oleh pendekatan *experiential learning* yang menciptakan koneksi emosional dan intelektual antara mahasiswa dengan sejarah bangsa. Meskipun terdapat tantangan dan implementasi, strategi yang tepat dapat menjadikan laboratorium sejarah sebagai *best practice* dalam pendidikan karakter berbasis sejarah.

## **SIMPULAN**

Laboratorium sejarah pada proses pembelajaran sejarah sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran supaya pada akhirnya hasil belajar sejarah akan optimal. Laboratorium sejarah merupakan salah satu media yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar untuk tercapainya tujuan pendidikan. Kehadiran media laboratorium dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah yang menyenangkan bagi mahasiswa. Artinya, pengguna laboratorium sejarah memberikan kontribusi bagi dosen untuk menjadi lebih kreatif dalam mengajar karena dilengkapi dengan media pembelajaran dan mampu membuat suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan laboratorium sejarah sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap sejarah. Dengan dukungan fasilitas yang memadai dan metode pembelajaran inovatif, laboratorium sejarah dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di perguruan tinggi. Pengembangan laboratorium sejarah merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran sejarah yang menyenangkan, bermakna, dan bernilai karakter. Melalui kegiatan yang kreatif dan partisipatif, mahasiswa tidak hanya belajar tentang masa lalu, tetapi juga membangun kesadaran nasionalisme sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, laboratorium sejarah menjadi media efektif dalam menumbuhkan karakter cinta tanah air, kebanggaan nasional, dan semangat persatuan bangsa Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aslan, A., & Suhari, S. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Razka Pustaka, Pontianak.
- Nugroho Yulianto, M. P., & Olivia, A. (2023). *Belajar Sejarah di Luar Kelas*. Uwais inspirasi Indonesia.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rustamana, A., Febrianti, D., Royhanafi, R., & Aziz, A. (2023). Pemanfaatan IT dalam Materi Pembelajaran Sejarah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(10), 91-100.

- Sriyanto, H., & Nuh, A. (2023). Bagian III Pentingnya Pendidikan Karakter. *Wawasan Pendidikan Global*, 47.
- Susilawati, E. (2024). Meningkatkan Civic Engagement Mahasiswa Melalui Literasi Digital. *Kearifan Lokal Pancasila, Sejarah, dan Budaya Bangsa*, 19.
- Syaifulloh, M., & Basuki Wibowo, S. (2014). Pemanfaatan Laboratorium Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Semester III STKIP PGRI Pontianak). *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 1(1), 59-72.
- Syaifulloh, M., & Fitriana, D. (2023). Sejarah Menjawab Tantangan: Menggagas Masa Depan Di Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 15(1), 38-49.
- Syaifulloh, M., & Fitriana, D. (2024). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di SMA N 2 Nanga Tayap Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat: Langkah Awal Menuju Pendirian Laboratorium Sejarah. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 4(2), 614-638.
- Utami, N. E., & Syaifulloh, M. (2023). Peran Laboratorium Dalam Inventarisasi Cerita Sejarah Kota di Kalimantan Barat. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1), 26-34.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (RnD)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.