



Candi sebagai Sumber Belajar Sejarah: Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital di SMAN 104 Jakarta

Ponco Setiyonugroho¹, Fahmi Hidayat²

¹Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, poncosetiyoo@gmail.com

² Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, hidayatlisa@gmail.com

Abstrak

Mempelajari sejarah tidak lepas dari pembahasan mengenai peninggalan masa kuno salah satunya candi. Peserta didik merasa tidak penting mempelajari percandian yang ada di Indonesia, alasan utama mengapa peserta didik merasa penting belajar mengenai percandian karena penjelasan mengenai candi yang hanya seputar mengenai pada masa siapa candi dibangun, siapa yang membangun. Peserta didik tidak mengetahui kenapa candi itu dibangun, apa saja relief yang ada pada bagian candi, apa makna dari dibangunnya candi tersebut. Bahkan banyak peserta didik yang hanya mengenai candi Prambanan dan candi Borobudur saja padahal diwilayah Klaten dan Yogyakarta terdapat beberapa candi yaitu candi Kalasan, Sambisari, Sari, Candi Ijo dan candi-candi lainnya. Tujuan dari abdimas ini adalah untuk memberikan gambaran terbaru mengenai candi-candi kecil yang ada di Yogyakarta dan Klaten dengan menggunakan model pembelajaran Interaktif. Dalam abdimas ini, metode yang digunakan terdiri dari tiga tahap: (1) pra-perencanaan, di mana masalah diidentifikasi, dianalisis, dan dipilih alternatif pemecahan masalah; (2) perencanaan, pada tahap ini akan membuat kerangka bagaimana kegiatan akan dilaksanakan; dan (3) pelatihan, di mana semua perencanaan digunakan. Pemecahan masalah dalam kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan mengenai candi Kalasan, Sambisari, Sari, Ijo dan Barong dengan menggunakan model pembelajaran Interaktif. Peserta didik selain akan mengetahui sejarah candi-candi mereka akan mempelajari relief yang unik pada badan candi serta apa manfaatnya belajar mengenai percandian.

Kata Kunci: candi, model pembelajaran, digital

Pendahuluan

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab yaitu *sajarotun*, yang berarti pohon kayu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025), istilah sejarah mengandung tiga penjelasan, yakni (1) asal-usul (keturunan) silsilah, (2) kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; riwayat; tambo: cerita, serta (3) pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau. Sedangkan dalam bahasa Inggris, istilah sejarah dinyatakan dalam kata *history*, yakni kajian atau catatan tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau berupa peristiwa dalam kurun waktu tertentu pada suatu negara atau subjek lain.(Cambridge Dictionary, 2025)

Pembelajaran Sejarah, sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), mulai diperkenalkan di Indonesia sejak digulirkannya kurikulum tahun 1975 pada masa pemerintahan Orde Baru. Kurikulum tersebut menjelaskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan manusia yang berkaitan dengan kondisi politik, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya. Mata Pelajaran IPS mengarahkan manusia

Indonesia untuk hidup bermasyarakat dengan berasaskan Pancasila dan UUD 1945, serta mengemban tugas mulia, yakni mendidik peserta didik agar menjadi warga negara demokratis dan membangun hubungan yang baik dengan bangsa lainnya. Bentuk nyatanya adalah menjadi masyarakat yang konstruktif dan produktif untuk kenyamanan hidup bersama sesama warga masyarakat. Ruang lingkup ilmu ini tidak menyajikan pengetahuan yang rinci dan mendalam dari masing-masing disiplin ilmu, namun memilahnya berdasarkan asas kemanfaatan yang cenderung bersifat dinamis sesuai perkembangan masyarakat dan kondisi zaman. (El Rizaq & Sarmini, 2021)

Seorang pemimpin Uni Soviet bernama Nikita Chrushev pernah berkata bahwa sejarah adalah suatu kekuatan besar yang bisa menjaga kekuasaan atau menghancurkannya (Siregar & Marpaung, 2020). Kekuatan besar itu ada di pundak sejarawan. Fitur sejarah berupa candi-candi yang banyak tersebar di Nusantara, akan menggetarkan semangat patriotisme para penerus bangsa, jika diwariskan dengan benar dan sistematis oleh para sejarawan. Guru Sejarah di sekolah memegang amanah kompetensi untuk mewariskan semangat patriotisme ini. Lantas bagaimanakah caranya agar amanah kompetensi ini dapat tertunaikan?

Pembelajaran Sejarah di sekolah-sekolah dewasa ini, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), masih bersifat verbalistik. Sekolah belum banyak memberikan pengalaman yang sesungguhnya pada peserta didik karena masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Metode ini tampak sangat monoton dan membosankan. Oleh sebab itu, guru Sejarah dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan metode pembelajaran Sejarah di kelas. Terlebih lagi di era semakin pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini. Penggunaan sumber belajar yang tepat guna diharapkan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mempelajari ilmu Sejarah, sehingga nantinya mereka dapat mengambil hikmah atau pelajaran dari peristiwa sejarah di masa lampau, lantas dapat bersaing dan bertahan menghadapi tantangan zaman di masa kini dan masa yang akan datang.

Salah satu sumber belajar Sejarah yang menarik untuk dikulik lebih dalam namun kurang terekspos dengan baik adalah candi. Candi merupakan salah satu bentuk peninggalan sejarah dari agama Hindu-Budha yang memiliki nilai budaya yang tinggi. Candi digunakan sebagai tempat pemujaan dewa-dewa di agama tersebut. Istilah candi tidak hanya digunakan untuk menyebut tempat ibadah saja, namun juga untuk menyebut situs-situs purbakala lain dari masa Hindu-Budha, baik itu berupa istana, tempat pemandian/petirnaan, gapura, dan lain sebagainya. Candi-candi di Indonesia tersebar hingga pelosok tanah air, yang terbanyak terdapat di Pulau Jawa, Sumatra, Bali, dan Kalimantan.

DKI Jakarta sebagai ibukota negara sayangnya tidak memiliki candi. Candi terdekat dari Jakarta salah satunya yaitu Candi Jiwa yang terletak di Desa Segaran, sebuah desa kecil di tepi Sungai Citarum. Desa ini terletak di kecamatan Batujaya, Karawang Jawa Barat, sekitar 79 km dari kota Jakarta. Anak-anak muda di Jakarta harus mengerahkan usaha yang lebih jika ingin berkunjung langsung ke candi terdekat, tidak terkecuali siswa siswi peserta didik di SMAN 104 Jakarta. Oleh karena itu guru Sejarah di sekolah tersebut harus memakai metode pembelajaran yang tepat jika akan menggunakan candi sebagai sumber belajar.

Salah satu metode pembelajaran Sejarah yang dapat dikembangkan pendidik di SMAN 104 Jakarta dalam menyampaikan materi Sejarah tentang candi yaitu pembelajaran interaktif berbasis digital dalam bentuk Microsoft Power Point. Microsoft Power Point merupakan aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa teks, berbentuk gambar atau foto, dengan berbagai warna dan jenis tulisan, fungsi *hyperlink*, audio, video, dan animasi. Penggunaan Power Point yang interaktif tersebut, selain dapat menjadi daya tarik dalam proses pembelajaran, juga dapat membantu peserta didik agar lebih memahami materi Sejarah, terutama yang berkaitan dengan fitur sejarah berupa candi.

Keterbatasan dalam pemaparan mengenai candi-candi pada kerajaan Mataram Kuno, jika membahas candi hanya menyinggung Candi-candi besar saja seperti candi Borobudur dan Candi Perambanan sehingga peserta didik tidak mengetahui ada apa saja candi selain kedua candi di atas lalu dalam pembelajarannya kurangnya metode yang interaktif sehingga dalam penyampaian mengenai candi peserta didik kurang memahami.

Metode Pelaksanaan

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah penyuluhan mengenai percandian peninggalan Mataram Kuno dengan menggunakan metode interaktif berbasis teknologi. Metode yang akan dilakukan dalam kegiatan ini terdiri dari: pra-perencanaan, perencanaan, dan pelatihan.

1. Pra Perencanaan. Pada titik ini, masalah mitra MI Miftahul Falah diidentifikasi. Tim pengabdian masyarakat datang ke lokasi pengabdian secara langsung untuk memperoleh data. Ini dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan. Sebelum kegiatan, pertama kali kami meminta izin secara tidak formal kepada Kepala Sekolah, yang difasilitasi oleh Bapak Deden, untuk menentukan peserta yang akan diberikan pelatihan. Untuk memastikan kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat itu sendiri, observasi ini berguna untuk mengetahui kondisi peserta dan lokasi. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan langsung.
2. Perencanaan. Proses persiapan, yang akan direncanakan antara tim pelaksana PKM dan mitra, merupakan tahap kedua dari pelaksanaan Program Pengabdian.
3. Pelatihan, yaitu: tim memberikan pelatihan kepada Guru di MI Miftahul Falah yang dilakukan secara Tatap muka. Dalam penyuluhan ini diberikan beberapa kegiatan yang meliputi penyajian materi dan adanya *pre* dan *post test* yang akan dikerjakan oleh Guru untuk mengetahui kemampuan dalam literasi dan numerasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Keterbatasan dalam pemaparan mengenai candi-candi pada kerajaan Mataram Kuno, jika membahas candi hanya menyinggung Candi-candi besar saja seperti candi Borobudur dan Candi Perambanan sehingga peserta didik tidak mengetahui ada apa saja candi selain kedua candi di atas lalu dalam pembelajarannya kurangnya metode yang interaktif sehingga dalam penyampaian mengenai candi peserta didik kurang memahami.

Untuk memberikan mengenai Candi peninggalan Mataram Kuno dan memberikan metode yang interaktif kepada mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami menawarkan solusi berikut:

1. Memberikan materi Candi peninggalan Mataram Kuno
2. Memberikan pemahaman mengenai relief yang terukir dalam badan candi.
3. Menyediakan metode yang interaktif dalam menyampaikan materi mengenai candi.
4. Memberikan referensi tempat bersejarah kepada peserta didik dan guru.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 16 Desember 2024. Kegiatan ini dipersiapkan dengan membahas permasalahan yang telah dilakukan pada tahap observasi. Pembelajaran sejarah perlu membuat inovasi terutama dalam peningkatan kompetensi peserta didik, yang bisa dilakukan oleh guru dengan mengandalkan teknologi.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menghadirkan guru sejarah dan juga peserta didik. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dipimpin oleh Ibu Dwi Dayani, S.Pd selaku wakil Kurikulum. Setelah Ibu Dwi memberikan sambutan tim abdimas memberikan sambutan, sambutan tersebut diwakilkan oleh Bapak Fahmi Hidayat, M.Pd.



Gambar 1. Sambutan Wakil Kurikulum dan Perwakilan Tim Abdimas



Gambar 2. Kegiatan Inti

Acara inti pemaparan materi oleh Bapak Ponco Setiyonugroho, M,Pd. Pada pemaparan ini disampaikan pentingnya belajar candi dengan menggunakan model pembelajaran interaktif. Bapak Ponco memberikan penjelasan mengenai candi peninggalan Mataram Kuno. Candi yang dibahas oleh Bapak Ponco adalah Candi Sambisari, candi Sari, candi Kalasan, candi Ijo dan candi Barong. Pembahasan mengenai candi membuka wawasan guru dan peserta didik akan pentingnya peninggalan masa lalu yang bisa dipelajari menggunakan teknik digitalisasi. Jadi, tidak perlu mendatangi candinya secara langsung, akan tetapi pembahasannya menggunakan teknologi yang mempermudah guru dan peserta didik. Banyak candi yang ada di Indonesia dan bisa menjadi laboratorium sejarah dan pendidikan sejarah yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Peserta didik pun akan merasa tertarik mempelajari sejarah dengan perspektif berbeda.

Pemaparan materi mengenai candi Sambisari diawali dengan pada Wangsa siapa candi ini dibuat, bagaimana penemuan candi ini, lalu pemateri juga menjelaskan bahwa pada Candi Sambisari terdapat relung yang setiap relung diisi oleh Dewi Durga (Utara), Ganesa (Timur), dan Agastya (Selatan). Pada bagian pintu masuk candi terhias kala sedangkan pada kanan kiri pintu masuk ke bilik candi terdapat dua relung untuk dewa-dewa penjaga pintu, yaitu Mahakala dan Nandiswara (Putri, 2023).

Setelah candi Sambisari dilanjutkan dengan candi Sari. Pemateri menyampaikan bahwa menurut beberapa ahli Arkeologi, Candi Sari dibangun sezaman dengan candi Kalasan, yaitu sekitar abad ke-8 M. Pendapat ini didasarkan atas pola hias yang ada, berupa pahatan-pahatan yang sangat halus. Candi Sari merupakan sebuah bangunan wihara atau asrama yang diperuntukkan bagi para pendeta. Sesuai dengan bentuk atapnya yaitu stupa, Candi Sari ini berlatar belakang agama Budha (Syaputra et al., 2020)



Gambar 3. Penyampaian Materi

Setelah memaparkan materi disambung dengan sesi tanya jawab, dari pemaparan ini terdapat 3 pertanyaan yang diajukan oleh peserta yang pertama adalah kenapa candi setiap hari Senin tutup, bukan hanya candi kenapa setiap cagar budaya hari Senin selalu tutup, kedua bagaimana cara mempelajari relief yang ada di setiap badan candi? Pertanyaan ketiga yaitu apakah sebelum Pembangunan candi terdapat beberapa ritual tertentu? Adanya pemaparan mengenai candi tersebut membuat peserta didik dan guru bisa memperdalam lagi kenapa harus belajar mengenai pe candian, atau setidaknya dengan belajar candi kita semua tau apa pesan yang akan disampaikan oleh pelaku sejarah kepada kita sebagai individu penerusnya.

Pembahasan

Temuan dari kegiatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran sejarah. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya terkait peninggalan candi di Indonesia (Andi & Deli, 2022). Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah Mataram Kuno juga telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Harahap et al., 2024).

Pertanyaan peserta mengenai cara mempelajari relief pada badan candi menunjukkan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih mendalam dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengembangkan aplikasi edukasi untuk meningkatkan pemahaman sejarah Candi Kalasan, yang menunjukkan bahwa teknologi ini dapat membantu siswa memahami detail arsitektur dan relief candi dengan lebih baik (Harahap et al., 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah candi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

Simpulan

Candi merupakan warisan budaya yang mencerminkan perpaduan ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam peradaban masa lalu. Dari sisi sains, penelitian terhadap material dan struktur candi memberikan wawasan mengenai ketahanan batu serta dampak lingkungan terhadap pelestariannya. Teknologi yang digunakan dalam pembangunan candi menunjukkan kecanggihan teknik konstruksi tanpa perekat, sistem drainase, serta perhitungan struktur yang cermat.

Dalam aspek rekayasa, candi dibangun dengan teknik penyusunan batu yang kuat dan perhitungan arsitektural yang memastikan ketahanan terhadap gempa dan cuaca ekstrem. Unsur seni terlihat dari relief dan arca yang menggambarkan kisah-kisah mitologi, ajaran spiritual, dan kehidupan masyarakat pada masanya. Sementara itu, matematika berperan dalam perhitungan geometri, simetri, dan orientasi astronomis yang menjadikan candi tidak hanya sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai karya arsitektur yang penuh perhitungan ilmiah.

Keseluruhan aspek ini menunjukkan bahwa candi bukan hanya sekadar bangunan bersejarah, tetapi juga hasil dari kecerdasan dan keterampilan luar biasa yang masih menjadi objek penelitian dan pelestarian hingga saat ini.

Daftar Pustaka

- Andi, A., & Deli, D. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Candi Bersejarah Budha dan Hindu Menggunakan ADDIE. *Jurnal Teknomedia*, 4(2). <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i2.133>
- El Rizaq, A. D. B., & Sarmini, S. (2021). Secondary School Teachers and Learners Perspective for Future of Education Post COVID-19 Pandemic. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 171–182. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.8385>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2024). Media Pembelajaran Sejarah Mataram Kuno Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal SWITCH*, 2(3), 106–120. <https://doi.org/10.33365/switch.v2i3.158>
- Putri. (2023). Strategi Pengembangan Wisata Edukasi pada Candi Sambisari di Kabupaten Sleman. *Review of Urbanism and Architectural Studies*, 21(1), 43–51. <https://doi.org/10.21776/ub.ruas.2023.021.01.5>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Syaputra, M. A. D., Sariyatun, S., dkk. (2020). Pemanfaatan situs purbakala candi muaro jambi sebagai objek pembelajaran sejarah lokal di era digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. <https://www.academia.edu/download/97136230/pdf.pdf>