



<http://dx.doi.org/10.25157/ja.v13i2.27243>

PENDEKATAN *DEEP LEARNING* EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS CAGAR BUDAYA BANTEN

Arif Permana Putra ^{1*}, Egi Nurholis ², Djono ³

¹ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

² Universitas Galuh, Indonesia

³ Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email Koresponden: arif.permana@untirta.ac.id ^{1*}

Article history: Submitted: 2026-10-13 | Accepted: 2026-10-22 | Published 2026-10-22

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji konsep *deep learning* dalam pembelajaran sejarah, menganalisis potensi cagar budaya Banten sebagai sumber belajar, serta merumuskan desain pembelajaran sejarah yang kontekstual dan reflektif. Kajian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka melalui analisis literatur, regulasi, dan sumber resmi terkait *deep learning*, pembelajaran sejarah, sejarah lokal, cagar budaya, serta literasi warisan budaya. Hasil kajian menunjukkan bahwa *deep learning* dalam pembelajaran sejarah dapat dioperasionalkan melalui pemahaman konsep, penyelidikan sumber, interpretasi bukti, refleksi nilai, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Cagar budaya Banten, seperti Keraton Surosowan, Masjid Agung Banten, Pelabuhan Karangantu, Benteng *Speelwijk*, Situ Tasikardi, dan Kawasan Banten Lama, memiliki potensi sebagai sumber belajar untuk memahami kekuasaan kesultanan, Islamisasi, perdagangan maritim, kolonialisme, teknologi air, multikulturalitas, dan pelestarian kawasan. Desain pembelajaran dirumuskan melalui orientasi masalah, eksplorasi sumber, interpretasi historis, proyek kolaboratif, refleksi nilai, dan publikasi karya. Pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* melalui cagar budaya Banten memperkuat berpikir historis, identitas lokal, literasi warisan budaya, dan tanggung jawab pelestarian.

Kata kunci: deep learning, pembelajaran sejarah, cagar budaya Banten, literasi warisan budaya, sejarah lokal.

Abstrack

This study aims to examine the concept of deep learning in history education, analyze the potential of Banten cultural heritage as learning resources, and formulate a contextual and reflective history learning design. This study employs a qualitative approach with a literature review method through the analysis of scholarly works, regulations, and official sources related to deep learning, history education, local history, cultural heritage, and heritage literacy. The findings indicate that deep learning in history education can be operationalized through conceptual understanding, source inquiry, evidence interpretation, value reflection, collaboration, and the application of knowledge in real-life contexts. Banten cultural heritage sites, such as Keraton Surosowan, the Great Mosque of Banten Lama, Karangantu Harbor, *Speelwijk* Fortress, Situ Tasikardi, and the Banten Lama area, have strong potential as learning resources for understanding sultanate power, Islamization, maritime trade, colonialism, water technology, multiculturalism, and heritage preservation. The learning design is formulated through problem orientation, source exploration, historical interpretation, collaborative projects, value reflection, and publication of student work. History learning based on deep learning through Banten cultural heritage strengthens historical thinking, local identity, heritage literacy, and students' responsibility for preservation.

Keywords: deep learning, history education, Banten cultural heritage, heritage literacy, local history

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran sejarah, identitas kebangsaan, serta pemahaman peserta didik mengenai perubahan masyarakat dari waktu ke waktu. Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran sejarah masih didominasi oleh aktivitas menghafal peristiwa, tokoh, tahun, dan tempat. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran sejarah masih menghadapi tantangan dalam menghadirkan proses yang kontekstual dan reflektif. Oleh karena itu, diperlukan penguatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar berbasis sumber nyata serta mengaitkan materi sejarah dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran sejarah di sekolah telah diarahkan pada pendekatan yang lebih kontekstual melalui pemanfaatan lingkungan lokal. Nurhasanah et al. (2025) menemukan bahwa pengembangan bahan ajar sejarah lokal Banten berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sejalan dengan itu, berbagai studi mengenai bahan ajar berbasis kearifan lokal juga menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran mampu memperkuat literasi budaya serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran sejarah lokal telah berkembang ke arah kontekstualisasi dan digitalisasi sumber belajar. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan

deep learning dengan pemanfaatan cagar budaya Banten sebagai sumber belajar masih sangat terbatas.

Untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah yang kontekstual pendekatan *deep learning* sangat relevan digunakan. Dalam dunia pendidikan, *deep learning* dipahami sebagai metode pembelajaran mendalam yang menekankan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, refleksi, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Fullan et al. (2018), *deep learning* mendorong siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang nyata, pengembangan keterampilan, dan pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Feriyanto dan Anjariyah (2024) menegaskan bahwa pendekatan ini diperluas melalui pembelajaran yang bermakna, sadar, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran sejarah, pendekatan *deep learning* dapat diarahkan untuk mendorong siswa melakukan penyelidikan, merefleksikan peristiwa sejarah, bekerja sama dalam menafsirkan sumber, serta menerapkan makna sejarah dalam kehidupan sosial dan budaya mereka.

Kajian terkini menunjukkan bahwa *deep learning* berkaitan dengan kemampuan para peserta didik untuk menghubungkan informasi, membangun pengetahuan, dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi baru. Khong dan Tanner (2024) menjelaskan perbedaan antara pembelajaran permukaan dan pembelajaran mendalam dengan melihat tingkat keterlibatan dalam pemahaman, penghubungan, dan penerapan pengetahuan. Sebaliknya, Jiang (2022) menekankan bahwa pembelajaran mendalam meliputi proses penyelidikan, pengaturan diri, serta pengembangan pemahaman konseptual. Berdasarkan kajian ini, pembelajaran mendalam dalam artikel

ini dioperasionalkan menjadi lima dimensi yang terintegrasi, yaitu pemahaman konsep sejarah, penghubungan peristiwa dengan konteks sosial-budaya, penyelidikan sumber melalui analisis dan interpretasi bukti, refleksi terhadap nilai dan makna sejarah, serta penerapan pengetahuan dalam tugas atau proyek kontekstual. Kelima dimensi ini secara keseluruhan menjadi landasan dalam pengembangan pembelajaran sejarah yang bermakna dan berfokus pada keterampilan berpikir historis.

Dalam pembelajaran sejarah, deep learning menjadi penting karena sejarah tidak hanya dipahami sebagai kumpulan fakta, tetapi juga sebagai proses memahami manusia, ruang, waktu, perubahan, kesinambungan, sebab-akibat, serta nilai kehidupan. Pembelajaran sejarah yang mendalam mendorong peserta didik untuk secara aktif bertanya, menelusuri sumber, menguji bukti, membandingkan perspektif, dan merefleksikan makna masa lalu bagi kehidupan masa kini. Seixas (2017) menempatkan berpikir historis dan kesadaran sejarah sebagai elemen fundamental yang menekankan kemampuan berpikir kritis dan reflektif dalam pembelajaran sejarah. Popa (2022) menggarisbawahi pentingnya pengembangan kesadaran sejarah agar pembelajaran tidak berhenti pada pengetahuan secara faktual, melainkan juga berkembang pada pemahaman hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Melalui pendekatan ini, *deep learning* dalam sejarah dapat diwujudkan melalui kegiatan bertanya, mencari sumber, mengevaluasi bukti, membandingkan pandangan, menyusun cerita, dan merenungkan makna masa lalu untuk relevansi masa kini.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran sejarah lebih mendalam adalah dengan memanfaatkan sejarah lokal dan cagar budaya sebagai sumber sejarah.

Sejarah lokal memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengerti peristiwa sejarah yang dekat dengan lingkungan sosial serta budaya mereka. Fikri dkk. (2023) menyatakan bahwa integrasi sejarah lokal berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran sejarah lebih bermakna dan efektif. Saripudin et al. (2022), juga menunjukkan bahwa pengembangan sumber belajar sejarah lokal berbasis digital dapat memperkuat kearifan lokal serta menambah literasi digital peserta didik. Di samping itu, hasil penelitian Mursidi dan Alit (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis kearifan lokal didukung media digital, *project-based learning*, dan virtual tour dapat meningkatkan keterlibatan belajar, pemahaman konsep, dan apresiasi terhadap nilai budaya lokal. Jadi, cagar budaya dalam pembelajaran sejarah dapat dipahami sebagai media pedagogis yang memungkinkan peserta didik melakukan observasi, interpretasi, dan pengujian bukti sejarah, berdiskusi tentang berbagai sudut pandang, mengembangkan proyek pembelajaran, dan merefleksikan makna pelestarian warisan budaya secara lebih kontekstual dan bermakna.

Banten memiliki banyak cagar budaya penting dalam sejarah Indonesia. Peninggalan cagar budaya ini dapat dikelompokkan menjadi pusat pemerintahan (Keraton Surosowan dan Keraton Kaibon), pusat keagamaan (Masjid Agung Banten Lama), pusat perdagangan (Pelabuhan Karangantu), bangunan pertahanan (Benteng *Speelwijk*), serta infrastruktur (Situ Tasikardi). Berbagai peninggalan Kesultanan Banten ini mencerminkan kehidupan masa lalu yang berkaitan dengan kekuasaan, penyebaran Islam, perdagangan maritim, dan interaksi budaya. Dalam pembelajaran sejarah, cagar budaya tersebut memiliki nilai edukatif karena dapat digunakan untuk memahami proses sejarah

sekaligus pentingnya pelestarian warisan budaya. Cagar budaya memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan sehingga perlu dilestarikan (Pemerintah Republik Indonesia, 2022).

Pemanfaatan cagar budaya Banten sebagai sumber belajar menjadi relevan karena mampu menghadirkan bukti nyata mengenai peristiwa masa lalu. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar dari teks, tetapi juga dapat melakukan pengamatan terhadap situs, memahami narasi sejarah, membandingkan berbagai sumber informasi, menyusun interpretasi, serta merefleksikan makna peninggalan sejarah, baik secara langsung maupun melalui media digital. Kegiatan tersebut dapat mengurangi ketergantungan pada pembelajaran berbasis hafalan karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam analisis sumber sejarah yang autentik. Hasil kegiatan pembelajaran kemudian dapat dituangkan dalam bentuk proyek digital atau reflektif, seperti peta situs, laporan kunjungan, video narasi sejarah, atau tulisan refleksi mengenai pelestarian budaya. Jumardi dkk. (2021) menegaskan bahwa pemetaan digital cagar budaya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah lokal yang mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif.

Selain itu, pemanfaatan cagar budaya juga berkontribusi dalam penguatan literasi warisan budaya peserta didik dalam pembelajaran sejarah berbasis *deep learning*. Literasi warisan budaya dalam konteks ini tidak hanya mencakup kemampuan mengenali objek-objek sejarah, tetapi juga meliputi kemampuan memahami nilai historis, menafsirkan makna budaya dan sejarah, menghubungkan peninggalan dengan identitas lokal, serta mengambil sikap terhadap pelestarian warisan budaya. Indikator tersebut selaras dengan desain

deep learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep, melakukan interpretasi, merefleksikan nilai, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan kesadaran budaya, sikap reflektif, dan karakter peduli terhadap pelestarian warisan budaya. Hal ini sejalan dengan berbagai temuan yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memperkuat keterhubungan peserta didik dengan lingkungan sosial dan budayanya.

Berbeda dari penelitian terdahulu yang telah banyak mengembangkan desain pembelajaran sejarah berbasis *Project based learning* dengan berbagai konteks budaya lokal, seperti penelitian Nafi'ah dan Djono (2024) yang menempatkan budaya Kalimantan Barat sebagai konteks pembelajaran, kajian ini menawarkan pendekatan yang lebih terintegrasi melalui pemanfaatan cagar budaya Banten sebagai sumber belajar sejarah. Artikel ini tidak hanya menekankan pada model pembelajaran berbasis proyek, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan *deep learning*, penguatan literasi warisan budaya, serta desain pembelajaran sejarah yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, kebaruan kajian ini terletak pada integrasi antara *deep learning*, pemanfaatan cagar budaya Banten, dan pengembangan literasi warisan budaya dalam satu desain pembelajaran sejarah yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang reflektif, kontekstual, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan mengkaji konsep *deep learning* dalam pembelajaran sejarah, menganalisis potensi cagar budaya Banten sebagai sumber

pembelajaran sejarah, serta merumuskan desain pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* melalui pemanfaatan cagar budaya Banten. Kajian ini bersifat konseptual yang berfokus pada pengembangan gagasan dan sintesis teori untuk menghasilkan model desain pembelajaran yang terintegrasi. Secara khusus, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sejarah dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual, bagi pengembang kurikulum dalam mengintegrasikan literasi warisan budaya ke dalam pembelajaran sejarah, serta bagi peneliti pendidikan sejarah sebagai rujukan konseptual dalam pengembangan model pembelajaran berbasis *deep learning* yang berorientasi pada penguatan literasi warisan budaya dan keterampilan berpikir historis peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka (*literature review*) yang bertujuan untuk memahami, menafsirkan, serta merumuskan konsep pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* melalui pemanfaatan cagar budaya Banten. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji makna fenomena pendidikan secara mendalam dan konseptual. Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna suatu fenomena sosial atau pendidikan secara mendalam.

Sumber data dalam penelitian ini mencakup artikel jurnal, buku akademik, prosiding, dokumen regulasi, serta publikasi resmi lembaga pemerintah yang berkaitan dengan *deep learning*, pembelajaran sejarah, sejarah lokal, cagar budaya, dan pelestarian

kawasan Banten Lama. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu relevansi dengan fokus kajian pembelajaran sejarah, pembahasan mengenai *deep learning*, pembelajaran bermakna, sejarah lokal, atau cagar budaya, diterbitkan dalam rentang waktu 2016–2025, serta berasal dari sumber yang kredibel seperti jurnal bereputasi, penerbit akademik, DOI, atau lembaga pemerintah. Kajian pustaka ini digunakan untuk memetakan perkembangan pengetahuan, mengidentifikasi tema-tema utama, dan menyusun sintesis konseptual dari penelitian sebelumnya (Snyder, 2019).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara daring, pembacaan secara kritis, pencatatan gagasan penting, serta pengelompokan berdasarkan tema kajian. Analisis data dilakukan dengan teknik *thematic analysis* melalui tahapan pengodean, pengelompokan kategori, interpretasi, dan sintesis. Proses analisis mencakup identifikasi konsep utama, pengelompokan literatur ke dalam tema *deep learning*, pembelajaran sejarah, sejarah lokal, dan cagar budaya Banten, serta perumusan kesimpulan konseptual. Tahapan ini mengikuti prinsip analisis kualitatif yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Konsep *Deep Learning* dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* menekankan pembangunan pemahaman mendalam terhadap makna peristiwa sejarah. Pembelajaran diarahkan pada kemampuan peserta didik menghubungkan konsep, menafsirkan

peristiwa, dan menganalisis keterkaitan antara sumber dengan konteks sosial-historis. Peserta didik aktif mengintegrasikan pengalaman sebelumnya dengan informasi baru, membangun pengetahuan reflektif, serta menerapkannya dalam konteks nyata. Polman et al. (2021) menyatakan bahwa *meaningful learning* meningkatkan motivasi belajar melalui keterkaitan materi dengan pengalaman nyata peserta didik. Analisis sumber menjadi inti kegiatan belajar, membedakannya dari metode hafalan, sehingga proses pembelajaran bersifat kontekstual dan aplikatif. Aktivitas ini menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kontekstual yang mendukung pemahaman sejarah secara utuh.

Pendekatan *deep learning* dalam sejarah dioperasionalkan melalui *inquiry*, interpretasi sumber, dan argumentasi historis. Peserta didik merumuskan pertanyaan sejarah, menelusuri bukti, dan menafsirkan data secara sistematis. Aktivitas ini memungkinkan pemahaman sebab-akibat peristiwa, dinamika perubahan, peran aktor sejarah, serta relevansi nilai sejarah bagi kehidupan kontemporer. Kegiatan tersebut memperkuat literasi sejarah, empati historis, dan kesadaran sejarah dengan mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif. Evaluasi dilakukan bukan hanya terhadap penguasaan fakta, tetapi juga kemampuan analitis dan reflektif peserta didik. Pendekatan ini menempatkan analisis sumber dan interpretasi historis sebagai pusat pembelajaran yang bermakna.

Implementasi *deep learning* diwujudkan melalui model terintegrasi yang menggabungkan *meaningful learning*, *reflective learning*, dan *collaborative learning*. *Meaningful learning* menekankan keterkaitan materi dengan pengalaman dan konteks kehidupan peserta didik. *Reflective learning* menuntut kemampuan

mengevaluasi proses berpikir, menafsirkan bukti, dan menyusun kesimpulan berbasis data. *Collaborative learning* mendorong interaksi, diskusi, dan produksi pengetahuan kolektif. Fullan et al. (2018) menegaskan bahwa model ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, karakter, dan kewargaan. Struktur ini menyatukan aspek kognitif, sosial, dan reflektif, menciptakan pengalaman belajar sejarah yang utuh dan aplikatif. Model integratif mempersiapkan peserta didik untuk memahami sejarah secara analitis, kritis, dan kontekstual.

Teknologi memperkuat *deep learning* melalui *digital archive* dan *virtual source analysis* sebagai alat analisis sumber sejarah. Peserta didik dapat mengakses, memverifikasi, dan menafsirkan bukti sejarah secara sistematis. Mystakidis et al. (2019) menunjukkan bahwa teknologi memperkuat pengalaman belajar yang bermakna, sedangkan Rapanta et al. (2021) menekankan keseimbangan antara teknologi dan pedagogi untuk memperkuat proses berpikir dan konstruksi pengetahuan. Aktivitas berbasis teknologi mendukung *historical inquiry*, pemahaman kontekstual, dan pengembangan empati historis dengan menempatkan peserta didik dalam pengalaman belajar yang reflektif. Sumber digital menjadi medium interaksi yang memungkinkan analisis kritis dan interpretasi historis yang lebih mendalam.

Proses pembelajaran melalui *deep learning* membentuk *historical consciousness* dengan mengintegrasikan analisis sumber, empati historis, dan refleksi kritis. Peserta didik menafsirkan fakta dalam konteks masa lalu, masa kini, dan masa depan (Grever & Adriaansen, 2019). Empati historis berkembang ketika peserta didik memahami latar belakang, kompleksitas, dan konteks tindakan manusia (Perikleous, 2019; Bartelds et al., 2020). Interaksi dengan

sumber digital dan situs sejarah memperkuat dimensi emosional dan kontekstual (Savenije & De Bruijn, 2017). Sintesis ini menempatkan *deep learning* sebagai kerangka konseptual yang menyatukan analisis sumber, refleksi, dan kesadaran historis secara sistematis. Implementasi kerangka membutuhkan sumber autentik yang memungkinkan interaksi langsung dengan bukti sejarah. Sumber autentik ini menegaskan relevansi cagar budaya Banten sebagai medium pembelajaran yang mendukung penerapan *deep learning* secara empiris dan kontekstual, sehingga pembahasan selanjutnya difokuskan pada potensi cagar budaya Banten sebagai sumber pembelajaran sejarah.

2. Potensi Cagar Budaya Banten sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah

Hasil telaah menunjukkan bahwa cagar budaya Banten memiliki potensi strategis sebagai sumber pembelajaran sejarah, dengan Kawasan Banten Lama dan Kota Serang sebagai lokasi inti yang merepresentasikan kekayaan warisan sejarah daerah. Dalam perspektif Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, warisan budaya perlu dilindungi, dikembangkan, dimanfaatkan, dan dibina sebagai bagian dari upaya memperkuat ketahanan budaya serta kontribusi Indonesia dalam peradaban dunia. Kerangka tersebut menempatkan cagar budaya bukan hanya sebagai peninggalan masa lalu, melainkan juga sebagai bagian dari ekosistem pemajuan kebudayaan yang memuat jejak material, nilai historis, dan identitas kolektif masyarakat. Dimensi kebendaan cagar budaya menjadikannya relevan bagi pembelajaran sejarah karena peserta didik dapat berhadapan dengan bukti konkret kehidupan masa lampau. Dalam konteks pendidikan sejarah, cagar budaya dapat

berfungsi sebagai sumber primer, sumber visual, dan ruang belajar kontekstual yang memfasilitasi kegiatan mengamati, menafsirkan, serta menghubungkan peristiwa sejarah dengan lingkungan sosial peserta didik. Potensi tersebut dapat ditinjau melalui empat indikator, yaitu relevansi materi, ketersediaan sumber, kedekatan dengan pengalaman peserta didik, dan peluang aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pemetaan sumber, objek cagar budaya Banten dapat disusun ke dalam beberapa kategori tematik agar pembahasan tidak berhenti pada inventarisasi peninggalan, tetapi mampu mengonstruksi hubungan antara objek, konsep sejarah, dan aktivitas pembelajaran. Kategori politik-kekuasaan direpresentasikan oleh Keraton Surosowan dan Keraton Kaibon karena keduanya berkaitan dengan pusat pemerintahan, struktur kekuasaan, tata ruang istana, serta dinamika politik Kesultanan Banten. Kategori keagamaan dapat ditelusuri melalui Masjid Agung Banten dan Meriam Ki Amuk yang mengindikasikan proses Islamisasi, simbol legitimasi kekuasaan, dan peran Banten sebagai pusat keagamaan di wilayah pesisir. Kategori maritim direpresentasikan oleh Pelabuhan Karangantu yang menunjukkan posisi Banten dalam jaringan pelayaran dan perdagangan antarwilayah, sedangkan kategori kolonial tampak pada Benteng *Speelwijk* yang memperlihatkan relasi Banten dengan kekuatan Eropa, konflik politik, imperialisme, dan perubahan kekuasaan. Kategori multikultural dapat dikaji melalui Vihara Avalokitesvara yang merekam keberagaman etnis, agama, dan interaksi sosial masyarakat Banten. Sementara itu, Situ Tasikardi merepresentasikan teknologi air dan tata ruang kerajaan, sedangkan keseluruhan lanskap Banten Lama dapat digunakan untuk membahas pelestarian kawasan,

sebagaimana Pasaribu (2023) menunjukkan bahwa kawasan Kota Kuno Banten Lama perlu ditata dalam kerangka pelestarian cagar budaya karena memuat banyak situs penting di dalam ruang sosial masyarakat.

Temuan ini memperlihatkan bahwa status cagar budaya memperkuat validitas objek sebagai sumber pembelajaran sejarah. Sumber pemerintah mencatat bahwa cagar budaya di wilayah Kota Serang meliputi Banten Girang, Watu Gilang, Keraton Surosowan, Masjid Agung Banten Lama, Keraton Kaibon, Benteng *Speelwijk*, Stasiun Serang, Stasiun Karangantu, dan sejumlah objek lain yang tersebar di kawasan Banten (Direktorat Pelindungan Kebudayaan, 2022). Data Budaya Kita juga menunjukkan bahwa Masjid Agung Banten telah ditetapkan sebagai cagar budaya nasional dengan kategori bangunan, sedangkan Benteng *Speelwijk* tercatat sebagai bangunan cagar budaya nasional di Kota Serang (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Data dan Teknologi Informasi, 2024a, 2024b). Keraton Kaibon juga dijelaskan sebagai situs cagar budaya peninggalan Kesultanan Banten yang dibangun pada awal abad ke-19 (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Data dan Teknologi Informasi, 2024c). Status administratif dan hukum tersebut mengindikasikan bahwa objek-objek cagar budaya Banten memiliki dasar legal, data resmi, serta nilai kesejarahan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pembelajaran. Status dan sebaran cagar budaya tersebut tidak hanya menunjukkan kekayaan warisan Banten, tetapi juga menyediakan ragam sumber konkret untuk mengonstruksi pengalaman belajar sejarah. Pada saat yang sama, pengakuan sebagai cagar budaya menuntut pendekatan pembelajaran yang etis, yakni menempatkan situs sebagai warisan yang harus dihormati, dijaga, dan dilestarikan.

Pemilihan objek kunci diperlukan agar pembahasan potensi cagar budaya Banten lebih konsisten dan analitis. Keraton Surosowan merepresentasikan situs politik-kekuasaan karena memiliki nilai historis sebagai pusat pemerintahan Kesultanan Banten; melalui situs ini, peserta didik dapat mempelajari struktur kekuasaan, tata kota, arsitektur istana, dan sistem pemerintahan, misalnya melalui pertanyaan tentang hubungan antara tata ruang keraton dan sistem kekuasaan kesultanan. Data Budaya Kita mendeskripsikan Benteng Surosowan sebagai situs cagar budaya yang mengalami beberapa fase pembangunan dan pemugaran, sehingga relevan untuk membahas dinamika politik, ruang, dan pemerintahan Banten pada masa lalu (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Data dan Teknologi Informasi, 2024d). Masjid Agung Banten dapat digunakan untuk mengkaji Islamisasi, otoritas keagamaan, simbol politik-keagamaan, dan perubahan sosial masyarakat pesisir. Pelabuhan Karangantu memfasilitasi pembahasan mengenai perdagangan maritim, mobilitas manusia dan barang, hubungan antardaerah, serta posisi Banten dalam ekonomi pesisir. Benteng *Speelwijk* mengarahkan peserta didik untuk memahami kolonialisme, imperialisme, konflik politik, dan perubahan relasi kuasa. Vihara Avalokitesvara memperkuat kajian multikulturalitas, sedangkan Situ Tasikardi menghubungkan pembelajaran sejarah dengan teknologi lingkungan, pengelolaan air, tata ruang kerajaan, dan pelestarian kawasan; Andiyanto dan Budianto (2021) menunjukkan bahwa Situ Tasikardi merupakan bagian dari peninggalan kawasan Banten Lama yang memiliki nilai sejarah serta memerlukan penataan dan pelestarian.

Potensi cagar budaya Banten juga berkaitan dengan kedekatannya terhadap pengalaman sosial dan budaya peserta didik.

Situs lokal memungkinkan peserta didik memahami bahwa sejarah tidak hanya hadir dalam narasi nasional, tetapi juga tersusun dari jejak, ingatan, ruang, dan pengalaman masyarakat di lingkungan terdekat. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kajian sejarah lokal dapat dijadikan muatan pembelajaran yang memperkuat keterhubungan antara materi sejarah dan realitas sosial peserta didik (Prasetya et al., 2022). Melalui cagar budaya Banten, peserta didik dapat mengenali identitas lokal, memahami keberagaman budaya, serta menelaah cara narasi sejarah dibangun melalui sumber, sudut pandang, dan interpretasi yang berbeda. Gagasan ini sejalan dengan Banks dan Banks (2019) yang menekankan pentingnya pendidikan yang menghargai keberagaman pengalaman budaya peserta didik. Dalam praktiknya, guru dapat mengembangkan pembelajaran berbasis inkuiri dengan meminta peserta didik merumuskan pertanyaan tentang fungsi situs, perubahan makna, atau relasi antara cagar budaya dan kehidupan masyarakat masa kini. Pembelajaran berbasis proyek juga dapat diterapkan melalui lembar kerja analisis situs, kunjungan virtual atau lapangan, proyek peta sejarah, penulisan narasi sejarah lokal, analisis foto atau artefak, dan dokumentasi visual yang menempatkan peserta didik sebagai peneliti pemula.

Pembelajaran sejarah tidak seharusnya berhenti pada penguasaan pengetahuan tentang masa lalu, tetapi perlu diarahkan pada pembentukan tanggung jawab publik terhadap warisan budaya. Dalam konteks cagar budaya Banten, peserta didik dapat diajak memahami bahwa peninggalan sejarah merupakan warisan bersama yang memerlukan kepedulian, partisipasi, dan pelestarian. Tantangan ini penting dibahas karena cagar budaya tidak hanya menghadirkan peluang sebagai sumber

pembelajaran, tetapi juga menyimpan persoalan pengelolaan kawasan, keterlibatan masyarakat, dan keberlanjutan pelestarian. Fadillah (2022) menegaskan pentingnya perspektif arkeologi publik dalam pelestarian situs Banten Lama agar masyarakat tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam menjaga warisan budaya. Pasaribu (2023) juga menekankan perlunya penataan ruang dan pengelolaan kawasan cagar budaya Banten Lama secara tepat. Temuan Pasaribu tentang penataan kawasan sejalan dengan Fadillah tentang arkeologi publik, sehingga pemanfaatan situs sebagai sumber belajar harus disertai kesadaran pelestarian. Dalam pembelajaran sejarah, isu tersebut dapat dijadikan masalah kontekstual melalui studi kasus kerusakan atau pengelolaan situs, debat kebijakan penataan kawasan, observasi langsung kondisi cagar budaya, maupun proyek kampanye pelestarian berbasis media digital.

Secara pedagogis, pembelajaran berbasis cagar budaya memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik berhadapan dengan tempat, artefak, lanskap, simbol, dan narasi yang memiliki dimensi sosial. Keterlibatan dengan situs sejarah memperkuat kemampuan peserta didik untuk mengamati sumber, menafsirkan bukti, menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kondisi masa kini, serta membangun kesadaran historis. Dalam konteks ini, guru dapat mengembangkan aktivitas yang menggabungkan inkuiri sejarah, proyek kolaboratif, dan refleksi pelestarian. Baron (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran di situs sejarah memberi guru pengalaman profesional yang dapat dibawa kembali ke kelas. Baron (2020) juga menegaskan bahwa pengalaman berbasis situs sejarah membantu guru mempertahankan pemahaman yang lebih kuat tentang hubungan antara tempat, sumber, dan

pembelajaran sejarah. Rujukan tersebut mengindikasikan bahwa situs sejarah tidak hanya memperkaya materi, tetapi juga memperkuat kompetensi pedagogis guru dalam menghubungkan sumber konkret dengan proses belajar. Dengan cara ini, cagar budaya Banten dapat digunakan untuk membangun pembelajaran sejarah yang berbasis sumber, pengalaman, konteks sosial budaya, dan etika pelestarian.

Cagar budaya Banten berkontribusi penting sebagai sumber pembelajaran sejarah yang konkret, visual, kontekstual, dan berorientasi pelestarian. Kawasan Banten Lama dan Kota Serang menyediakan objek-objek kunci yang dapat menghubungkan tema kekuasaan kesultanan, Islamisasi, perdagangan maritim, kolonialisme, multikulturalitas, teknologi air, dan pelestarian kawasan. Pemanfaatan objek tersebut memperkuat relevansi materi, memperluas ketersediaan sumber, mendekatkan peserta didik dengan sejarah lokal, serta membuka peluang aktivitas pembelajaran yang aktif dan reflektif. Cagar budaya Banten tidak hanya berfungsi sebagai bukti masa lalu, tetapi juga sebagai ruang pedagogis untuk membangun literasi sejarah, identitas lokal, kesadaran multikultural, dan tanggung jawab publik terhadap warisan budaya.

3. Desain Pembelajaran Sejarah Berbasis Deep Learning melalui Cagar Budaya Banten

Hasil telaah menunjukkan bahwa desain pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* melalui cagar budaya Banten perlu diposisikan sebagai rancangan inkuiri yang memanfaatkan situs sebagai sumber, objek kajian, ruang refleksi, dan dasar proyek pelestarian. *Deep learning* dalam konteks ini dipahami sebagai proses pembelajaran yang menuntun peserta didik membangun pemahaman mendalam melalui

penyelidikan, analisis bukti, pengaitan konsep, refleksi nilai, dan transfer pengetahuan pada tindakan nyata. Cagar budaya Banten menyediakan bukti material yang memungkinkan peserta didik mempelajari Kesultanan Banten, kolonialisme, Islamisasi, teknologi air, perdagangan maritim, dan pelestarian kawasan melalui pengalaman sumber. Materi sejarah tidak ditempatkan sebagai informasi yang dihafalkan, tetapi sebagai persoalan yang ditelusuri melalui pertanyaan, data, konteks, dan interpretasi. Guru merancang aktivitas yang membuat peserta didik mengamati artefak, membaca lanskap situs, menilai sumber, dan menyusun penjelasan historis. Rancangan tersebut menegaskan pergeseran dari pembelajaran berbasis ceramah menuju pembelajaran berbasis bukti dan pengalaman. Kedalaman belajar terlihat pada kemampuan peserta didik menghubungkan fakta sejarah dengan makna sosial dan tanggung jawab pelestarian. Cagar budaya Banten berfungsi sebagai medium pedagogis yang mengintegrasikan pengetahuan sejarah, penalaran kritis, identitas lokal, dan kepedulian publik.

Orientasi masalah dirancang melalui pertanyaan pemantik yang terhubung dengan tema sejarah dan objek cagar budaya. Pertanyaan tentang kekuasaan dapat diarahkan pada Keraton Surosowan, misalnya “Bagaimana tata ruang Keraton Surosowan merepresentasikan sistem pemerintahan Kesultanan Banten?” Pertanyaan tentang kolonialisme dapat difokuskan pada Benteng *Speelwijk* melalui telaah relasi Banten dengan kekuatan Eropa. Pertanyaan tentang Islamisasi dapat dikembangkan dari Masjid Agung Banten sebagai pusat keagamaan dan simbol legitimasi politik. Pertanyaan tentang teknologi lingkungan dapat ditautkan

dengan Situ Tasikardi untuk menelaah fungsi air dalam tata ruang kerajaan. Pertanyaan tentang pelestarian dapat diarahkan pada isu keberlanjutan Banten Lama dan peran generasi muda dalam menjaga warisan budaya. Perumusan masalah semacam ini membantu peserta didik melihat situs bukan sebagai objek statis, melainkan sebagai sumber yang memuat persoalan historis. Orientasi awal membangun arah inkuiri, menentukan jenis sumber yang perlu dikaji, dan menyiapkan produk belajar yang relevan.

Tahap eksplorasi sumber memerlukan pengelompokan bahan belajar sesuai fungsi historis dan pedagogis. Sumber primer dapat berupa jejak fisik situs, arsip digital, peta lama, foto dokumenter, atau data resmi pemerintah mengenai cagar budaya. Sumber visual seperti gambar, denah, video dokumenter, dan infografis digunakan untuk membantu peserta didik membaca bentuk, ruang, simbol, dan perubahan kondisi situs. Sumber sekunder berupa artikel ilmiah dan bahan ajar memberikan konteks konseptual agar peserta didik tidak menafsirkan bukti secara lepas. Kunjungan lapangan memberi pengalaman langsung, sedangkan peta interaktif dan tur virtual menjadi alternatif ketika akses ke situs terbatas. Nisa et al. (2024) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis sejarah lokal dapat memperkuat transformasi pembelajaran sejarah di era digital. Ofianto et al. (2023) menunjukkan bahwa virtual field trip dapat memperkuat penggunaan bukti sumber primer dalam pembelajaran sejarah lokal. Saripudin et al. (2022) menambahkan bahwa bahan ajar sejarah lokal berbasis digital dapat meningkatkan kearifan lokal dan literasi digital peserta didik.

Kegiatan interpretasi historis diarahkan untuk membaca hubungan antara bukti fisik, konteks sosial, dan narasi sejarah. Peserta didik dapat memulai dengan

mengidentifikasi asal, fungsi, dan konteks sumber sebelum membandingkannya dengan sumber lain. Keraton Surosowan digunakan untuk menafsirkan struktur kekuasaan dan tata kota Kesultanan Banten melalui analisis denah, sisa bangunan, dan narasi sejarah. Masjid Agung Banten membantu peserta didik memahami Islamisasi, otoritas keagamaan, dan simbol politik yang berkembang di wilayah pesisir. Benteng *Speelwijk* membuka pembacaan tentang kolonialisme, konflik politik, dan perubahan relasi kekuasaan antara Banten dan Eropa. Keraton Kaibon dan Situ Tasikardi memperluas kajian pada dinamika kekuasaan, tata ruang kerajaan, serta teknologi tata air. Metzger dan Harris (2018) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah perlu memperhatikan literasi sejarah, sumber, representasi, dan cara peserta didik mengonstruksi pemahaman tentang masa lalu. Interpretasi situs membuat cagar budaya dipahami sebagai sumber informasi yang dapat diuji, dibandingkan, dan dimaknai melalui penalaran historis.

Konstruksi desain pembelajaran berbasis cagar budaya Banten memiliki kesesuaian dengan arah Kurikulum Merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2024) menegaskan bahwa capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kompetensi melalui pengalaman belajar yang relevan dengan konteks kehidupan. Cagar budaya Banten menyediakan konteks lokal yang memungkinkan capaian sejarah dirancang melalui inkuiri, kolaborasi, refleksi, dan produksi karya. Nafi'ah dan Djono (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dapat dirancang sesuai karakteristik lingkungan belajar dan dikembangkan melalui kegiatan proyek yang melibatkan peserta didik secara aktif. Kesesuaian tersebut tampak pada integrasi pertanyaan

historis, penggunaan sumber autentik, diskusi kelompok, penyusunan produk, dan refleksi nilai. Guru dapat menyesuaikan sumber dan aktivitas berdasarkan akses situs, kesiapan peserta didik, serta ketersediaan media belajar. Asesmen perlu menilai proses berpikir sejarah, kualitas

bukti, ketepatan interpretasi, kerja kolaboratif, dan tanggung jawab pelestarian. Rancangan operasional tahap pembelajaran disajikan pada Tabel 1 sebagai model yang menghubungkan tujuan, aktivitas, produk, dan indikator asesmen.

Tabel 1. Desain Pembelajaran Sejarah Berbasis *Deep Learning* melalui Cagar Budaya Banten

Tahap Pembelajaran	Tujuan Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Produk dan Indikator/Asesmen
Orientasi masalah sejarah	Membangun fokus inkuiri berdasarkan persoalan sejarah lokal.	Menyajikan gambar, video, atau narasi singkat tentang cagar budaya Banten dan mengajukan pertanyaan pemantik.	Mengamati sumber awal, mengajukan pertanyaan, dan merumuskan masalah sejarah.	Daftar pertanyaan sejarah; dinilai dari relevansi masalah, keterkaitan objek, dan kejelasan fokus inkuiri.
Eksplorasi sumber cagar budaya	Mengumpulkan data dari sumber primer, visual, digital, resmi, dan sekunder.	Menyediakan artikel, foto, peta, video, arsip digital, sumber resmi, dan alternatif kunjungan virtual atau lapangan.	Mengumpulkan informasi tentang Keraton Surosowan, Masjid Agung Banten, Benteng <i>Speelwijk</i> , Keraton Kaibon, atau Situ Tasikardi.	Catatan sumber dan data awal; dinilai dari keberagaman sumber, validitas data, dan ketepatan pencatatan.
Interpretasi historis	Menghubungkan bukti fisik dengan konteks dan konsep sejarah.	Membimbing analisis sumber, perbandingan data, dan penafsiran makna situs dalam konteks sejarah Banten.	Menafsirkan bukti, membandingkan sumber, dan menyusun penjelasan historis berbasis data.	Analisis singkat situs; dinilai dari penggunaan bukti, akurasi konteks, dan kekuatan argumen.
Kolaborasi proyek	Menghasilkan karya sejarah lokal berbasis sumber dan kerja kelompok.	Membagi kelompok, menetapkan tugas, memberi rubrik, dan mendampingi pengembangan produk.	Menyusun infografis, video, poster, peta digital, atau laporan kajian situs.	Produk proyek sejarah; dinilai dari ketepatan isi, kreativitas, kolaborasi, dan keterhubungan dengan sumber.

Tahap Pembelajaran	Tujuan Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Produk dan Indikator/Asesmen
Refleksi nilai	Menumbuhkan kesadaran sejarah, identitas lokal, dan tanggung jawab pelestarian.	Memandu diskusi tentang makna sejarah, keberagaman, dan pelestarian cagar budaya.	Menulis refleksi tentang nilai situs, makna sejarah, dan peran peserta didik dalam pelestarian.	Esai reflektif; dinilai dari kedalaman refleksi, hubungan nilai dengan bukti, dan kejelasan sikap.
Publikasi karya	Mengomunikasikan hasil belajar kepada komunitas kelas atau publik sekolah.	Memfasilitasi presentasi, pameran kelas, publikasi digital, dan umpan balik antarkelompok.	Mempresentasikan karya, menjawab pertanyaan, dan memberi umpan balik kepada kelompok lain.	Pameran atau publikasi digital; dinilai dari komunikasi, kualitas visual, argumentasi, dan respons terhadap masukan.

Rancangan tersebut menempatkan guru sebagai fasilitator inkuiri dan peserta didik sebagai peneliti pemula yang bekerja dengan sumber sejarah. Peran guru tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi meliputi penyusunan masalah, kurasi sumber, bimbingan analisis, pendampingan proyek, dan penguatan refleksi. Peserta didik diarahkan untuk merumuskan pertanyaan, memilih data, menguji bukti, menyusun argumen, dan mempresentasikan temuan. Proses belajar berlangsung melalui kerja kolaboratif yang menuntut komunikasi, pembagian peran, kreativitas, dan tanggung jawab akademik. Produk seperti infografis, video, poster, peta digital, laporan kajian situs, atau kampanye pelestarian menjadi bukti ketercapaian belajar. Penilaian autentik dilakukan melalui rubrik proyek, portofolio, presentasi, jurnal refleksi, dan penilaian kolaborasi. Penekanan pada proses dan produk membantu pembelajaran sejarah melampaui hafalan fakta menuju kemampuan berpikir kritis dan empati historis. Model ini memperkuat hubungan antara bukti sejarah, kerja ilmiah peserta didik, dan nilai publik yang melekat pada cagar budaya.

Penggunaan multimedia perlu diposisikan sebagai perangkat pendukung penalaran historis, bukan pengganti proses berpikir peserta didik. Media digital memberi akses pada visualisasi situs, peta interaktif, arsip daring, tur virtual, dan simulasi yang sulit dihadirkan dalam ruang kelas. Abdulrahman et al. (2020) menunjukkan bahwa multimedia membantu proses belajar ketika dirancang sesuai tujuan pedagogis. López-Belmonte et al. (2023) menambahkan bahwa media berbasis permainan dalam pendidikan warisan budaya memiliki potensi memperluas keterlibatan peserta didik. Dalam pembelajaran cagar budaya Banten, media digital perlu diarahkan untuk memperkuat eksplorasi sumber, pembacaan konteks, kolaborasi proyek, dan publikasi karya. Guru perlu memastikan bahwa penggunaan media disertai pertanyaan analitis, sumber yang valid, dan tugas yang menuntut interpretasi. Media interaktif menjadi bermakna ketika membantu peserta didik membandingkan bukti, menjelaskan perubahan, dan merumuskan tindakan pelestarian. Prinsip ini menjaga agar inovasi teknologi tetap berorientasi pada literasi

sejarah dan bukan sekadar variasi penyajian materi.

Penerapan desain ini membuka peluang untuk memperkuat pembelajaran sejarah yang relevan dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Cagar budaya Banten menghadirkan sumber yang dekat dengan pengalaman lokal sehingga peserta didik dapat menghubungkan sejarah daerah dengan dinamika nasional. Keterlibatan peserta didik dalam observasi situs, analisis foto, penulisan narasi lokal, atau proyek peta sejarah memperluas cara mereka memahami warisan budaya. Literasi warisan budaya berkembang ketika peserta didik mampu mengenali nilai, fungsi, makna, ancaman, dan strategi pelestarian cagar budaya. Valencia Arnica et al. (2023) menunjukkan bahwa model didaktik dalam pendidikan warisan budaya perlu memperhatikan hubungan antara pengetahuan, pengalaman, dan partisipasi peserta didik. Produk edukatif seperti poster pelestarian, video pendek, infografis digital, dan kampanye literasi cagar budaya dapat menjadi sarana partisipasi publik di lingkungan sekolah. Peluang ini menghubungkan pembelajaran sejarah dengan identitas lokal, kesadaran multikultural, dan tanggung jawab sosial. Cagar budaya Banten memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar sejarah melalui pengalaman intelektual, visual, sosial, dan aksi nyata.

Implementasi desain pembelajaran berbasis deep learning melalui cagar budaya Banten tetap memerlukan strategi mitigasi terhadap sejumlah tantangan. Keterbatasan bahan ajar sejarah lokal dapat diatasi melalui kurasi artikel ilmiah, sumber resmi pemerintah, dokumentasi museum, dan arsip digital yang relevan. Kesiapan guru dalam merancang pertanyaan historis perlu diperkuat melalui pelatihan penyusunan masalah, analisis sumber, dan rubrik

asesmen autentik. Kendala biaya, waktu, dan teknis kunjungan lapangan dapat dijawab melalui kunjungan virtual, pemanfaatan peta interaktif, atau kerja sama dengan pengelola situs. Ketersediaan sumber yang valid menuntut guru membimbing peserta didik membedakan data resmi, opini populer, dokumentasi visual, dan interpretasi akademik. Penilaian tidak cukup menggunakan tes hafalan karena desain ini menekankan proses inkuiri, kualitas argumen, produk proyek, refleksi, dan kolaborasi. Tantangan pelestarian kawasan, termasuk penataan ruang, keterlibatan masyarakat, dan aktivitas di sekitar situs, dapat dijadikan masalah kontekstual dalam pembelajaran. Penanganan tantangan tersebut membuat desain lebih aplikatif, terukur, dan selaras dengan tujuan pembelajaran sejarah yang berorientasi pada pemahaman mendalam.

Desain pembelajaran sejarah berbasis deep learning melalui cagar budaya Banten mempertemukan sumber konkret, penalaran historis, pengalaman belajar, dan aksi pelestarian dalam satu model pembelajaran. Kawasan Banten Lama dan objek-objek cagar budaya di Kota Serang menyediakan ruang belajar yang menghubungkan sejarah kesultanan, Islamisasi, kolonialisme, perdagangan maritim, teknologi air, dan keberagaman budaya. Peserta didik memperoleh peluang untuk membaca jejak masa lalu, menafsirkan makna situs, menguji sumber, menyusun argumen, dan menghasilkan karya edukatif. Guru memperoleh kerangka untuk merancang pembelajaran yang tidak berpusat pada transmisi materi, tetapi pada inkuiri, kolaborasi, refleksi, dan asesmen autentik. Integrasi media digital memperluas akses terhadap sumber tanpa menghilangkan tuntutan literasi sejarah dan ketelitian interpretasi. Keterbatasan implementasi dapat dikelola melalui kurasi sumber,

alternatif kunjungan virtual, penguatan kompetensi guru, dan penilaian berbasis portofolio. Rancangan ini menegaskan kontribusi cagar budaya Banten sebagai ruang pedagogis yang membangun pengetahuan sejarah, identitas lokal, literasi warisan budaya, dan tanggung jawab publik terhadap pelestarian.

SIMPULAN

Pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* melalui cagar budaya Banten relevan untuk memperkuat pemahaman historis peserta didik. Cagar budaya berfungsi sebagai sumber belajar konkret yang memungkinkan peserta didik mengamati bukti sejarah, menafsirkan makna peristiwa, menghubungkan masa lalu dengan masa kini, serta merefleksikan nilai sejarah dalam kehidupan sosial. Orientasi pembelajaran tidak lagi terbatas pada penguasaan fakta, melainkan diarahkan pada pengembangan berpikir historis, kesadaran sejarah, dan tanggung jawab terhadap warisan budaya.

Potensi cagar budaya Banten tampak pada keberagaman tema sejarah yang dapat dikaji melalui objek lokal. Keraton Surosowan dan Keraton Kaibon merepresentasikan kekuasaan Kesultanan Banten, Masjid Agung Banten berkaitan dengan Islamisasi, Pelabuhan Karangantu menunjukkan perdagangan maritim, Benteng *Speelwijk* menggambarkan kolonialisme, Situ Tasikardi memperlihatkan teknologi air, sedangkan Kawasan Banten Lama memuat dimensi tata ruang, multikulturalitas, dan pelestarian kawasan. Keberadaan objek tersebut mendekatkan materi sejarah dengan lingkungan sosial budaya peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berbasis pengalaman.

Desain pembelajaran dapat diterapkan melalui orientasi masalah sejarah, eksplorasi sumber cagar budaya, interpretasi historis, kolaborasi proyek, refleksi nilai, dan publikasi karya. Pelaksanaannya memerlukan modul, LKPD, media digital, sumber belajar yang valid, serta asesmen autentik untuk menilai proses inkuiri, produk belajar, refleksi, dan kolaborasi. Desain tersebut dapat disesuaikan dengan karakteristik sekolah, capaian pembelajaran, dan ketersediaan sumber di lingkungan belajar. Pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* melalui cagar budaya Banten memberi kontribusi pada penguatan literasi sejarah, identitas lokal, dan kepedulian peserta didik terhadap pelestarian warisan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Andiyan, A., & Budianto, E. (2021). Penerapan konsep arsitektur kontemporer pada penataan cagar budaya Situ Tasikardi. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 2624–2636. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.3163>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Data dan Teknologi Informasi. (2024a). Masjid Agung Banten. *Budaya Kita: Cagar Budaya*. Kementerian Pendidikan Dasar dan

- Menengah.
<https://budaya.data.kemdikbud.go.id/cagarbudaya/objek/KB000238>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Data dan Teknologi Informasi. (2024b). Benteng *Speelwijk*. Budaya Kita: Cagar Budaya. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/budayakita/cagarbudaya/objek/KB000240>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Data dan Teknologi Informasi. (2024c). Kraton Kaibon. Budaya Kita: Cagar Budaya. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://budaya.data.kemdikbud.go.id/cagarbudaya/objek/KB000236>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Data dan Teknologi Informasi. (2024d). Benteng Surosowan. Budaya Kita: Cagar Budaya. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/budayakita/cagarbudaya/objek/KB000235>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/1718851677_manage_file.pdf
- Bartelds, H., Savenije, G. M., & van Boxtel, C. (2020). Students' and teachers' beliefs about historical empathy in secondary history education. *Theory & Research in Social Education*, 48(4), 529–551. <https://doi.org/10.1080/00933104.2020.1808131>
- Baron, C. (2019). Understanding what teachers gain from professional development at historic sites. *Theory & Research in Social Education*, 47(4), 1–31. <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1489927>
- Baron, C. (2020). What teachers retain from historic site-based professional development. *Journal of Teacher Education*, 71(4), 392–404. <https://doi.org/10.1177/0022487119841889>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE.
- Direktorat Pelindungan Kebudayaan. (2022). Database cagar budaya di Kota Serang. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/19602/>
- Fadillah, M. A. (2022). Pelestarian situs Banten Lama: Perspektif arkeologi publik. *KRITIS*, Edisi Khusus 2022, 64–80. <https://doi.org/10.24246/kritis.v0i0p64-80>
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). *Deep learning approach through meaningful, mindful, and joyful learning: A library research*. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 208–212. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>

- Fikri, A., Syahza, A., & Putra, Z. H. (2023). Systematic review of integration of local history in history education in Indonesia based on learning technology. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2364>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin.
- Grever, M., & Adriaansen, R. J. (2019). Historical consciousness: The enigma of different paradigms. *Journal of Curriculum Studies*, 51(6), 814–830. <https://doi.org/10.1080/00220272.2019.1652937>
- Jiang, R. (2022). Understanding, investigating, and promoting *deep learning* in language education: A survey on Chinese college students' *deep learning* in the online EFL teaching context. *Frontiers in Psychology*, 13, 955565. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.955565>
- Jumardi, Soeprijanto, & Musnir, D. N. (2021). Digital mapping of cultural heritage as a learning source for local history in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 536, 39–41. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.006>
- Khong, M. L., & Tanner, J. A. (2024). Surface and *deep learning*: A blended learning approach in preclinical years of medical school. *BMC Medical Education*, 24, 1029. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05963-5>
- López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Moreno-Guerrero, A. J., & Parra-González, M. E. (2023). Mobile game-based learning in cultural heritage education: A bibliometric analysis. *Education + Training*, 65(3), 345–362. <https://doi.org/10.1108/ET-06-2022-0247>
- Metzger, S. A., & Harris, L. M. (Eds.). (2018). *The Wiley international handbook of history teaching and learning*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119100812>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE.
- Mystakidis, S., Berki, E., & Valtanen, J. (2019). The Patras blended strategy model for deep and meaningful learning in quality life-long distance education. *Electronic Journal of e-Learning*, 17(2), 66–78. <https://doi.org/10.34190/JEL.17.2.01>
- Nafi'ah, U., & Djono. (2024). Desain model *Project based learning* (PjBL) tema multikulturalisme dalam pembelajaran sejarah. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 8(1), 901–918. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3804>
- Nisa, S. C., Sudrajat, A., & Fahri, A. (2024). Transformation of history learning in the digital era: Application of Riau local history as an interactive educational media. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(2), 438–459. <https://doi.org/10.25217/ji.v9i2.5061>
- Ofianto, Erniwati, Fitrisia, A., Ningsih, T. Z., & Mulyani, F. F. (2023). Development of online local history learning media based on virtual field trips to enhance the use of primary source evidence. *European Journal of Educational Research*, 12(2), 775–793. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.775>

- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pasaribu, Y. A. (2023). Penataan ruang dalam rangka pelestarian kawasan cagar budaya: Kajian Kota Kuno Banten Lama. *KALPATARU*, 28(2), 17–32. <https://ejournal.brin.go.id/kalpataru/article/view/2683>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/192474/pp-no-1-tahun-2022>
- Perikleous, L. (2019). “Because they believed”: Students’ ideas of historical empathy in Greek Cypriot primary education. *History Education Research Journal*, 16(2), 196–208. <https://doi.org/10.18546/HERJ.16.2.04>
- Polman, J., Hornstra, L., & Volman, M. (2021). The meaning of meaningful learning in mathematics in upper-primary education. *Learning Environments Research*, 24, 469–486. <https://doi.org/10.1007/s10984-020-09337-8>
- Popa, N. (2022). Operationalizing historical consciousness: A review and synthesis of the literature on meaning making in historical learning. *Review of Educational Research*, 92(2), 171–208. <https://doi.org/10.3102/00346543211052333>
- Prasetya, A., Wardo, W., & Sudiyanto, S. (2022). Sejarah lokal dalam Kurikulum Merdeka: Situs Loyang Mendale dan Loyang Ujung Karang sebagai muatan sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 238–250. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p238-250>
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2021). Balancing technology, pedagogy and the new normal: Post-pandemic challenges for higher education. *Postdigital Science and Education*, 3(3), 715–742. <https://doi.org/10.1007/s42438-021-00249-1>
- Saripudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2022). The development of interactive e-book of local history for senior high school in improving local wisdom and digital literacy. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17–31. <https://doi.org/10.12973/eu-er.11.1.17>
- Savenije, G. M., & De Bruijn, P. (2017). Historical empathy in a museum: Uniting contextualisation and emotional engagement. *International Journal of Heritage Studies*, 23(9), 832–845. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1339108>
- Seixas, P. (2017). Historical consciousness and historical thinking. In M. Carretero, S. Berger, & M. Grever (Eds.), *Palgrave handbook of research in historical culture and education* (pp. 59–72). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/978-1-137-52908-4_3

Putra, A.P., Nurholis, E., & Djono. (2026). Pendekatan Deep Learning Edukatif dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Cagar Budaya Banten. *Jurnal Artefak*, 13 (2), 299 – 318

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>

Valencia Arnica, Y. K., Ccasani Rodriguez, J. L., Rucano Paucar, F. H., & Talavera-Mendoza, F. (2023). The status of didactic models for heritage education: A systematic review. *Heritage*, 6(12), 7611–7623. <https://doi.org/10.3390/heritage6120400>

Putra, A.P., Nurholis, E., & Djono. (2026). Pendekatan Deep Learning Edukatif dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Cagar Budaya Banten. *Jurnal Artefak*, 13 (2), 299 – 318