

Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa Sekolah Dasar

Fifit Fitriansyah

Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

Abstrak

Museum merupakan suatu tempat untuk mendapatkan informasi perihal peristiwa atau kejadian yang sudah pernah terjadi di masa lalu atau lampau, sementara dalam dunia Pendidikan, museum juga dikatakan sebagai wisata edukasi, sebab hal ini mengandung konsep wisata yang bernilai positif, di mana konsep ini memadukan antara kegiatan pembelajaran dengan kegiatan wisata. Dalam pembelajaran sendiri, museum dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif yakni dengan menggambarkan seluruh rangkaian kejadian berdasarkan data yang ada. Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa museum sebagai sumber belajar sejarah dinilai efektif mencapai 93% dalam memberikan pemahaman terhadap siswa dalam pembelajaran sejarah.

Utilization of Museums as a Source of History Learning for Elementary School Students

Abstract

A museum is a place to get information about events or occurrences that have occurred in the past or past. In contrast, in the world of education, museums are also said to be educational tourism because this contains the concept of tourism with positive value, where this concept combines activities—learning with tourism activities. In knowing itself, museums can be used as a resource for history subjects. This research aims to look at the use of museums as a source of history learning for elementary school students. The method used is a descriptive qualitative approach, describing the entire series of events based on existing data. The results of this research illustrate that museums as a history learning resource are considered 93% effective in providing students with an understanding of history learning.

Kata Kunci

Museum,
Sumber Belajar
Sejarah

Keywords

Museum,
History Learning
Resources

Pendahuluan

Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, di mana museum adalah lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (*International Council of Museums*) yang ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

Melihat kepada fungsi dan tujuannya, di mana salah satunya adalah sebagai wadah pendidikan maka sudah seharusnya baik pihak museum maupun sekolah dapat memanfaatkan museum sebagai sumber belajar terutama dalam pembelajaran sejarah. Namun pada kenyataannya, saat ini keberadaan museum seolah sudah tidak memiliki daya tarik bagi masyarakat terutama di kalangan pelajar. Museum dianggap sebagai tempat angker dan menyeramkan serta tidak kekinian, padahal museum dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat dijadikan wisata edukasi.

Disisi lain museum merupakan suatu tempat untuk mendapatkan informasi perihal peristiwa atau kejadian yang sudah pernah terjadi di masa lalu atau lampau dilihat dari sisi historis, minat masyarakat yang masih rendah untuk melakukan wisata edukasi ke museum merupakan suatu tantangan bagi semua pihak khususnya dari pengelola museum harus memiliki program-program yang menarik atau melakukan kerja sama dengan berbagai instansi pemerintah seperti sekolah, perusahaan swasta dan instansi lainnya, sekolah juga perlu melakukan terobosan baru untuk meningkatkan kerja sama atau program peduli dan cinta museum karena dengan mereka mengunjungi museum dapat menjaga dan melestarikan peninggalan benda yang bersejarah ataupun menjaga cagar budaya, dan peninggalan bangunan sejarah lainnya.

Kondisi lain museum sejak pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia, yakni Maret 2020, banyak tempat ruang publik yang tutup, tidak terkecuali dengan museum. Sebut saja Museum Wayang, Museum Fatahillah, hingga Monumen Nasional di tutup hingga hari ini. Meskipun demikian, masih ada museum yang buka namun tetap dibatasi waktu berkunjungnya seperti Museum Kebangkitan Nasional (Muskitnas). Kondisi inilah yang akhirnya menambah daftar kesulitan guru dalam pembelajaran sejarah yang membutuhkan tinjauan langsung mengenai sejarah bangsa Indonesia.

Museum merupakan daya tarik wisata baik yang berada di daerah ataupun perkotaan. Hal ini dikarenakan museum dalam suatu daerah dapat memiliki potensi daya tarik wisata alam, budaya dan buatan sehingga museum dapat dikategorikan sebagai daya tarik wisata buatan (*built environment attraction*). Museum dibangun untuk kebutuhan pelestarian koleksi serta penikmatan manusia atas eksistensi suatu benda-benda peninggalan manusia (Junaid, 2017).

Pada dasarnya museum ini merupakan sarana untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia. Hal ini menunjukkan bahwa aspek budaya tidak pernah lepas dari pengamatan manusia. Museum ini memainkan kendaraan yang memiliki peran strategis untuk memperkuat identitas masyarakat dan bangsa. Museum ini bisa memberi gambaran tentang peradaban budaya daerah, baik dari zaman purbakala sampai zaman modern. Kesadaran akan identitas masyarakat atau bangsa terhadap perkembangan budaya dapat tercermin dari antusiasme masyarakat terhadap perkembangan museum (Zulaikha et al., 2018). Dengan demikian keberadaan museum merupakan simbol dari suatu wilayah atau daerah dalam melestarikan berbagai benda dan nonbenda bersejarah sebagai bentuk peninggalan yang perlu

dijaga keasliannya guna memberikan gambaran pengetahuan di masa depan tentang apa yang terjadi di masa lalu.

Dalam dunia Pendidikan, museum juga dikatakan sebagai wisata edukasi, sebab hal ini mengandung konsep wisata yang bernilai positif, di mana konsep ini memadukan antara kegiatan pembelajaran dengan kegiatan wisata. Wisata edukasi adalah kegiatan pembelajaran yang bersifat non formal, sehingga tidak kaku seperti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu dalam pelaksanaannya, konsep ini lebih mengarah kepada konsep *edutainment*, yaitu belajar disertai dengan kegiatan yang menyenangkan. Tujuan utama dari wisata edukasi adalah memberikan kepuasan yang maksimal sekaligus pengetahuan baru kepada wisatawan (Priyanto et al., 2018). Wisata edukasi adalah suatu program di mana pengunjung dalam kegiatan wisata khususnya anak-anak tersebut melakukan perjalanan wisata pada kawasan wisata dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang terkait dengan kawasan wisata yang dikunjungi (Soepardi Harris, Atie Ernawati, 2014).

Di sisi lain, sebagai wisata edukasi, museum juga kerap dijadikan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah. Di mana museum sebagai salah satu pusat sumber belajar terutama pada mata pelajaran sejarah dimaksudkan bagi siswa adalah untuk memberi pengetahuan siswa tentang kehidupan masyarakat pada masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang serta mengembangkan keterampilan siswa untuk mencari dan mengolah informasi. Salah satu tempat yang dapat dijadikan informasi oleh siswa adalah museum. Untuk lebih mempererat hubungan antara sekolah dengan museum diperlukan kerja sama yang baik antara guru sejarah/IPS dengan edukator museum dan peserta didik dengan layanan museum. Sumber belajar dari segi pemanfaatannya terdiri dari dua jenis, yaitu: sumber belajar yang didesain dan sumber belajar yang tinggal pakai atau dimanfaatkan. Museum adalah contoh sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Siswa dapat memanfaatkan keberadaan museum sebagai tempat untuk mengolah informasi dan pengetahuan yang berhubungan dengan sejarah. Selain itu, siswa juga mendapatkan kesenangan atau kepuasan dengan berkunjung ke museum (Shada, 2018).

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah guna melihat bagaimana memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah pada anak-anak di level Pendidikan dasar.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif tidak bertujuan untuk mengkaji kebenaran suatu teori, namun mengembangkan teori yang sudah ada dengan mengumpulkan data yang tersedia. Menurut Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Surya, 2018).

Pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dijadikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan maupun tertulis dari orang dan yang peneliti amati. Penggunaan pendekatan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu bagaimana melihat pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran khususnya pada bidang mata pelajaran sejarah. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yakni berupa kata-kata berdasarkan gambaran yang terjadi di lapangan secara mendalam dan apa adanya (Fitriansyah, 2019b).

Adapun penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sarimukti 02 Kec. Cibitung Bekasi. Dalam penelitian ini juga dilakukan triangulasi yakni kegiatan perbandingan dan mengkroscek informasi yang sudah dikumpulkan tersebut apakah bisa dikatakan tidak berubah-

ubah ataupun bertentangan. Riset ini memakai triangulasi sumber sebagai metode buat melaksanakan pengumpulan informasi pada bermacam sumber dengan metode yang sama. Sumber utama riset ini merupakan guru, kemudian partisipan didik di SDN Sarimukti 02. Dalam menganalisis data, peneliti melakukan berdasarkan data yang diperoleh dari catatan lapangan observasi dan wawancara dengan menghasilkan transkrip yang kemudian diolah menjadi data yang dideskripsikan dengan apa adanya berdasarkan hasil temuan data di lapangan.

Museum Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa silam yang telah memberikan perubahan dan perkembangan secara berkesinambungan. Sebagai peristiwa, sejarah adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau (*past human effect*) yang sekali terjadi (*einmalig*). Oleh karena itu, suatu peristiwa sejarah tidak dapat diulang, karena hanya terjadi pada masa lampau tersebut (Ahmad, 2010).

Dalam pembelajaran sejarah sendiri, peran media pembelajaran menjadi salah satu indikator dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini mengingat, sebagaimana prinsip mengenai paparan sejarah yakni suatu kejadian di masa lampau yang tidak dapat diulang, maka memerlukan media pembelajaran untuk menjelaskan kejadian pada masa tersebut pada orang-orang setelahnya untuk mendapatkan gambaran lengkap dan kongkret terkait kejadian di masa lampau.

Salah satu peran museum sebagai media pembelajaran sejarah disebabkan karena kompleksitas media yang tersedia sebagai penjelasan suatu peristiwa. Hal ini memberikan berbagai kemudahan bagi pelajar dalam memahami benda yang dipamerkan. Kemudahan yang diperoleh pelajar adalah karena di dalam museum telah disediakan berbagai media yang banyak memberikan informasi. Media tersebut dapat berupa model, realita, tabel, poster, atau sistem multimedia elektronik seperti media audiovisual (Hermayawati, 2010).

Media, the plural of medium, is a means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Six basic categories of media are text, audio, visuals, video, manipulatives (object), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning (Smaldino et al., 2008).

Criteria in the selection of instructional media also need to pay attention to topics, teaching materials, content relevant to the curriculum, real concepts, sequencing, effects, and colors that have been tested for truth. Thus, the learning media will stimulate students to remember both the knowledge they already have and new knowledge. Also, Besides, with learning media, students become more active by doing interaction and feedback both towards the teacher, and other students. Thus, the more learning objectives are helped to use the media, the better the media (Fitriansyah, 2020).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pada saat itu (Fitriansyah, 2019a).

Dengan demikian, adanya media dalam pembelajaran sejarah dirasa perlu di samping penggunaan museum sebagai media pembelajaran. Terlebih saat ini museum kebangkitan nasional telah memiliki fitur virtual tur yang memudahkan pengunjung laman website untuk melihat museum dari dekat. Berikut merupakan hasil survei yang dilakukan kepada siswa museum sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa:



Gambar 1 Hasil Survey Museum Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada siswa terkait museum sebagai media pembelajaran memperoleh respons 93% menyatakan ya atau setuju dan hanya 7% yang mengatakan tidak setuju. Dari persentase ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan museum sebagai media pembelajaran sejarah dirasa perlu untuk terus dikembangkan. Sebab museum saat ini sudah menjadi sarana kebutuhan belajar siswa dalam mempelajari sejarah bangsanya.

Dalam pembelajaran sejarah yang saat ini banyak digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah menggunakan metode konvensional yakni ceramah. Saat ini, pemanfaatan museum sebagai media atau sumber pembelajaran di lingkungan pendidikan formal penting untuk dikembangkan dengan mengadakan atau merencanakan pembelajaran sebagai kegiatan tetap atau rutin baik oleh mata pelajaran atau mata kuliah tertentu di sekolah atau perguruan tinggi sekalipun (2). Dengan demikian, pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran sejarah dirasa baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hanya saja saat ini, masih jarang sekolah yang melakukan kunjungan ke museum terutama pasca pandemi Covid 19 ini.

Pembahasan

Museum sebagai salah satu pusat sumber belajar terutama pada mata pelajaran sejarah dimaksudkan bagi siswa adalah untuk memberi pengetahuan siswa tentang kehidupan masyarakat pada masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang serta mengembangkan keterampilan siswa untuk mencari dan mengolah informasi. Salah satu tempat yang dapat dijadikan informasi oleh siswa adalah museum. Untuk lebih mempererat hubungan antara sekolah dengan museum diperlukan kerja sama yang baik antara guru sejarah/IPS dengan edukator museum dan peserta didik dengan layanan museum. Sumber belajar dari segi pemanfaatannya terdiri dari dua jenis, yaitu: sumber belajar yang didesain dan sumber belajar yang tinggal pakai atau dimanfaatkan. Museum adalah contoh sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Siswa dapat memanfaatkan keberadaan museum sebagai tempat untuk mengolah informasi dan pengetahuan yang berhubungan dengan sejarah. Selain itu, siswa juga mendapatkan kesenangan atau kepuasan dengan berkunjung ke museum (Shada, 2018).

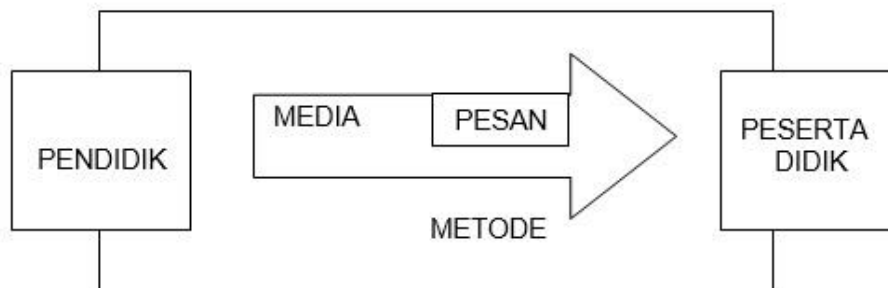
Dengan adanya museum sebagai sumber belajar, maka pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna dan efisien karena menggunakan banyak sumber. Salah satu peran sumber belajar dengan menggunakan museum adalah sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran. Di mana Gerlanch & Ely dalam Arsyad, mengatakan bahwa media secara garis besar merupakan manusia, materi dan kejadian yang membangun suatu kondisi di mana siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, bahan ajar dan lingkungan merupakan media. Dalam proses pembelajaran, secara lebih khusus media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis yang digunakan untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik visual ataupun verbal (Arsyad, 2004).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dengan fungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan sempurna.

Istilah pembelajaran sendiri digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta yang pelaksanaannya terkendali. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan, si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2009).

Fungsi Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Dengan demikian, jika melihat kepada gambar di atas, bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi satu kesatuan dalam sistem pembelajaran. Dengan media membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Posisi media dalam pembelajaran adalah sebagai salah satu komponen komunikasi.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Raymond, peran media pembelajaran yakni, (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih memenuhi standar; (2) pembelajaran dapat lebih menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (5) penggunaan waktu pembelajaran dapat lebih dipersingkat; (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan (Simamora, 2009).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pada saat itu.

Dengan demikian, manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah : (1) proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah sehingga menjadi lebih interaktif; (2) proses pembelajaran menjadi lebih efisien; (3) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran kualitas belajar peserta didik menjadi lebih meningkat; (4) tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan

kapan saja; (5) dalam hal ini, peran pendidik berfungsi sebagai fasilitator (Widodo & Jasmadi STP, 2008).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna, serta mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini senada dengan pernyataan Jerome S Bruner di mana siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik (Supriatna, 2009). Tahap enaktif yakni tahap di mana siswa belajar dengan cara memanipulasi benda-benda konkrit, kemudian tahap ikonik yakni siswa belajar melalui penggunaan gambar atau videotapes. Sementara pada tahap simbolik, siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

Prinsip tahapan pembelajaran Jerome S Bruner ini dapat kita terapkan dalam “Kerucut Pengalaman” atau “*cone of experience*” yang dikemukakan Edgar Dale pada tahun 1946, seperti yang dapat kita lihat pada gambar berikut ini (Widodo & Jasmadi STP, 2008):



Gambar 3 Edgar Dale's Cone of Experience

Berdasarkan pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya awal sebagai dasar pijakan tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut pengalaman Dale memperlihatkan rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung kepada pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkret ke abstrak. Pengalaman tersebut jelas memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode, media dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran.

A Media Format is the physical form in which a message is incorporated and displayed. Media format include, for example, marketboards (visual an text), power point slide (text and visual), CDs (Voice and Music), DVDs (Video) and computer multimedia (audio, text and video) (Smaldino et al., 2008). Yakni, format penggunaan media dalam pembelajaran menjadi salah satu penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pada pembelajaran sejarah, diharapkan akan membantu pembelajaran sejarah menjadi jauh lebih menyenangkan. Di mana pembelajaran sejarah sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Belajar sejarah ini dianggap hanya rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa. Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah cenderung membosankan dan monoton. Materi pembelajaran dipandang oleh peserta didik terlalu teoritis, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Beberapa peserta didik belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Peserta didik belum mampu mempelajari fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum mampu menerapkannya secara efektif dalam pemecahan. Padahal

konsep dan materi sejarah yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk memperoleh kemampuan berpikir historis dan menumbuhkan kesadaran sejarah pada diri peserta didik (Evitasari et al., 2020).

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Wahyuni et al., 2013). Pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman ilmu, memupuk pemikiran historis dan pemahaman sejarah. Pemahaman akan fakta dan penguasaan ide-ide dan kaidah sejarah, penting untuk membangun daya berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, kepedulian sosial, dan semangat kebangsaan.

Pembelajaran sejarah tidak hanya menggunakan sumber belajar buku saja, melainkan dapat menggunakan sumber belajar lainnya. Salah satu sumber belajar tersebut ialah museum. Museum memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, selain sebagai sumber pembelajaran juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran, museum menjadi tempat peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum memberikan kemudahan bagi peserta didik menerima sarana pengetahuan dari guru. Sehingga media sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik, dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih aktif. Kegiatan observasi di museum, tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, sudah sewajarnya dunia pendidikan memanfaatkan keberadaan museum untuk mengoptimalkan pembelajaran (Evitasari et al., 2020).

Dengan demikian, pembelajaran sejarah yang notabene bercerita mengenai masa lalu membutuhkan ruang visualisasi yang dapat menggambarkan mengenai peristiwa masa lalu tersebut kepada peserta didik agar lebih memperoleh gambaran komprehensif terkait sejarah tersebut. Dengan adanya media pembelajaran sejarah diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah dengan lebih mudah, efektif dan efisien sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Sementara kontribusi museum sebagai sumber belajar sejarah dimaksudkan karena museum menjadi wadah sejarah bangsa ini terkait kejadian di masa lalu sebagai gambaran di masa depan. Di dalam dunia pendidikan, museum memiliki peran sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan fungsi museum yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya bagi para siswa dan guru. Dalam pembelajaran sejarah, museum merupakan tempat yang paling tepat untuk mencari sumber informasi kesejarahan. Oleh karena itu, terdapat banyak benda yang dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam museum. Hal ini berguna sebagai sarana peningkatan pemahaman terhadap peristiwa sejarah bagi masyarakat khususnya pelajar.

Selain itu, museum tidak hanya berfungsi sebagai lembaga yang ditunjuk untuk memamerkan hasil pengumpulan benda-benda yang berkaitan dengan sejarah perkembangan lingkungan dan kehidupan manusia. Akan tetapi, museum lebih mengedepankan fungsinya untuk melakukan pembinaan dan pengembangan nilai budaya bangsa, guna memperkuat kepribadian dan jati diri bangsa.

Namun pada saat ini masyarakat masih menganggap museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda peninggalan sejarah dan monumen penghias kota. Akibatnya, banyak masyarakat yang tidak tertarik untuk berkunjung ke museum, karena dianggap ketinggalan zaman. Apabila masyarakat berkeinginan untuk melihat dan memahami makna yang terkandung dalam setiap benda yang terpajang di museum, maka akan terjadi suatu perpindahan nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu pada generasi sekarang (kompasiana.com)

Museum didirikan sebagai lembaga yang menyimpan, memelihara serta memamerkan hasil tulisan, buah pikiran, dan cita-cita manusia sepanjang zaman, Kemudian menjadikannya sebagai tempat yang tepat untuk media pembelajaran bagi seluruh lapisan masyarakat, terkhusus untuk kalangan pendidikan. Hal ini dikarenakan melalui benda-benda yang di pamerkan, pengunjung dapat belajar tentang berbagai hal yang berkenaan dengan nilai, perhatian serta peri kehidupan manusia. Dengan kata lain, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat yang menyajikan beragam informasi, tetapi juga mendorong minat pelajar dalam mencari kebenaran-kebenaran teori di bangku pendidikan. Dengan demikian, museum digunakan sebagai wisata edukasi atau sebagai sumber belajar sejarah merupakan satu inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah.

Simpulan

Pembelajaran sejarah tidak hanya menggunakan sumber belajar buku saja, melainkan dapat menggunakan sumber belajar lainnya. Salah satu sumber belajar tersebut ialah museum. Museum memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, selain sebagai sumber pembelajaran juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran, museum menjadi tempat peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada siswa terkait museum sebagai media pembelajaran memperoleh respons 93% menyatakan ya atau setuju dan hanya 7% yang mengatakan tidak setuju. Dari persentase ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan museum sebagai media pembelajaran sejarah dirasa perlu untuk terus di kembangkan. Sebab museum saat ini sudah menjadi sarana kebutuhan belajar siswa dalam mempelajari sejarah bangsanya.

References

- Ahmad, T. (2011). Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Prasejarah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 20(1). doi:<https://doi.org/10.15294/paramita.v20i1.1092>
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R. (2020). Pemanfaatan Fungsi Museum Sebagai Sumber Kemampuan Berpikir Kritis. *Estoria*, 1(1), 43–56.
- Fitriansyah, F. (2019a). Analisis Kebutuhan Pengembangan Pembelajaran Penulisan Naskah PR I. *Cakrawala*, 19(1), 79–86. doi: <https://doi.org/10.31294/jc.v19i1>
- Fitriansyah, F. (2019b). *Dataset Development of Learning Materials PR Script Writing Shaped Flip Book*. <https://osf.io/v37e2/>
- Fitriansyah, F. (2020). Effectiveness of Video Learning Development Announcing. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(1), 1–6.
- Hermayawati. (2010). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa. *Journal Sosio-Humaniora*, 1(1), 1–14.
- Junaid, I. (2017). Museum dalam perspektif pariwisata. In *Sosialisasi Museum* (Issue November, pp. 1–15).
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Priyanto, R., Syarifuddin, D., & Martina, S. (2018). Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip. *JURNAL ABDIMAS BSI*, 1(1), 32–38.
- Shada. (2018). *Museum sebagai Sumber Pembelajaran*. Kemendikbud Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Simamora, N. R. H. (2009). *Buku Ajar Pendidikan Keperawatan*. EGC.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & James D. Rusell. (2008). *Instructional Technology and Media For*

- Learning*. Pearson Education.
- Soepardi Harris, Atie Ernawati, R. L. (2014). Revitalisasi Taman Wisata Sangraja Menjadi Pusat Wisata Edukasi dan Kebudayaan di Majalengka. *Temu Ilmiah IPLBI*.
- Supriatna, D. (2009). "Pengenal Media Pembelajaran Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB".
- Surya, M. (2018). *Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Wahyuni, Agung, L., & Sri. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Widodo, C. S., & Jasmadi STP. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. PT Elex Media Komputindo.
- Zulaikha, E., Dewi, S. R., & Agustami, W. Z. (2018). Strategi Pengelolaan Museum Sebagai Daya Tarik Wisata Warisan Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Seniati*, 3 Februari, 72–76.