

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Museum

a. Pengertian Museum

Menurut Akbar (2010:3) museum merupakan lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa menurut Pemerintah Republik Indonesia. Pengertian tersebut sebagaimana dituangkan dalam peraturan pemerintah Nomer 19 tahun 1995 tentang permuseuman.

Museum berasal dari kata dari bangsa Yunani yaitu *muzum*, arti dari kata tersebut yaitu sembilan dewi pengetahuan dan dewi kesenian dari bangsa Yunani kuno (Amir, 1981:9). Menurut Schouten dalam Erza (2017), berdasarkan asal usul kata dan sejarahnya, museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, yang bertugas merawat, mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.

Istilah museum sudah dikenal oleh masyarakat pada umumnya, namun masyarakat kurang begitu mengerti arti dari museum. Banyak dari masyarakat menganggap bahwa museum hanyalah sebatas tempat pengumpulan dan penyimpanan barang-barang antik, serta juga banyak persepsi dari masyarakat bahwa orang yang bekerja di museum tugasnya hanya menjaga barang antik saja. Pengertian tersebut yang membuat arti dari museum kurang dimengerti oleh masyarakat umum. Padahal pengertian dari museum itu sangat luas.

commit to user

Pemahaman tentang museum harus dipahami dengan seksama, sehingga masyarakat dapat memahami dan mengetahui kebudayaan yang telah ditinggalkan pada masa lampau, karena museum sendiri merupakan alat komunikasi kebudayaan pada suatu daerah. Oleh sebab itu, hasil kebudayaan tersebut harus dilestarikan dan dipamerkan kepada masyarakat umum. (Sutaarga, 1990: 33). Sulaiman dalam Asyhari (2013) menjelaskan bahwa pengertian tentang museum telah dirumuskan oleh ICOM (*Internasional Council of Museum*), yaitu museum adalah suatu lembaga bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, dan dalam perkembangannya terbuka untuk umum, yang berfungsi mengawetkan, mengomunikasikan, dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pengkajian, pendidikan dan kesenangan.

b. Jenis-Jenis Museum

Sulaiman dalam Asyhari (2013) menjelaskan tentang pembagian museum. Pembagian tersebut berdasarkan koleksi dan lokasi dari museum tersebut. Menurut koleksinya, museum dibedakan menjadi dua, yaitu museum umum dan museum khusus. Sedangkan menurut lokasinya, museum dibagi menjadi tiga, yaitu museum nasional, museum lokal, dan museum lapangan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah no 66 tahun 2015, Kemendikbud membagi museum menjadi 2 jenis, yaitu museum umum dan museum khusus. Museum khusus yang dimaksud yaitu dapat berupa museum kepresidenan dimana didirikan dan dikelola oleh pemerintah, pemerintah daerah, setiap orang, atau masyarakat hukum adat (PP no 66 2015, pasal 3). Museum kepresidenan dalam anggarannya juga dibagi, bila yang mendirikan dan mengelola adalah pemerintah dan pemerintah daerah, maka biayanya menggunakan anggaran pendapatan dan belanja negara atau anggaran pendapatan dan belanja daerah. Sedangkan bila museum kepresidenan didirikan dan dikelola oleh setiap orang atau masyarakat hukum adat maka pengelola museum dapat memperoleh

bantuan dari anggaran pendapatan dan belanja negara atau anggaran pendapatan dan belanja daerah.

Berdasarkan penjelasan jenis-jenis museum yang ada di Indonesia, bila dilihat dari koleksinya museum trinil merupakan museum khusus. Museum trinil dapat dikategorikan sebagai museum khusus karena koleksinya hanya satu jenis yaitu fosil seperti manusia purba, gajah, kerbau, badak, kuda nil purba, dan juga ditemukan fosil kerangka dan tumbuhan (Soerjanto dkk, 2001: 3).

Sedangkan pembagian museum berdasarkan fungsinya bertujuan untuk mengklarifikasikan kegunaan dari museum tersebut. Kegunaandari masing-masing museum bukan hanya sebagai sarana tempat belajar dan pelestari budaya dan sejarah saja tetapi juga sebagai sarana hiburan. Fungsi museum telah berkembang menjadi lebih beragam sebagai konsekuensi dari perannya yang meningkat bagi masyarakat. Museum saat ini lebih berorientasi pada publik dari pada di masa lalu, ketika museum terlihat sebagai tempat belajar dan pelestari budaya dan sejarah. Museum saat ini juga menyediakan hiburan kepada pengunjung.

c. Tugas, Fungsi dan Tujuan Museum

Museum dengan segala koleksi-koleksi yang ada didalamnya memberikan suguhan pengetahuan dan sejarah dari masing-masing koleksinya, sehingga dalam rangka pemenuhan pembuatan dan pendirian museum tentunya terdapat tugas serta fungsi museum guna menunjang pendirian tersebut. Sesuai dengan fungsi museum yang dijelaskan oleh ICOM, ICOM lebih menegaskan bahwa fungsi museum ada 9, yang biasa disebut Nawa Darma sebagai berikut:

- 1) Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam
- 2) Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah
- 3) Konservasi dan preservasi
- 4) Media penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum
- 5) Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian
- 6) Visualisasi warisan budaya dan alam

- 7) Media pengenalan budaya antar daerah dan antar bangsa
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia
- 9) Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

Berdasarkan fungsi di atas dapat dilihat bahwa tugas dari museum telah terpaparkan di beberapa fungsi museum. Tugas dari museum yaitu sebagai tempat memamerkan benda-benda ataupun barang-barang koleksinya atas dasar ilmiah dengan cara-cara memberikan gambaran yang jelas. Koleksi-koleksi tersebut harus ditempatkan sedemikian rupa, guna mempermudah dalam melihat dan mempelajari koleksi-koleksi tersebut serta sesuai dengan syarat-syarat pendidikan masyarakat.

Selain tugas memamerkan benda kepada masyarakat sebagai hiburan dan pendidikan, museum juga memiliki tugas sebagai *tourisme*, yaitu suatu usaha untuk memperkenalkan dan memamerkan harta budaya bangsa kepada turis atau pelancong dari luar negeri. Tujuan dari museum menurut Museum Negara Jawa Tengah (1992:3) yaitu untuk merealisasikan terbinanya nilai-nilai budaya nasional yang dapat memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebangsaan nasional serta memperkuat jiwa persatuan nasional.

d. Peran Museum Dalam Pembelajaran

Setiap pembelajaran sangat penting dalam menggunakan media dan sumber yang sesuai dengan materi yang ada. Dengan adanya media dan sumber pembelajaran yang baik maka tujuan dari pembelajaran tersebut akan tercapai. Salah satu media dan sumber pembelajaran yang penting itu adalah museum. Museum menurut Akbar dalam Ventyasari (2015) Museum merupakan lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa menurut Pemerintah Republik Indonesia.

Peran museum sangatlah penting untuk pembelajaran peserta didik, Depdikbud (1996:5) menjelaskan tentang kebijakan Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah antara lain dengan cara pemberian bantuan alat atau sarana dan prasarana pendidikan guna untuk kemajuan sekolah. Sarana dan prasarana ini digunakan untuk menunjang pembelajaran di sekolah, sehingga ketika berlangsungnya pembelajaran peserta didik akan lebih termotivasi dengan adanya sarana dan prasarana tersebut, serta guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yang sedang diterangkan.

Berdasarkan penjelasan Gregory dalam Sulaiman (1981:219), selain adanya sarana dan prasarana di sekolah, untuk menunjang pemahaman peserta didik tentang materi yang dijelaskan guru, peserta didik memerlukan pengalaman dengan benda-benda yang sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari seperti kebun, warung, koleksi binatang hidup, serta widyawisata ke berbagai perkebunan, pabrik, pusat pemadam kebakaran, tempat-tempat peninggalan sejarah, museum dan sebagainya. Dengan pengalaman secara langsung yang salah satunya dengan berwidyawisata ke museum, maka persepsi kesadaran, penyelidikan dan pengalaman peserta didik akan terbangun yang kemudian memberikan nilai plus dalam pembelajaran.

2. Prasejarah

a. Pengertian Prasejarah

Pra Sejarah adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada masa di saat catatan sejarah yang tertulis belum tersedia. Istilah ini tidak jauh berbeda dengan pra aksara dimana pra sendiri yaitu sebelum dan aksara yang berarti tulisan. Dengan demikian, yang dimaksud masa pra aksara yaitu masa dimana manusia belum mengenal bentuk tulisan. Masa prasejarah atau masa praaksara ini disebut juga dengan masa nirleka, yaitu nir yang berarti tidak dan

commit to user

leka yang berarti tulisan atau bisa disebut juga masa dimana tidak terdapat tulisan (Yusliani dan Mansyur, 2015: 1)

Menurut Soekmono dalam Paramita (2010) bahwa prasejarah dipandang sebagai ilmu yang mempelajari manusia serta peradabannya sejak jaman permulaan adanya manusia sampai pada zaman sejarah. Berdasarkan hal tersebut, maka prasejarah bukan hanya menjelaskan tentang awal mula kehidupan manusia sampai zaman prasejarah tetapi juga merupakan ilmu yang dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana kehidupan dan budaya pada masa tersebut.

Zaman prasejarah adalah zaman yang paling sulit ditemukan bukti sejarahnya. Hal ini dikarenakan tidak terdapat peninggalan catatan tertulis dari zaman pra sejarah. Keterangan mengenai zaman ini diperoleh melalui bidang-bidang ilmu seperti Paleontologi, Astronomi, Biologi, Geologi, Antropologi, dan Arkeologi. Adanya ilmu-ilmu ini, berarti dalam pengambilan bukti-bukti peninggalan dan kehidupan pada masa prasejarah ini didapat melalui artefak-artefak yang ditemukan di daerah penggalian situs pra sejarah.

Keberadaan artefak-artefak ini maka bukti-bukti keberadaan kehidupan pada masa prasejarah akan diketahui terutama kehidupan manusia purba pada masa itu. Kehidupan sosial peninggalan peninggalan serta corak hidup dari manusia purba akan diketahui dengan penelitian yang dilakukan pada artefak-artefak sejarah tersebut.

b. Periodisasi Zaman Prasejarah

Menurut Ananta(2011) dan Herimanto (2012: 1-4) berdasarkan ilmu geologi, terjadinya bumi sampai sekarang dibagi ke dalam empat zaman. Zaman-zaman tersebut merupakan periodisasi atau pembabakan pra sejarah yang terdiri dari:

- 1) Arkhaikum

Zaman ini berlangsung kira-kira 2500 juta tahun, pada saat itu kulit bumi masih panas, sehingga tidak ada kehidupan

2) Paleozoikum

Paleozoikum atau sering pula disebut zaman primer atau zaman hidup tua berlangsung selama 340 juta tahun. Makhluk hidup yang muncul pada zaman ini seperti mikro organisme, ikan, ampibi, reptile, dan binatang yang tidak bertulang punggung.

3) Mesozoikum

Mesozoikum atau sering pula disebut sebagai zaman sekumder atau zaman hidup pertengahan berlangsung kira-kira 140 juta tahun, antara 251 hingga 65 juta tahun yang lalu. Pada zaman pertengahan ini, reptile berkembang dan menyebar ke seluruh dunia sehingga pada zaman reptil

4) Neozoikum

Neozoikum menurut kesepakatan dari para ahli, dibagi ke dalam dua tahap atau dua zaman, yaitu tersier dan kuartar:

a) Masa tersier

Zaman ini berlangsung sekitar 60 juta tahun yang lalu. Ciri kehidupan pada masyarakat ini adalah berkembangnya jenis binatang menyusui seperti jenis primat, misalnya kera

b) Masa kuartar

Zaman ini merupakan yang terpenting, karena ditandai dengan mulai munculnya jenis-jenis manusia purba. Masa ini dibagi kedalam dua masa, yaitu:

(1) Zaman plestosen

Disebut juga sebagai zaman diluvium, berlangsung sekitar 600.000 tahun yang lalu. Pada masa ini muncul manusia purba jenis Pithecanthropus dan Homo. Zaman ini juga disebut dengan zaman es (zaman glasial). Hal ini dikarenakan pada masa ini terjadi proses pencairan gletser es dari daerah kutub

utara ke bagian-bagian dunia lainnya yang diakibatkan oleh perubahan suhu bumi yang sangat ekstrim, hingga menutupi sebagian wilayah benua lainnya seperti Eropa, Asia, dan Amerika. Terjadinya proses alam yang sangat ekstrim ini, bumi menjadi sangat labil, permukaan air laut turun dan kemudian muncul paparan sunda di Asia dan paparan sahal di Australia.

(2) Zaman Holosen

Berlangsung 25.000 tahun yang lalu, zaman ini ditandai dengan munculnya manusia modern yaitu homo sapien yang memiliki ciri-ciri seperti manusia sekarang, sehingga dianggap sebagai nenek moyang manusia.

Dalam zaman ini pembabakan sejarah kehidupan berdasarkan geologi dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1 : Tabel pembabakan sejarah kehidupan manusia purba berdasarkan geologi

Zaman	Sub Zaman	Masa/Kala	Skala Waktu
Neozoikum (Kanozoikum)	Kwarter	Holosen (Alluvium)	25.000
		Pleistosen (Diluvium)	1 juta
	Tersier	Pliosen	12 Juta
		Milosen	26 Juta
		Oligosen	38 Juta
		Eosen	58 Juta
		Paleosen	65 Juta

c. Pembelajaran Zaman Prasejarah

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan bahwa zaman prasejarah merupakan zaman sebelum adanya catatan sejarah ada. Pada zaman ini terbagi kedalam beberapa zaman. Pembelajaran prasejarah merupakan salah satu materi dalam pembelajaran sejarah yang menerangkan tentang sejarah pada masa prasejarah. Pada pembelajaran prasejarah terdapat berbagai macam materi yang dapat dijelaskan oleh guru kepada peserta didik, dalam materi pembelajaran tersebut terdapat beberapa contoh peninggalan yang dapat membuktikan bahwa pada zaman prasejarah hidup beberapa kehidupan manusia prasejarah. Salah satu tempat yang dapat digunakan atau yang dapat membuktikan peninggalan tersebut yaitu pada Museum Prasejarah.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Adanya perkembangan pendidikan, peserta didik perlu melakukan belajar aktif, dimana belajar aktif ini dimaksudkan bahwa segala sesuatu dalam pembelajaran dilakukan oleh peserta didik, sedangkan peran guru hanya membantu dan pengantar dalam proses belajar. Namun demikian dalam proses pembelajaran tersebut perlu adanya bantuan dalam mendapatkan sumber belajar, dalam hal ini bahwa dalam belajar aktif memerlukan dukungan media yang dapat menghantarkan percepatan peserta didik terhadap bahan ajar yang mereka pelajari. Maka didalam proses belajar mengajar, satu hal yang perlu dipersiapkan guna menunjang dalam penyampaian materi pembelajaran dan keberhasilan mutu pendidikan yakni media pembelajaran (Edy, 2011:1).

Dewasa ini, perkembangan teknologi dan pengetahuan semakin pesat, berbagai macam pengetahuan dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat pesat, terutama pada bidang

teknologi dan pengetahuan. Perkembangan teknologi dan pengetahuan menyebabkan dorongan terhadap dunia pendidikan. Berkembangnya teknologi dan pengetahuan dalam Pendidikan dapat meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan suatu bentuk bantuan guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, dan “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2014:3), atau dapat dikatakan bahwa media yakni dapat berupa alat/bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Edi, 2011:1). Dalam hal ini yang dimaksud dengan pesan di dalam proses belajar mengajar yaitu berupa materi pembelajaran baik yang disampaikan oleh guru, dosen, atau tutor kepada peserta didik.

Purwati (2014:12) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi prestasi belajar yang dicapai. Selanjutnya diungkapkan beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, dan memungkinkan peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dengan kata-kata oleh guru, sehingga peserta

didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar setiap jam pelajaran.

- 4) Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik, mengikuti tahap perkembangan mulai dari berfikir konkrit menuju abstrak, dari berfikir sederhana ke kompleks, sehingga melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan, dan hal-hal yang konkrit dapat disederhanakan.

Namun, banyak batasan yang diberikan orang dalam hal ini antara lain yang dikemukakan oleh para ahli tentang media. Seperti halnya Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Azhar, 2014:3). Dengan demikian menurut *AECT* bahwa ada banyak media yang tidak bisa digunakan dalam menyampaikan materi karena ada beberapa media yang mungkin dapat disalahgunakan ataupun sangat sulit untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media sebagai sistem penyampai dan pengantar pesan yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Media yang memiliki istilah mediator, menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran (Azhar, 2014:3).

Gagne(1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Buku, film, kaset, dan film bingkai adalah contoh-contohnya (Arief, et al, 1986:6). Pendapat yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs dapat disimpulkan secara implisit yaitu bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide*(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Azhar, 2014:4).

Sedikit berbeda dengan pengertian diatas mengenai media dan batasannya. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media, berikut ringkasan yang dikemukakan Azhar tentang ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware*(perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera. Media juga memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *Software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingindisampaikan.

commit to user

Penekanan pada media pendidikan terdapat pada visual dan audio

- 2) Media pendidikan ini sebagai alat bantu pada proses belajar sehingga dapat digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- 3) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya: radio, dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, dan OHP); atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder). Dimana penerapan media pendidikan ini memiliki sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

b. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Banyak yang menyebutkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sadiman (2011: 19) menjelaskan bahwa dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari system instruksional di samping menjadi pesan, orang (sebagai sumber), teknik latar (cara yang digunakan dalam menjelaskan) dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Seiring perkembangan jaman, media mengalami perkembangan yang sangat banyak, jenis-jenis media pun mulai banyak bermunculan, sehingga perlu adanya pengelompokan dalam mengidentifikasi jenis dan format dari media yang telah ada.

Telah banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media tersebut. Sanaky (2009: 42) menjelaskan pembagian jenis dan karakteristik dari media baik dalam sisi aspek fisik maupun sisi aspek panca indera. Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran, dilihat dari sisi aspek bentuk fisik, dengan membagi jenis dan karakteristiknya sebagai berikut:
 - a) Media elektronik, seperti televisi, film, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet, dan lain-lain.
 - b) Media non-elektronik, seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.
- 2) Ada yang melihat dari aspek panca indera dengan membagi menjadi tiga yaitu:
 - a) Media audio (mendengar)
 - b) Media visual (melihat), termasuk media grafis,
 - c) Media audio-visual (dengar – melihat)
- 3) Ada yang melihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu:
 - a) Alat perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan, dan
 - b) Perangkat lunak (*software*) sebagai pesan atau informasi.

Pembagian tersebut masih berupa pembagian jenis dan karakteristik secara umum dari media yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga perlu untuk mengetahui taksonomi dan klasifikasi media yang dikemukakan oleh beberapa ahli media, sebagai usaha untuk mengklasifikasikan media pembelajaran.

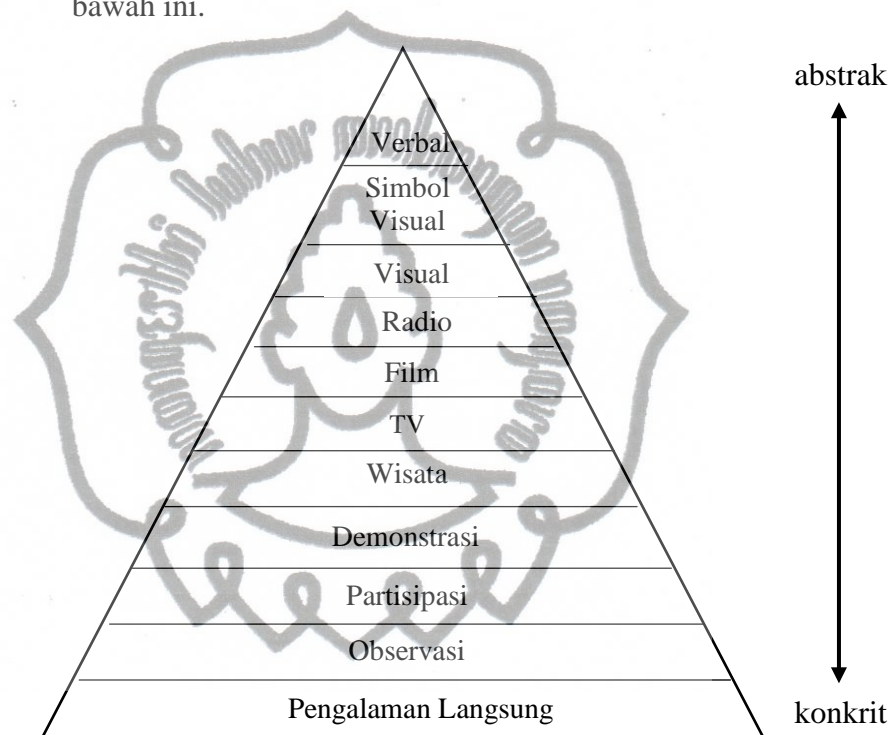
Beberapa klasifikasi media yang dikemukakan para ahli guna menyederhanakan kompleksitas dari media pembelajaran antara lain:

1) Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale oleh Edy (2011), mengadakan klasifikasi pengalaman belajar menurut tingkat dari yang konkrit ke yang

paling abstrak. Klarifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of Experience*). Pada saat munculnya kerucut pengalaman ini banyak penganut terutama dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Klasifikasi tersebut kemudian dapat dilihat pada skema di bawah ini.



Gambar 2.1 : Kerucut Pengalaman E. Dale

Adapun penjelasan tingkat-tingkat belajar yang dikemukakan Edgar Dale tersebut yang berhubungan dengan penelitiannya yaitu sebagai berikut:

- Pengalaman langsung dan observasi maksudnya peserta didik secara aktif belajar sendiri. Menjalani sendiri atau memecahkan sendiri masalahnya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan
- Pengalaman melalui wisata. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak keluar kelas dalam proses belajar mengajar,

misalnya dalam proses belajar mengajar di bidang pendidikan sejarah.

- c) Pengalaman melalui pameran(bisa berupa museum). Dalam bidang seni rupa, pameran merupakan kegiatan lanjutan dari serangkaian proses penciptaan karya seni rupa oleh karena itu pameran perlu diadakan di sekolah disamping sebagai proses akhir dari kegiatan menciptakan dapat juga sebagai laporan hasil prestasi belajar.

2) Taksonomi Rudy Bretz

Rudy Bretz (Sanaky, 2009: 46) mengidentifikasi ciri utama dari suatu media menjadi 3 unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Selain itu Rudy Bretz juga membedakan media visual menjadi 3 yaitu: a) gambar/visual, b) garis (*line graphic*), dan c) simbol yang merupakan suatu bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Sedangkan dalam Musfiqon (2012: 70-102) menjelaskan lebih detail tentang pembagian jenis dan klasifikasi berdasarkan ciri yang dikemukakan oleh Brenz antara lain yaitu:

- a) Media Visual
- b) Media Audio (Suara)
- c) Media Gerak (Kinestik)

3) Taksonomi Gagne dan Briggs

Gagne (Sanaky, 2009: 47) dalam penjelasannya, dia tidak atau tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, tetapi dia membuat 7 macam pengelompokan media yaitu: a) Benda untuk didemonstrasikan, b) Komunikasi lisan, c) Media cetak, d) gambar diam, e) gambar gerak, f) film bersuara, dan g) mesin belajar.

Sedangkan untuk taksonomi Briggs (Sanaky, 2009: 47-48) lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulasi atau rangsangan yang dapat ditimbulkannya dari medianya sendiri

yaitu: a) kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik pelajaran, b) tugas pembelajaran, c) bahan pembelajaran, dan d) transmisinya. Briggs juga mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: obyek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transmisi, film rangkai, film bingkai, film, televisi, dan gambar.

4) Taksonomi Duncan

Duncan menyusun taksonomi menurut hirarki pemanfaatannya untuk pengajaran. Duncan, ingin menyejajarkan biaya investasi, kelangkaan, dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat media dalam satu hierarki.

Berdasarkan hal tersebut, menurutnya semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pendanaannya. Sebaliknya, semakin rendah perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas. Pada dasarnya hierarki Duncan, disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media yang digunakan. Sehingga menurut hierarki Duncan ini lebih menekankan antara produksi atau pengadaan suatu media dengan biaya investasi. Berdasarkan taksonomi dan klasifikasi jenis media pembelajaran kita dapat melihat fungsi dan kegunaan dari media tersebut.

Perlu adanya klasifikasi penggunaan media yang sering digunakan. Sanaky (2009: 50-51) menjelaskan jenis media yang sering digunakan, media tersebut antara lain yaitu:

- 1) Media Cetak
- 2) Media Pameran *commit to user*

- 3) Media yang diproyeksikan
- 4) Rekaman audio
- 5) Video atau VCD
- 6) Komputer

Berdasarkan taksonomi dan jenis media yang ada, museum trinitas sebagai media pembelajaran sejarah dapat dikategorikan sebagai:

- 1) Media visual

Penggunaan media visual memberikan pengaruh yang sangat signifikan yang berpengaruh pada pemikiran dari peserta didik, sehingga siswa tidak perlu membayangkan terlalu banyak.

- 2) Benda untuk di demonstrasikan

Penggunaan benda yang di demonstrasikan sama halnya dengan media visual, yaitu mempermudah siswa dalam membayangkan fungsi dari benda yang dijelaskan oleh guru.

- 3) Komunikasi lisan

Selain adanya media visual dan benda untuk didemonstrasikan, dengan komunikasi lisan siswa bisa lebih memahami maksud dari benda yang dipelajari dari pada hanya membaca keterangan melalui tulisan.

- 4) Media pameran

Penggunaan media pameran (bisa berupa museum) dapat mencakup media visual dan benda untuk didemonstrasikan, selain itu yang paling penting yaitu adanya komunikasi lisan yang saling melengkapi antara guru serta dari pemandu dalam pameran (museum).

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar sangatlah penting bagi kelangsungan dari pembelajaran. Proses belajar mengajar, memiliki dua unsur yang

sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Metode pembelajaran dimaksudkan untuk memilih bagaimana seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan. Sedangkan media pembelajaran dapat dikatakan memiliki salah satu fungsi utama yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. (Azhar, 2013:19-20)

Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran memiliki berbagai macam kegunaan dan manfaat, menurut Edy (2011) dilihat dari hubungannya dengan proses belajar mengajar, media pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasannya ruang, waktu dan daya indera misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita gambar, film atau model

- b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar
 - c) Gerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan sebagainya) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan sebagainya.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik. Media pendidikan dapat berfungsi:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka pendidikan akan banyak mengalami kesulitan apabila semuanya itu harus diatasi sendiri. Apabila jika latar belakang lingkungan pendidikan dengan peserta didik juga berbeda, maka masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan caranya dengan:
- a) Memberikan rangsangan yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Menurut Levied an Lentz (1982) dalam Azhar (2013:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

a) Fungsi Atensi

Fungsi ini merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b) Fungsi Afektif

Fungsi ini terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik. Ketika belajar(atau membaca) teks yang bergambar, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi ini terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi ini terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengkomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Manfaat positif lain dari penggunaan media pembelajaran sebagai bagian integral pengajaran dikelas dalam Khoirul (2016: 38-39) sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku dimana Setiap pelajar menerima pesan yang sama.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik dan penguatan
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan pun dimanapun
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, dalam proses belajar mengajar.

d. Media Pembelajaran

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yang diperlukan kepada peserta didik dalam setiap pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran sesuai dengan penjelasan Edgar Dale dalam kerucut pengalaman dale, media pembelajaran memiliki tingkatan dalam penerapan dan manfaatnya. Beberapa tingkatan dalam kerucut pengalaman tersebut adalah wisata, observasi, dan pengalaman

langsung. Penggunaan tingkatan pengalaman tersebut dapat meningkatkan fungsi dan manfaat dari media pembelajaran.

4. Sumber Pembelajaran

a. Pengertian Sumber belajar

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sangat penting guna meningkatkan pengetahuan dan pola pikir bagi peserta didik, oleh sebab itu perlu adanya sumber belajar dalam setiap pembelajaran. Sumber belajar menurut Dageng adalah segala sesuatu yang berwujud benda dan orang yang dapat menunjang belajar sehingga mencakup semua sumber yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar agar terjadi perilaku belajar (Dageng, 1990:83). Sejalan dengan itu, Winataputra (1997: 548) juga menjelaskan bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar sejarah, sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.

Seels dan Richey (1994:11-12) juga menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sumber pendukung untuk kegiatan belajar, termasuk sistem pendukung dan materi serta lingkungan pembelajaran. Sumber belajar bukan hanya alat dan materi yang dipergunakan dalam pembelajaran, tetapi juga meliputi orang, anggaran, dan fasilitas. Sumber belajar bisa termasuk apa saja yang tersedia untuk membantu seseorang belajar.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajarnya.

b. Jenis-jenis Sumber belajar

Sumber belajar merupakan sumber yang digunakan oleh peserta didik dalam melaksanakan belajar. Terdapat jenis-jenis sumber belajar yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam belajar. Berdasarkan tipe atau asal-usulnya yang dijelaskan oleh Iskandar (2009:199) dan Warsita (2008:209), jenis-jenis sumber belajar tersebut yaitu

- 1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen system instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Contohnya: buku pelajaran, modul, program VCD pembelajaran, program audio pembelajaran, transparansi, CAI (Computer Asisted Instruction), programmed instruction an lain-lain.
- 2) Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang secara tidak khusus dirancang atau dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya: surat kabar, siaran TV, pasar, sawah, waduk, pabrik, museum, kebun binatang, pabrik, terminal, pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, dan lain-lain.

Sesungguhnya sumber belajar itu banyak jenisnya. AECT (*Associaton for Education Corporation and Technology*) dalam Warsito (2008: 209-230) mengklasifikasikan sumber belajar menjadi enam, yaitu:

- a) Pesan (message), adalah informasi pembelajaran yang akan disampaikan yang dapat berupa ide, fakta, ajaran, nilai, dan data. Dalam sistem persekolahan, pesan ini berupa seluruh mata pelajaran yang disampaikan kepada seluruh peserta didik.

- b) Orang (people), adalah manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Contohnya guru, dosen, tutor, pustakawan, laboran, instruktur,, peserta didik, tokoh masyarakat dan sebagainya.
- c) Bahan (materials/software), adalah perangkat lunak yang mengandung pesan-pesan pembelajaran yang biasanya disajikan melalui peralatan tertentu ataupun oleh dirinya sendiri. Contohnya buku teks, modul,transparansi (OHT), slide, film, audio, video, modul, buku, majalah dan sebagainya.
- d) Alat (devices/hardware), adalah perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Contohnya OHP, proyektor slide, tape recorder, video, komputer, proyektor film, dan sebagainya.
- e) Teknik (technique), adalah prosedur atau langkah-langkah tertentu yang disiapkan dalam menggunakan bahan, alat, lingkungan dan orang yang menyampaikan pesan. Misalnya demonstrasi, diskusi, praktikum, pembelajaran mandiri, tutorial tatap muka dan sebagainya.
- f) Lingkungan (setting) adalah situasi disekitar terjadinya proses pembelajaran tempat peserta didik menerima pesan pembelajaran. Lingkungan dibedakan menjadi dua macam, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan non fisik. Lingkungan fisik contohnya gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, aula, bengkel, dan lain-lain.

Sudjana dan Rivai (2001:76) mengklarifikasikan sumber belajar dari AECT yang dijelaskan ke dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2 Klasifikasi Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
1. Pesan (message)	Informasi yang harus disalurkan	Bahan-bahan pelajaran.	Cerita rakyat, dongeng,

	oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data.		nasihat.
2. Manusia (people)	Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi.	Guru, aktor, siswa, pembicara.	Narasumber, pemuka masyarakat, pimpinan kantor, responden.
3. Bahan (materials/software)	Sesuatu media (software) yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.	Transparansi, film, slide, tape, buku, gambar, dan lain-lain.	Relief, candi arca, peralatan teknik.
4. Alat (devices/hardware)	Suatu (hardware) yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam software.	OHP, proyektor slides, film, TV, kamera, papan tulis.	Generator, mesin, alat-alat, mobil.
5. Teknik (technique)	Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi dan orang untuk menyampaikan pesan.	Ceramah, diskusi, simulasi, kuliah, belajar mandiri.	Permainan, saresehan, percakapan biasa/spontan.

6. Lingku- ngan (setting)	Situasi sekitar dimana pesan disalurkan/ ditransmisikan.	Ruangan kelas, studio, perpus- takaan, audito- rium, aula.	Taman, kebun, pasar, museum, toko.
---------------------------------	---	---	--

c. Manfaat Sumber belajar

Berdasarkan pada manfaatnya menurut Rohani (1997:103) terdapat 7 manfaat sumber belajar, manfaat tersebut antara lain meliputi:

- 1) Memberi pengalaman belajar secara langsung dan kongkrit kepada peserta didik, misalnya karya wisata ke obyek-obyek seperti pabrik, pelabuhan, museum dan sebagainya.
- 2) Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin di adakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan kongkrit, misal denah, sketsa, foto, film, majalah, dan sebagainya.
- 3) Dapat menambah dan memperluas cakrawala dan sajian yang ada di dalam kelas misal: buku-buku teks, foto film, nara sumber, majalah, dan sebagainya.
- 4) Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru misal buku bacaan, encyclopedia, majalah.
- 5) Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan, misal sistem belajar jarak jauh, pengetahuan ruang yang menarik, stimulasi penggunaan film dan OHP.
- 6) Dapat memberi motivasi yang positif apabila di atur dan direncanakan pemanfaatan secara tepat.
- 7) Dapat merangsang untuk berfikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut, misal buku teks, film dan lain-lain yang mengandung daya penalaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir menganalisis dan berkembang lebih lanjut

d. Sumber Pembelajaran

Berdasarkan penjelasan yang ada bahwa sumber belajar merupakan suatu sumber yang sangat dibutuhkan bagi peserta didik

dalam mencari informasi yang dibutuhkan dalam belajar. Sumber belajar juga sangat penting bagi pembelajaran yang terdapat di sekolah, dengan adanya sumber belajar maka pembelajaran yang ada di sekolah dapat berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru sangat perlu dalam mendapatkan sumber belajar yang tepat sehingga dalam pembelajaran tersebut tidak terjadi kekeliruan dalam informasi yang disampaikan. Beberapa sumber pembelajaran yang dapat diambil oleh guru dalam pembelajarannya yaitu sumber dari buku, dan sumber dari lingkungan sekitar yang salah satunya yaitu museum.

5. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang wajib dilakukan dan dikerjakan oleh manusia terutama peserta didik guna memperoleh pengetahuan sehingga dapat menjalani kehidupan, belajar sendiri memiliki arti penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Pengertian belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan memngokohkan kepribadian (Suyono dan hariyanto, 2014:9). Dengan belajar, peserta didik dapat lebih memahami apa yang seharusnya dimiliki oleh dirinya.

Menurut Slameto (2003:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memeproleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut pengertian secara psikologis oleh Slameto, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannyadalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Hamdani, 2015:20). Dari penjelasan yang dikemukakan Slameto dapat dilihat bahwa dengan belajar peserta didik dapat memahami bukan hanya

pengetahuan dari sekolah saja, akan tetapi juga dari lingkungannya misalnya daerah tempat tinggalnya yang kemudian memberikan psikologis pada manusia (peserta didik) yang kemudian membentuk karakter dan kepribadian masing-masing peserta didik.

Skinner (1973) mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Sobry, 2013:3). Dalam hal ini bahwa Skinner (Dimiyati, 2013:9) berpandangan bahwa belajar sebagai suatu perilaku, dimana pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya akan menurun. Sedangkan C.T. Morgan (1962) mengartikan belajar sebagai suatu perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu.

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan hal yang penting dalam proses perkembangan peserta didik. Dengan adanya belajar maka peserta didik akan mendapatkan kepribadian dan karakter serta pengetahuan yang kemudian akan digunakan di kemudian hari. Hal ini dapat dilihat dari ciri belajar yang dikutip oleh Darsono (2000:30). Adapun beberapa ciri belajar tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar.
- 2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual.
- 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan

dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Selain adanya ciri dalam belajar, Cronbach (Sukmadinata, 2007) mengemukakan adanya tujuh unsur utama dalam proses belajar, yaitu:

- 1) Tujuan. Ini muncul untuk memenuhi suatu kebutuhan. Dengan adanya tujuan maka semangat belajar akan meningkat.
- 2) Kesiapan. Hal ini diperlukan agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan lebih baik dimana kesiapan yang dibutuhkan bukan hanya kesiapan fisik semata tetapi juga kesiapan dalam hal psikis
- 3) Situasi. Hal ini sangatlah penting, karena mengingat bahwa setiap peserta didik belajar memerlukan situasi yang baik guna menunjang dalam belajar peserta didik.
- 4) Interpretasi. Dalam menghadapi situasi diharapkan individu dapat mengadakan interpretasi, yaitu melihat hubungan di antara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.
- 5) Respons. Berpegang kepada hasil dari interpretasi apakah individu mungkin atau tidak mungkin mencapai tujuan yang diharapkan, maka ia memberikan respons.
- 6) Konsekuensi. Setiap tindakan tentunya akan mengakibatkan konsekuensi, karena setiap usaha maka akan mendapatkan hasil, baik itu hasil yang baik atau bahkan hasil yang buruk.
- 7) Reaksi terhadap kegagalan. Selain keberhasilan tentunya dalam proses belajar tentunya juga akan mengalami kegagalan, dengan ini terkadang orang akan pesimis tetapi juga berlaku sebaliknya, bisa saja itu menjadi pembelajaran untuk membangkitkan semangat yang lebih besar untuk mencapai apa yang diinginkan.

b. Pengertian Pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan, kemampuan, jati diri, serta karakter dimana semua itu di tuju untuk suatu tujuan demi masa depan yang akan datang. Dalam memperoleh hal tersebut maka akan sangat di perlukannya suatu pembelajaran guna membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan juga membantu dalam proses belajar peserta didik tersebut. Perlu adanya pembelajaran yang diberikan oleh tenaga kerja yang benar-benar mengerti bagaimana membentuk dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik yang dalam hal ini adalah guru.

Pengertian pembelajaran sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara dan perbuatan yang mana menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar (Khanifatul, 2013:14). Dari sini dilihat bahwa tujuan pembelajaran sendiri adalah membantu seseorang untuk mendapatkan pengetahuan melalui belajar yang disengaja dan dirancang sedemikian rupa. Hal ini sesuai dengan Winkel (1991) yang mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik (Sobry, 2013:31).

Menurut UU Sisidiknas No. 20/2003, Bab I Pasal 1 Ayat 20 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Khanifatul, 2013:14). Dalam proses pembelajaran tentunya ada proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik, dimana pendidik sebagai fasilitator antara peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga adanya penyaringan sumber belajar agar peserta didik tidak menerima informasi yang salah sehingga mengakibatkan hal yang tidak diinginkan.

Menurut aliran behavioristic dalam Darsono (2000:24) pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Sedangkan aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar mengenal dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Hamdani, (2015:23). Khuluqo (2017:52) menyimpulkan bahwa pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan kepada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Lindgren (1976) oleh Sutikno (2013:32), menyebutkan bahwa fokus sistem pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu:

1) Peserta didik

Peserta didik merupakan faktor yang paling penting dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan bila tidak adanya peserta didik maka proses pembelajaran tidak akan pernah terjadi, sehingga peserta didik merupakan komponen atau faktor yang paling mempengaruhi terjadinya pembelajaran.

2) Proses belajar

Proses belajar adalah apa saja yang dihayati peserta didik apabila mereka belajar, bukan apa yang harus dilakukan pendidik untuk membelajarkan materi pelajaran. Bila peserta didik kurang menghayati proses belajar maka materi pelajaran yang diberikan tidak dapat diserap oleh peserta didik, sehingga peserta didik

perlu menghayati setiap materi yang disampaikan sehingga proses belajar berjalan sesuai apa yang diinginkan.

3) Situasi belajar

Situasi belajar adalah lingkungan tempat terjadinya proses belajar dan semua faktor yang mempengaruhi proses belajar seperti pendidik, kelas, dan interaksi didalamnya. Bila lingkungan tempat belajar sangat mendukung dalam situasi belajar maka proses belajar akan menjadi lebih baik, namun sebaliknya bila lingkungan buruk, maka hal itu akan menghambat dalam proses belajar.

Adanya aspek-aspek yang dipaparkan yaitu peserta didik, proses belajar dan situasi belajar, maka di dalam proses pembelajaran, kedudukan pendidik sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai penguasa tunggal, tetapi dianggap sebagai *manager of learning* (pengelola belajar) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu para peserta didik. Dengan adanya peran pengajar sebagai pengelola belajar ini maka pengajar memiliki peran yang lebih penting dari pada sebelumnya, ini dikarenakan bila pengelolaan pengajar kurang baik, maka hal itu mengakibatkan hal yang tidak diinginkan terhadap belajar peserta didik, namun sebaliknya bila pengelolaannya baik, maka dapat mengakibatkan hal yang baik pada proses belajar peserta didik. Maka dari itu guru perlu berhati-hati dalam mengambil langkah dalam mengelola belajar.

Khuluqo (2017:55-56) menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran, telah mengubah peran pendidik dan peserta didik. Peran pendidik telah berubah dari:

- 1) Sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi, dan sumber segala jawaban, menjadi fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, dan mitra belajar.

2) Dari mengendalikan dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, menjadi lebih banyak memberikan alternatif dan tanggung jawab kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peran peserta didik dalam pembelajaran telah mengalami perubahan juga, yaitu:

- 1) Dari menerima informasi yang pasif menjadi aktif dalam proses pembelajaran
- 2) Dari mengungkapkan kembali pengetahuan menjadi menghasilkan dan berbagi pengetahuan
- 3) Dari pembelajaran sebagai aktivitas individual menjadi pembelajaran berkolaboratif dengan siswa lain.

Bila dilihat secara mendalam, pembelajaran identik dengan kata mengajar yang berasal dari kata dasar “ajar”, dimana kata ini berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran ini yang diambil dari kata “ajar” ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata pembelajaran, yang diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar. Menurut penjelasan Susanto (2013, 19-20) bila dilihat dari aspek kegunaannya, pengertian mengajar dapat dipandang dari dua aspek, mengajar secara tradisional dan modern. Pengertian mengajar yang pertama yaitu secara tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau murid di sekolah. Dalam pengertian ini secara implisit mengajar mengandung makna sebagai berikut:

- 1) Pengajaran dipandang sebagai persiapan hidup.
- 2) Pengajaran adalah sesuatu proses penyampaian.
- 3) Penguasaan penyampaian adalah tujuan utama.
- 4) Guru dianggap sebagai paling berperan (aktif).
- 5) Murid selalu bertindak sebagai penerima (pasif).
- 6) Pengajaran hanya berlangsung di ruang kelas.

Definisi mengajar dalam konteks yang tradisional juga diungkapkan oleh Slameto (2003: 29-30), bahwa mengajar ialah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada peserta didik kita. Atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikutnya sebagai generasi penerus. Pengertian dari mengajar yang mana telah dijelaskan dapat dilihat bahwa segala macam aktivitas mengajar tersebut berfokus kepada guru, atau guru sebagai inti dari pembelajaran tersebut, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan apa yang disimpulkan oleh guru, hal inilah yang menyebabkan atau membuat peserta didik menjadi diam, tidak kritis, dan apatis.

Pengertian mengajar yang kedua yaitu dalam konteks modern. Pengertian mengajar dalam konteks dunia modern mengajar diartikan sebagai usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Pengertian modern mengajar yang dikemukakan Howard (2003) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap, cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan. Mengajar dalam pandangan modern ini, secara eksplisit tersirat pemahaman sebagai berikut:

- 1) Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan atau mengubah tingkah laku peserta didik. Tingkah laku ini terdiri dari dua aspek, yaitu:
 - a) Aspek objektif yang bersifat struktural, yaitu jasmani dari tingkah laku.
 - b) Aspek subjektif yang bersifat fungsional dari tingkah laku, yakni rohani dari tingkah laku.

Pendidikan dan pengajaran menghendaki suatu tingkah laku atau kepribadian yang memiliki ciri-ciri:

- a) Berkembang secara berkelanjutan sepanjang hidup manusia

- b) Pola organisasi kepribadian berbeda untuk setiap orang dan bersifat uni
 - c) Kepribadian bersifat dianmis, terus berubah melalui cara-cara tertentu
- 2) Kegiatan pengajaran adalah dalam rangka mengorganisasi lingkungan. Perkembangan tingkah laku seseorang adalah berkat pengaruh lingkungan. Lingkungan disini bukan saja terdiri dari lingkungan alam, tetapi meliputi lingkungan sosial.
- 3) Peserta didik dipandang sebagai organisme yang hidup. Dalam diri peserta didik terdapat potensi-potensi yang siap untuk berkembang. Peserta didik memiliki kebutuhan, minat, tujuan, kemampuan, intelegensi, dan emosi. Individu peserta didik berbeda satu sama lainnya dan masing-masing berkembang menurut pola dan caranya sendiri.

Dengan mengacu kepada konsep mengajar secara modern, maka dapat dimengerti bahwa mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Guru berperan sebagai kreator proses belajar mengajar, yakni berperan sebagai orang yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang baik, menarik, dan berdaya guna (Ahmad, 2013: 20-22)

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Perkembangan pembelajaran semakin lama semakin membaik. Bila dilihat dari konteks mengajar, dalam prosesnya semula masih bersifat tradisional dimana guru sebagai inti dari pembelajaran sedangkan peserta didik hanya pasif didalam pembelajaran. Kemudian dalam perkembangannya pembelajaran menjadi lebih modern dimana guru sebagai orang yang menciptakan kondisi pembelajaran yang baik, menarik, dan berdaya guna dan peserta didik berperan aktif pada setiap pembelajaran. Perubahan yang semakin baik menjadikan pembelajaran tentu memiliki ciri-ciri, dimana

commit to user

pembelajaran tersebut dapat dikatakan dalam kondisi yang baik, menarik, dan berguna.

Hamalik (1999) dalam Sutikno (2013: 33) memaparkan tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

1) Rencana

Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus. Dalam hal ini tentulah suatu pembelajaran perlu adanya rencana, rencana ini dibuat agar ketika berlangsung pembelajaran maka akan sesuai dengan apa yang diinginkan, kemudian bila ada hal-hal yang tak diinginkan dapat diantisipasi sebelumnya.

2) Kesalingtergantungan

Kesaling tergantung, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran

3) Tujuan

Sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami. Tujuan sistem menuntun proses merancang sistem. Tujuan utama sistem pembelajaran adalah agar peserta didik belajar. Tugas seorang perancang sistem adalah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar peserta didik belajar secara efisien dan efektif.

Pemaparan yang dijelaskan oleh Oemar Hamalik sangatlah jelas bahwa dalam pembelajaran tentu harus memiliki rencana sehingga pembelajaran akan berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan yang mana sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut, selain itu didalam pembelajaran juga terdapat kesaling tergantung antara guru, peserta didik, tujuan dan rencana. Dengan adanya

kesalingtergantungan tersebut membuat guru dimana sebagai perancang pembelajaran harus memiliki tanggung jawab yang besar, karena gurulah yang kemudian mengarahkan peserta didik dalam setiap pembelajaran.

Selanjutnya ciri-ciri pembelajaran yang dipaparkan oleh Khuluqo (2017: 57) dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan
- 2) Setiap pembelajaran tentu saja harus terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan.
- 3) Fokus materi jelas, terarah, dan terencana dengan baik.
- 4) Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- 5) Tindakan pendidik yang cermat dan tepat.
- 6) Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing.
- 7) Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 8) Evaluasi.

d. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan jantung dari suatu pendidikan, dengan adanya pembelajaran maka masyarakat khususnya peserta didik akan mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru atau instansi pendidikan. Demikian pula dengan pembelajaran sejarah, merupakan pembelajaran yang diberikan guna memahami tentang nilai-nilai dari peristiwa yang pernah terlewatkan dari sebuah sejarah itu. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran sendiri sangatlah bervariasi. Terkadang kendala dari pembelajaran sejarah bahwa peserta didik memandang pembelajaran terlalu teoritis, dan kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal (Anggara, 2007: 100), terutama pada pembelajaran sejarah yang dianggap sebagai pembelajaran yang menerapkan tentang hapalan.

Bila kita lihat Sejarah merupakan cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau (Sadiman, 2003:9). Sedangkan menurut Ibn Khaldun dalam Abdurrahman (2007:5) mengemukakan bahwa sejarah merupakan hasil upaya penemuan kebenaran, eksplanasi kritis tentang sebab dan genesis kebenaran sesuatu serta kedalaman pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa peristiwa-peristiwa terjadi. Berdasarkan definisi tersebut maka dapat kita simpulkan bahwa dengan pembelajaran sejarah peserta didik dapat mempelajari dan memahami tentang dinamika norma yang ada di masa lalu guna diterapkan pada kehidupan yang akan datang.

6. Kurikulum 2013

a. Pengertian Kurikulum

Pendidikan yang diselenggarakan di setiap satuan Pendidikan dari Pendidikan dasar sampai dengan Pendidikan tinggi, bahkan yang dilakukan di lembaga-lembaga nonformal dan informal dapat menjadi landasan bagi pembentukan pribadi peserta didik, dan masyarakat pada umumnya. Penyelenggaraan Pendidikan tidak luput dari perencanaan Pendidikan guna dapat mensukseskan tujuan dari Pendidikan. Perencanaan Pendidikan di Indonesia disebut sebagai kurikulum.

Kurikulum merupakan dasar yang ditetapkan oleh pemerintah untuk mencapai standar mutu Pendidikan yang ditetapkan dalam fungsi dan tujuan dari Pendidikan nasional sesuai dengan UU no 20 tahun 2003 yaitu berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Mulyasa, 2013:20).

Menurut Yani (2013:2) kurikulum dapat diibaratkan sebagai “chip” yang berisi berbagai keinginan dan harapan dari suatu komunitas masyarakat tertentu untuk memperbaiki keadaan dirinya, saat ini dan dimasa yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam Pendidikan kurikulum seringkali dijadikan sebagai pusat dari semua sistem penggerak komponen.

Pengertian kurikulum menurut Murray Print dalam Yani (2013:5) bahwa

“Curriculum is defined as all the planned learning opportunities offered to learners by the education institution and the experiences learners encounter when the curriculum is implemented. This includes those activities that educators have devised for learners which are invariably represented in the form of a written document and the process whereby teachers make decisions to implement those activities given interaction with context variable such as learners, resources, teachers and the learning environment” yang intinya dia berpendapat bahwa kurikulum adalah semua kesempatan belajar yang direncanakan untuk peserta didik di sekolah dan institusi Pendidikan lainnya. Kurikulum juga dapat dimaknai sebagai rancangan pengalaman yang akan diperoleh peserta didik ketika kurikulum tersebut diimplementasikan. Kurikulum juga dapat diartikan sebagai langkah kegiatan perencanaan kegiatan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya, yaitu interaksi dengan guru, maupun dengan sumber belajar dan lingkungan belajar lainnya.

Murray Print dalam Yani (2013:5-6) juga menggarisbawahi empat hal penting dalam definisi kurikulum yang diajukannya, yaitu:

1) *Planned learning experience*

Point ini menyebutkan bahwa Murray Print tidak menyebutkan kurikulum sebagai kumpulan dari nama-nama mata pelajaran akan tetapi menyebutkannya sebagai pengalaman belajar

2) *Offered within educational institution*

Point ini menyebutkan bahwa kurikulum merupakan suatu tawaran program yang diajukan oleh institusional tertentu

3) *Represented as a document*

4) *Includes experiences resulting from implementing that document*

Point ketiga dan keempat menjelaskan bahwa suatu program pembelajaran yang berlaku di sekolah tidak dapat dikatakan sebagai kurikulum yang akuntabel manakala tidak direncanakan secara sistematis dan terukur. Oleh karena itu perlu didokumentasikan sebagai wujud dari tanggung jawab sosial bagi pihak guru maupun sekolah.

Pemahaman mengenai kurikulum, harus dilakukan dengan mendalam dan lebih teliti. Hal ini dikarenakan bila pemahaman tentang kurikulum hanya sebatas pemahaman buta ataupun pemahaman yang dangkal akan sangat berbahaya. Bisa dikatakan sangat berbahaya karena bila dilaksanakan kurang teliti maka akan berdampak kepada sistem Pendidikan yang ada. Namun demikian kurikulum tetap masih terdapat kekurangan karena masih terdapat kendala-kendala dalam pelaksanaan penerapannya, selain itu juga terkadang masih adanya ketidak cocokan antara harapan dan penerapan, sehingga perlu adanya pergantian dan perkembangan dalam penerapan dalam kurikulum.

Menurut Tilaar dalam Yani (2013:2-3) menjelaskan bahwa “dunia Pendidikan di Indonesia hampir muak dengan masalah kurikulum. Kurikulum silih berganti, dan apabila terjadi suatu masalah dalam praktik Pendidikan nasional, maka yang dipermasalahkan adalah kurikulum. Seakan-akan kurikulum

merupakan lampu aladin untuk membenahi Pendidikan”. Pernyataan tersebut bila dilihat dengan seksama memanglah benar, sehingga perlu adanya perbaikan dan pembaruan dari kurikulum yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Namun demikian, bukan berarti hanya kurikulum saja yang perlu diperbaiki akan tetapi sistem Pendidikan juga perlu adanya perbaikan, baik di pusat maupun di daerah-daerah. Selain itu kesiapan guru juga perlu diperhatikan, terutama guru yang berada di daerah pelosok, dan tentu saja sarana prasarana juga perlu disiapkan guna menunjang terciptanya sistem Pendidikan yang baik sesuai kurikulum yang telah disiapkan.

b. Kurikulum 2013

Perubahan kurikulum pendidikan merupakan suatu tuntutan yang memang harus dilaksanakan, hal ini guna menyesuaikan dan memperbaiki kurikulum yang diterapkan guna mengurangi kendala-kendala dan masalah-masalah yang terjadi dalam penerapan kurikulum. Menurut Kurniasih dan Sani (2016:1-4) terdapat tiga aspek yang menjadi landasan pengembangan kurikulum secara jelas terangkum dalam isi materi uji kurikulum, yaitu:

1) Landasam Filosofi kurikulum 2013

UU no. 20/2003 tentang sistem Pendidikan nasional pada pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. undang-undang ini dirumuskan dengan berlandaskan pada dasar filsafat negara yaitu Pancasila.

2) Landasan Yuridis dan Empiris Kurikulum 2013

Permendikbud nomor 71 tahun 2013 tentang buku teks pelajaran dan buku panduan guru untuk Pendidikan dasar dan menengah menetapkan buku teks pelajaran sebagai buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku guru yang layak digunakan dalam pembelajaran. Setiap guru diharuskan untuk memahami buku siswa dan buku guru serta mampu untuk menggunakannya dalam setiap pembelajaran.

Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses Pendidikan dasar dan menengah menetapkan bahwa perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assessment*) yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Pelaksanaan pembelajaran juga melaksanakan program remedial dan program pengayaan.

Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses Pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa “sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan yaitu dari pembelajaran partial menuju pembelajaran terpadu”

3) Aspek Konseptual

Aspek ini mencakup relevansi, model kurikulum berbasis kompetensi, kurikulum lebih dari sekedar dokumen, proses pembelajaran mencakup aktivitas belajar, output belajar dan outcome belajar serta cakupan mengenai penilaian.

Berdasarkan aspek-aspek tersebut maka perubahan yang dilakukan dalam penerapan kurikulum yang lama sampai dengan kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 sangatlah tepat. Perubahan kurikulum adalah kebijakan publik berskala luas yang melibatkan komponen-komponen waktu, keahlian, dana, peralatan,

pengorbanan, dan kemauan yang sangat masif. Perubahan yang sangat besar tersebut yang melibatkan berbagai komponen tersebut perlu adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama guru selaku pelaksana dalam penerapan kurikulum dalam Pendidikan.

Abidin (2014:17) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Penjelasan tersebut dilandasi dari perkembangan kehidupan serta ilmu pengetahuan saat ini.

Perkembangan ilmu pengetahuan serta kehidupan saat ini perlu adanya perkembangan pembelajaran yang sesuai dengan rancangan kurikulum yang ada. Abidin (2014:18) menyebutkan bahwa pembelajaran yang harus dikembangkan adalah pembelajaran yang mampu membina siswa agar mampu berpikir kritis dan bukan berpikir mekanis. Melalui pembinaan kemampuan berpikir kritis ini, peserta didik ini diharapkan akan mampu mengambil keputusan secara cepat dan tepat berdasarkan penggunaan berbagai sudut pandang dan bukan hanya berdasarkan pada satu sudut pandang tertentu. dengan kata lain, siswa harus mampu menyikapi sebuah fenomena tertentu berdasarkan konsep pengetahuan yang terintegrasi bukan pengetahuan secara fragmentaris.

Menurut Subandi (2014) dalam Febrizal dan Aman (2019) pada pengembangnya kurikulum 2013 mengacu 4 standar dari 8 standar nasional pendidikan yakni: (1) standar isi, (2) standar proses, (3) standar kompetensi lulusan, dan (4) standar penilaian. Perubahan paling mendasar dari kurikulum sebelumnya (KTSP) adalah: (1) konsep kurikulum baik sebagai materi, produk, dan proses kontekstual yang menyesuaikan tantangan zaman yang berkembang pesat, dalam artian ada keseimbangan *hardskill* dan *softskill* dari

SKL, standar isi, standar proses, dan standar penilaian; (2) buku yang berbasis pada aktivitas dan tematik terpadu (untuk SD); (3) proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan; (4) proses penilaian yang mendukung kreatifitas (Subandi, 2014).

Berdasarkan pengembangannya menurut Ulhaq dkk (2017) bahwa Pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menggelar dan menetapkan sejarah sebagai sebuah mata pelajaran yang penting dalam kurikulum 2013, khususnya bagi pendidikan tingkat menengah atas (SMA-sederajat). Mata pelajaran Sejarah Indonesia pada tingkat SMA merupakan sebuah mata pelajaran kelompok wajib A, yang berarti mata pelajaran tersebut wajib diambil oleh seluruh jenis sekolah menengah tingkat atas yang berada di lingkup Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan Kementerian Agama. Selain menjadi mata pelajaran wajib, terdapat pula mata pelajaran sejarah yang termasuk dalam kelompok peminatan ilmu-ilmu sosial, bahasa dan menjadi pelajaran lintas minat.

Ulhaq dkk (2017) juga menyebutkan bahwa Pembagian mata pelajaran sejarah Indonesia dan sejarah tidaklah dikenal dalam kurikulum sebelumnya (KTSP). Pemisahan mata pelajaran tersebut barulah dilakukan dalam Kurikulum 2013. Berdasarkan kelompoknya, Sejarah Indonesia merupakan pelajaran yang diberikan kepada seluruh siswa, maka seringkali disebut sebagai sejarah wajib. Sedangkan mata pelajaran sejarah, hanya diberikan kepada para siswa yang berada pada penjurusan IPS di SMA, atau diberikan kepada jurusan lain (IPA atau Bahasa) sebagai mata pelajaran lintas minat. Dua mata pelajaran ini, memiliki tujuan dan kedudukan yang berbeda satu sama lain.

c. Pembelajaran pada Kurikulum 2013

Penerapan kurikulum 2013 dalam praktiknya harus diimplementasikan melalui pembelajaran berbasis aktivitas dengan

menggunakan pendekatan ilmiah dan tematik integratif. Hal ini senada dengan apa yang dinyatakan dalam Permendikbud nomer 65 tentang standar proses bahwa untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*Scientific*), tematik terpadu (tematik antarmata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/Inquiry learning*).

Penerapan pembelajaran berbasis kurikulum 2013 berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan yaitu tentang tujuan dan penerapannya di lapangan masih akan meninggalkan masalah dan kendala. Hal ini dikarenakan perubahan dari kurikulum yang sebelumnya ke kurikulum 2013 mengalami perubahan yang sangat besar, yaitu yang sebelumnya kurikulum berbasis *teacher center* atau dalam hal ini guru sebagai pusat, berubah menjadi *student center* dimana pembelajaran berpusat kepada siswa atau dalam hal ini bahwa siswa yang bertindak aktif dalam setiap pembelajaran..

Kendala- kendala yang di alami dalam pengimplementasi kurikulum 2013 dipaparkan oleh Abidin (2014:24) yaitu berkenaan dengan guru, waktu, TIK, bahan ajar, dan strategi pembelajaran. Berdasarkan kendala-kendala yang telah dijelaskan tersebut komponen utama dalam mengurangi kendala yang ada yaitu guru. Kesiapan guru dalam penerapan pembelajaran berbasis kurikulum 2013 akan mengurangi kendala- kendala lain.

Guru merupakan point pertama guna mengurangi kendala-kendala lain yang diakibatkan dari penerapan dan pengimplementasian kurikulum 2013. Salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam pengimplementasian kurikulum 2013 serta mengurangi kendala-kendala yang dialaminya, yaitu dengan cara memanfaatkan museum sebagai sumber serta media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah, terutama bagi sekolah yang berdekatan dengan museum.

Penerapan pemanfaatan museum sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah bagi sekolah yang berdekatan dengan museum, bukan hanya mengurangi waktu tempuh, tetapi juga peserta didik dapat mengamati sekaligus berdiskusi tentang koleksi-koleksi yang ada di museum tersebut, selain itu terdapat penjelasan yang lebih memadai dari pada didalam buku. Hal tersebut sudah sedikit mengimplementasikan penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran sejarah.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Dari hasil penelusuran referensi, terutama terhadap hasil-hasil study dan pengkajian sebelumnya, memperlihatkan bahwa adanya sejumlah studi atau pengkajian yang menarik perhatian yang sama dengan penelitian ini, yakni terhadap masalah analisis museum sejarah sangiran sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah. Sekalipun demikian, fokus masalah yang menjadi perhatian utama dari studi-studi dan pengkajian-pengkajian selama ini memiliki perbedaan yang signifikan dengan fokus masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

Pertama penelitian oleh Fauzi Rchman (2009), tentang “*Pemanfaatan Museum Konferensi Asia Afrika sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah bagi Siswa SMA Negeri Kota Bandung*”.

Hasil penelitian tersebut adalah 1. Peninggalan-peninggalan Museum Konferensi Asia Afrika dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang berupa bangunan dan koleksi-koleksi benda-benda peninggalan yang dipamerkan di dalam museum, dimana seriap ruang dalam museum mengandung fungsi untuk mengabadikan dan menyebarkan nilai-nilai sejarah dan kebangsaan dari peristiwa Konferensi Asia Afrika tahun 1955. 2. Museum Konferensi Asia Afrika mempunyai kaitan erat dengan materi sejarah SMA yang tercantum didalam kurikulum. 3. Pemanfaatan Museum Konferensi Asia Afrika sebagai sumber pembelajaran sejarah bagi siswa SMA Negeri di Kota Bandung mendapat

tanggapan positif dari guru dan siswa SMA Negeri di Kota Bandung. Pemanfaatan Museum ini sudah optimal hal ini bisa dilihat saat guru memberikan arahan pada kunjungan ke museum tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu tentang bagaimana memanfaatkan museum sebagai bahan pembelajaran, namun dalam penelitian yang dilakukan peneliti lebih berfokus kepada satu sekolah saja.

Kedua, Penelitian oleh Erza Setiana Sirait (2017), tentang “*Pemanfaatan Museum Misi Muntlan Sebagai Sumber Belajar Sejarah*”.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu 1. Berdirinya Museum Misi Muntlan dilatarbelakangi oleh pertimbangan historis yaitu Muntlan merupakan tempat berkembangnya karya misi di Jawa khususnya untuk Keuskupan Agung Semarang. 2. Koleksi yang ada di Museum Misi Muntlan beraneka ragam yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah. (3.) Kegiatan edukasi yang diadakan di museum ini berkaitan dengan kegiatan pendampingan pengunjung dan rekoleksi. (4.) Museum Misi Muntlan dapat menjadi alternatif pembelajaran di luar kelas melalui kunjungan ke museum yang dapat menumbuhkan rasa cinta Tanah Air dan menghargai warisan budaya bangsa.

Penelitian kedua ini juga berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu bagaimana memanfaatkan museum sebagai sumber belajar, namun dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti perbedaan yang membedakan dengan penelitian di atas adalah tentang focus penelitian ke satu sekolah yang berdekatan dengan objek penelitian.

Ketiga, Penelitian oleh Tsabit Azinar Ahmad (2010), tentang “*Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Prasejarah*”.

Hasil penelitian ini yaitu bahwa dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran merupakan hal penting yang harus digunakan. Hal ini disebabkan sejarah merupakan peristiwa atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau, sehingga untuk mempermudah pemahaman pelajar tentang peristiwa sejarah, khususnya zaman prasejarah penggunaan media mutlak

digunakan. Penggunaan museum merupakan salah satu cara yang efektif dalam mewujudkan pemahaman pelajar tentang zaman prasejarah. Hal ini disebabkan dalam museum terdapat berbagai macam media yang memberikan informasi konkret kepada pelajar tentang zaman prasejarah. Adapun media yang terdapat dalam museum antara lain diorama, media grafis, foto dan gambar, serta media elektronik. Dengan demikian museum sebagai media pembelajaran berfungsi untuk mewujudkan visualisasi, interpretasi, dan generalisasi pelajar.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian dari peneliti karena juga membahas tentang pemanfaatan museum, namun dalam penelitian tersebut masih bersifat umum, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti lebih berfokus kepada satu sekolah yang berdekatan dengan objek yang diteliti.

Keempat, Penelitian oleh Farid Rahmat Saleh (2014), tentang *“Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Peran Media Spesialis di Perpustakaan”*.

Hasil penelitian tersebut yaitu a) pemanfaatan media pembelajaran baik berbasis audio, audio visual, animasi maupun realitas berfungsi untuk mengakomodasikan keterbatasan penyampaian jika dilakukan secara konvensional, yaitu metode penyampaian mimbar atau satu arah. b) media spesialis menjadi penting perannya di perpustakaan karena membanjirnya informasi di internet, berkembangnya media informasi dan perubahan perilaku pengguna informasi.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian dari peneliti dimana penelitian ini membahas pemanfaatan media pembelajaran dan peran media, sedangkan yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu bahwa peneliti lebih condong kepada satu media pembelajaran yang digunakan sebagai objek dalam penelitian dalam hal ini yaitu museum.

Kelima, penelitian oleh Yuli Astutik dan Soebijantoro (2010-2013), tentang *“Dampak Kunjungan Wisatawan Terhadap Pelestarian Museum Trinil”*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak kunjungan wisatawan terhadap pelestarian museum trinil tahun 2010-2013.

Hasil dari penelitian ini yaitu terjadinya peningkatan pada pengunjung atau wisatawan pada museum namun terjadi dampak negative yaitu bahwa keinginan dari sebagian besar wisatawan asing untuk memiliki benda-benda cagar budaya yang asli bukan replika buatan manusia sebagai sebuah souvenir. Sehingga hal ini menyebabkan sebagian besar koleksi-koleksi yang ada di museum trinil hanya sebuah replika atau tiruan dari fosil yang sebenarnya yang dapat mengurangi keaslian bukti peninggalan sejarah yang ada kabupaten ngawi khususnya di museum trinil itu sendiri. Sedangkan wisatawan lokal sering meninggalkan sampah disekitar museum trinil khususnya di taman belakang yang lokasinya jauh dari pengawasan pengelola museum. Selain itu, banyaknya coretan-coretan menggunakan aerosol semprot benda-benda yang ada di sekitar museum trinil. Terbukti dari banyaknya coretan pada replika hewan-hewan purba yang ada di taman belakang gedung serta pada tugu peresmian berdirinya Museum Trinil. Sedangkan dampak positifnya relative sedikit, dampak tersebut yaitudengan adanya perenovasian gedung museum trinil yang dilakukan oleh Pemerintah Pusat. Penelitian ini lebih berpengaruh kepada dampak bagi museum dimana sebagai acuan dari peneliti dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan museum.

Penelitian ini berkaitan dengan dengan penelitan yang diteliti oleh peneliti, karena objek yang diteliti sama yaitu pemanfaatan museum yang berdampak pada pelestarian, yang juga sama sebagai tujuan dari pembelajaran. Sedangkan yang membedakan dengan penelitan yang di ambil oleh peneliti yaitu bahwa penelitan yang di ambil oleh peneliti lebih condong kepada pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran.

Keenam, penelitian oleh Hasan Isik (2013), tentang *“The Effect Of Education-Project Via Museums and Historical Places On The Attitudes And Outlooks Of Theachers”*.

Hasil dari penelitian ini yaitu bila diterapkan, maka hasil dari penelitian ini akan dipastikan bahwa, pendidikan yang ditawarkan akan memberikan kontribusi positif yang cukup besar bagi para guru. Diperkirakan bahwa hasil yang diperoleh

akan berkontribusi pada keberhasilan program pendidikan dalam jabatan yang akan dilaksanakan terkait dengan masalah ini dan memiliki konten yang serupa

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian dari peneliti, berdasarkan pada pemanfaatan museum sebagai pembelajaran, namun penelitian ini lebih ditujukan kepada guru, sehingga guru dapat lebih profesional dalam menjelaskan kepada peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti cenderung ditujukan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memanfaatkan museum sebagai media guna lebih memahami tentang arti dari museum dan pembelajaran materi yang ada.

Ketujuh, penelitian oleh Marianne F. Mortensen (2007), tentang “*Free-choice worksheets increase students' exposure to curriculum during museum visit*”.

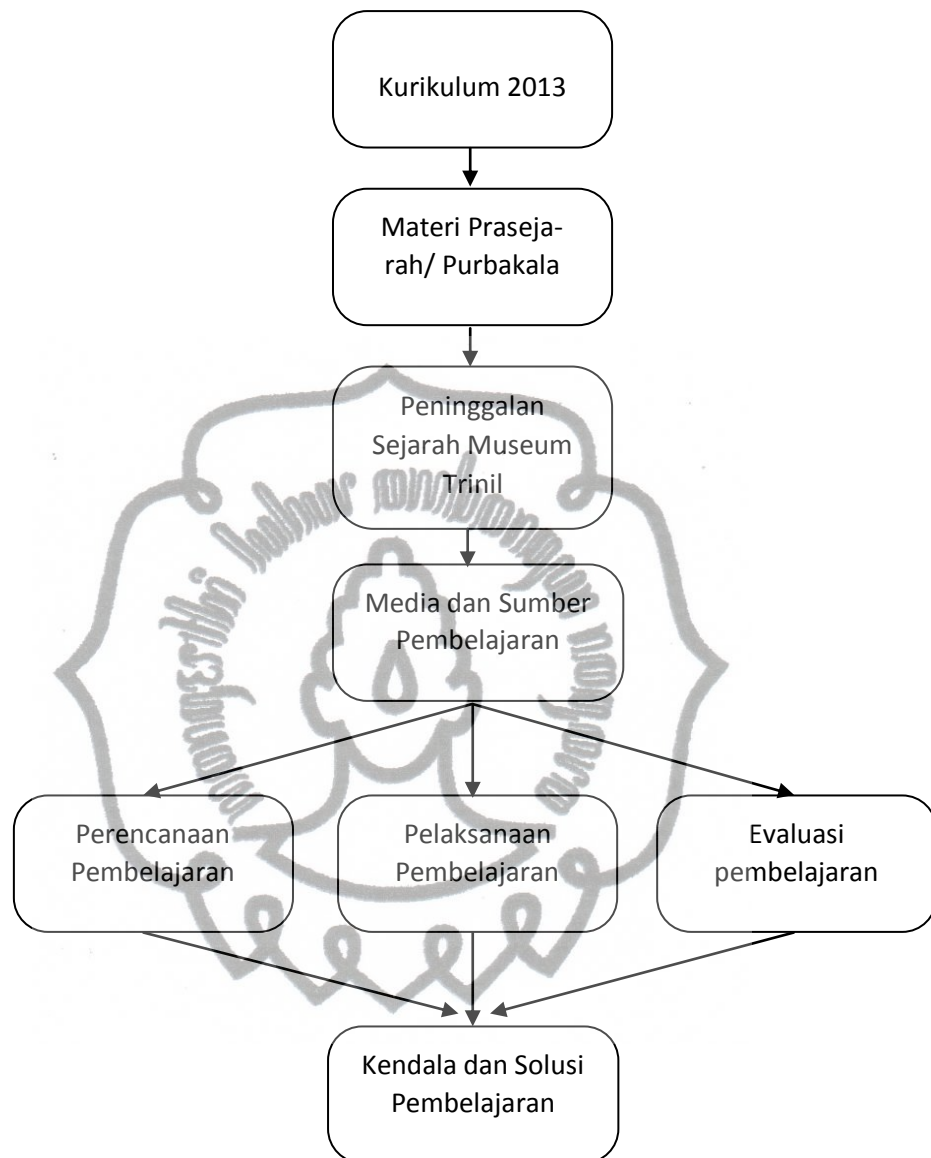
Hasil penelitian ini yaitu bahwa Melalui analisis dan sintesis literatur pilihan bebas saat ini, terutama Model Pembelajaran Kontekstual, sejumlah kriteria desain muncul untuk pembuatan lembar kerja pilihan bebas. Analisis selanjutnya dari karakteristik Panduan Chaperone menunjukkan bahwa itu sesuai dengan banyak kriteria ini, dan dengan demikian dapat dianggap sebagai perangkat pembelajaran pilihan bebas. Selain itu, Panduan Chaperone meningkatkan jumlah dan keragaman percakapan terkait kurikulum yang terjadi selama kunjungan museum. Dalam hal ini, ini dapat dianggap sebagai upaya yang berhasil untuk memenuhi persyaratan kurikulum guru.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, karena berhubungan dengan pemanfaatan museum, namun dalam penelitian ini lebih bercondong bagaimana cara mengurangi kesenjangan antara guru dan siswa ketika sedang berada di museum, sedangkan dalam penelitian yang peneliti kerjakan yaitu tentang pemanfaatan museum sebagai media dan sumber dari materi yang sedang dilaksanakan atau diajarkan oleh guru dalam suatu pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Museum Prasejarah Trinil merupakan salah satu situs atau wujud peninggalan peradapan yang terjadi pada masa lampau ketika belum ditemukannya tulisan. Peninggalan-peninggalan tersebut dibagi kedalam beberapa bangunan, dimana masing-masing bangunan terdapat koleksi-koleksi yang dipajang sesuai dengan pengaturan yang dilakukan oleh pengelola Museum. Museum ini sendiri, sudah merupakan warisan budaya dunia sehingga dalam pengelolaannya dibantu dan ditangani oleh pemerintah.

Peninggalan yang terdapat dalam Museum ini sendiri sesuai dengan materi kurikulum sejarah baik dalam kurikulum sejarah pada SMP serta kurikulum SMA dimana cakupan materi yang ada di pelajaran SMA lebih banyak dibandingkan di SMP. Sudah kita ketahui baik secara teori maupun secara langsung bahwa pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menjelaskan materi dengan dan tanpa foto, memberikan kebosanan dan kurangnya minat serta kurang fokusnya peserta didik dalam memperdalam materi mengenai peninggalan serta kehidupan pada masa sebelum adanya tulisan. Oleh karena itu seorang guru sejarah dapat membawa peserta didiknya untuk berkunjung ke Museum Prasejarah Trinil, sehingga peserta didik dapat melihat dan mengetahui secara langsung wujud peninggalan yang berupa kerangka dari manusia purba serta alat-alat yang digunakan dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian siswa dapat membuktikan bahwa apa yang dipelajari di bangku sekolah bukan hanya bersifat teori semata tetapi memang ada keberadaannya secara nyata.



Gambar 2.2 : Bagan kerangka berpikir