

BAB IV

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Museum Keprajuritan Indonesia merupakan salah satu museum yang dapat dijadikan sumber belajar sejarah berbasis lingkungan. Hal ini dikarenakan lokasi sumber belajar berada di lingkungan masyarakat dan koleksinya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah. Koleksi museum yang dimiliki Museum Keprajuritan Indonesia menggambarkan berbagai kisah perjuangan bangsa Indonesia dalam menghadapi kolonialisme dari abad VII sampai dengan XIX. Peristiwa yang disajikan memiliki relevansi dengan kompetensi dasar bagi siswa di jenjang SMA/ sederajat, yaitu mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X kompetensi dasar (KD) 3.6 dan 3.8, sedangkan kelas XI kompetensi dasar (KD) 3.2.

Koleksi museum merupakan peran utama dalam penyampaian pesan yang mengandung makna tertentu atau informasi baik informasi pendidikan, nasionalisme, dan lain-lain. Koleksi Museum Keprajuritan Indonesia menyampaikan informasi pendidikan tentang sejarah perjuangan bangsa dan mengandung makna tentang semangat, motivasi perjuangan dan nilai-nilai keprajuritan Indonesia. Di setiap diorama yang dipamerkan memberikan makna bahwa Indonesia memiliki prajurit yang tangguh sejak masa lampau yang membuat Indonesia menjadi negara yang kuat sehingga berhasil memperjuangkan dan mempertahankan tanah air dari kolonialisme.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah, yaitu dengan melakukan kunjungan langsung ke museum. Guru menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan tugas berupa penugasan kepada siswa dan membuat laporan secara berkelompok. Siswa diwajibkan untuk memahami dan memberikan penjelasan mengenai koleksi yang ada di museum. Hasil laporan yang telah dibuat oleh kelompok akan dipresentasikan dan didiskusikan di depan kelas, baik berupa *powerpoint* maupun film pendek atau video.

Kegiatan kunjungan ke museum ternyata dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi menarik dan tidak membosankan. Memanfaatkan museum dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sejarah di sekolah, karena siswa dapat belajar secara langsung melalui bentuk fisik dan benda-benda koleksi museum yang interaktif. Siswa juga termotivasi untuk menggali informasi dan membangun komunikasi yang baik dengan lingkungan. Dengan belajar sejarah ke museum ternyata menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan bagi siswa.

Namun dalam pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah masih belum maksimal karena terdapat kendala-kendala yang dialami oleh pengelola museum, guru sejarah, dan siswa. Kendala tersebut disebabkan beberapa faktor, diantaranya:

- 1) Kurangnya sumber daya manusia (SDM yang mempengaruhi aspek manajerial pelayanan dan pengelolaan museum menjadi kurang maksimal.

- 2) Minimnya dana operasional museum.
- 3) Sulitnya perijinan yang sulit dari birokrasi sekolah untuk mengadakan kunjungan ke museum.
- 4) Tidak adanya program ke museum dari Sekolah.
- 5) Kurangnya perhatian dan sosialisasi dari pengelola museum.

Museum Keprajuritan Indonesia juga memiliki suatu upaya dalam meningkatkan eksistensi museum melalui program-program edukasi. Program edukasi yang dirancang oleh pihak pengelola museum mengikuti perubahan zaman dan kondisi saat ini. Program tersebut yaitu “Genta Bangsa *Goes To School*” yang merupakan program mengunjungi sekolah-sekolah di sekitar museum untuk mengadakan seminar kesejarahan. Program ini juga menjadi wadah sosialisasi ke sekolah-sekolah untuk memperkenalkan Museum Keprajuritan Indonesia. Program ini cukup berhasil dalam membantu orientasi pelayanan dan pengembangan museum, serta membangun komunikasi yang baik dengan masyarakat setempat. Selain itu, Museum Keprajuritan Indonesia juga membuka kerja sama dengan komunitas atau organisasi masyarakat lainnya yang ingin mengadakan program edukasi di museum ini. Pihak pengelola akan menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang acara tersebut. Salah satu contoh organisasi yang pernah bekerja sama dengan Museum Keprajuritan Indonesia adalah BEMP Pendidikan Sejarah – UNJ dengan mengadakan kegiatan Lintas Sejarah dan Hysteric 2019. Hysteric merupakan lanjutan dari program Lintas Sejarah yang merupakan program tahunan BEMP Pendidikan Sejarah dan dilaksanakan di Museum Keprajuritan Indonesia. Lintas Sejarah dan Hysteric merupakan kompetisi untuk menguji pemahaman pengetahuan sejarah dan menjadi sarana pembinaan positif terhadap pelajar serta

membangun kepedulian terhadap sejarah bangsanya. Melalui kegiatan ini, pengelola museum merasa cukup terbantu dalam meningkatkan eksistensi museum karena dapat memperkenalkan Museum Keprajuritan Indonesia kepada masyarakat khususnya pelajar se-Jabodetabek yang menjadi peserta lomba kegiatan tersebut.

