

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 66 Tahun 2015 Pasal 1, Museum didefinisikan sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Museum merupakan sebuah institusi permanen yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dan berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat pada masa lampau.

Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan serta memamerkan artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.¹ Definisi tersebut memiliki penekanan pada berbagai aspek yakni museum sebagai institusi yang *non-profit* atau lembaga yang bekerja dengan tidak mencari keuntungan. Penekanan kedua bahwa museum merupakan lembaga yang memberikan pelayanan (*service*) kepada masyarakat (publik). Pemberian layanan ini berkaitan dengan pemberian informasi kepada publik khususnya pengunjung mengenai bagaimana kedudukan dan fungsi museum, informasi mengenai koleksi museum serta kegiatan yang dilaksanakan oleh pengelola museum baik sebagai pemberi informasi maupun sebagai pihak

¹ Kresna Yulianto, *Di Balik Pilar-Pilar Museum*, Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2016, hlm. 6.

yang mempersiapkan tata pameran koleksi melalui kurator. Secara spesifik dinyatakan bahwa bentuk pelayanan yang diberikan oleh museum bertujuan untuk studi, pendidikan, dan kesenangan. Ini berarti pendidikan menjadi salah satu perhatian utama layanan museum.² Hadirnya museum diharapkan dapat dimanfaatkan oleh publik sebagai media atau sumber pembelajaran (pendidikan) serta penikmatan bukti material manusia dan lingkungannya.

Museum dalam perspektif pendidikan dapat dipahami sebagai pemberian layanan pendidikan ke para pengunjung atau proses pemanfaatan museum sebagai media dan sumber pembelajaran. Pendidikan dikategorikan sebagai pendidikan yang sifatnya formal yaitu dengan pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai sumber atau tempat belajar dan pendidikan informal yaitu dengan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar.

Indonesia memiliki keragaman kebudayaan yang dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan budaya di museum. DKI Jakarta merupakan Ibu Kota Indonesia yang memiliki banyak museum sehingga mendapatkan julukan “Jakarta kota bertabur museum”. Nampaknya nama tersebut tidak terlalu berlebihan. Hal itu dikarenakan banyak sekali bangunan-bangunan cagar budaya yang dilindungi dan memiliki nilai historis, salah satunya adalah museum. Sebanyak kurang lebih 75 museum tersebar di DKI Jakarta, baik yang dikelola oleh individu, pemerintah pusat maupun pemerintah DKI Jakarta.

Salah satu objek wisata pendidikan yang berada di DKI Jakarta adalah Taman Mini Indonesia Indah, yang biasa dikenal dengan sebutan TMII. TMII

² Ibid., hlm. 34.

adalah sebuah pusat rekreasi edukatif yang mengusung tema kebudayaan dan keanekaragaman Indonesia. Di dalamnya menyajikan kebudayaan-kebudayaan Indonesia secara lengkap, dan terdapat juga miniatur *archipelago* Indonesia dalam bentuk danau buatan yang dikelilingi anjungan-anjungan daerah yakni rumah adat tradisional dari setiap provinsi. Terdapat juga berbagai museum-museum dan taman bermain. TMII merupakan miniatur Indonesia dalam ukuran kecil.³

Dalam konsep luas, Taman Mini Indonesia Indah (TMII) termasuk wisata budaya, tetapi TMII juga memiliki berbagai jenis museum yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah. Dilihat dari jenis koleksinya, museum di TMII dapat diklasifikasikan ke dalam tipe atau jenis museum umum, museum sejarah, museum etnografi dan museum sains. Kunjungan ke museum sejarah yang ada di dalam kawasan TMII memberikan layanan bimbingan, panduan dan informasi terhadap pengunjung yang berkaitan dengan isi dari museum tersebut. Pengunjung akan mengalami sentuhan penghayatan yang berbeda dalam mempelajari sejarah melalui bangunan, foto, diorama, miniatur, serta benda-benda koleksi lainnya yang komunikatif.

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) memiliki 21 museum di dalamnya. Terdapat Museum Purna Bhakti Pertiwi, Museum Indonesia, Museum Penerangan, Museum Timor Timur, Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (PPIPTEK), Museum Minyak dan Gas Bumi (MIGAS) Graha Widya Patra, Museum Listrik dan Energi Baru, Museum Laksamana Cheng Ho, Museum Hakka, Museum Perangko Indonesia, Museum Komodo dan Dunia Reptil, Museum

³ Edi Sedyawati, *Taman Mini Indonesia Indah (TMII)*, Jakarta: PT. Mardi Mulyo, 1998, hlm. 15.

Transportasi, Museum Keprajuritan Indonesia, Museum Batik Indonesia, Museum Pusaka, Museum Serangga, Museum Dunia Air Tawar, Museum Asmat, Museum Olahraga Nasional, Museum Telekomunikasi, dan Museum Bayt Al-Qur'an & Museum Istiqlal.

Museum-museum sejarah di Taman Mini Indonesia Indah (TMII), yaitu museum yang mencakup pengetahuan sejarah melalui dokumen, artefak, diorama, serta benda koleksi lainnya yang terkait dengan informasi kesejarahan. Beberapa museum sejarah di kawasan TMII yang dapat dijadikan sebagai sumber sejarah antara lain, Museum Keprajuritan Indonesia, Museum Penerangan, dan Museum Laksamana Cheng Ho. Walaupun sama-sama termasuk dalam jenis museum yang menginformasikan tentang pengetahuan sejarah, tetapi daya tarik dan materi edukasi yang akan disampaikan museum tersebut tentu berbeda. Hal ini dikarenakan setiap museum memiliki pesan berbeda yang berasal dari makna dan pengetahuan pada objek yang dipamerkan oleh museum.

Faktanya, TMII memiliki jumlah pengunjung yang sangat banyak setiap harinya. Terdapat 2.500 – 3.000 pengunjung pada hari biasa (*weekday*) dan 4.000 pengunjung pada akhir pekan (*weekend*). Jumlah ini akan semakin meningkat lagi pada saat waktu libur tiba (*holiday*) bisa mencapai \pm 200.000 pengunjung setiap harinya. Namun, banyak pengunjung TMII yang acuh dengan keberadaan museum yang mengakibatkan pengunjung museum di TMII sangat sedikit. Ada museum yang memang sudah diketahui secara umum dan sudah terkenal, ada yang hanya dengar selintas saja, atau bahkan ada nama museum yang tidak pernah terdengar. Pengunjung lebih banyak mengunjungi berbagai anjungan-anjungan provinsi, kolam renang *Snow Bay*, Keong Mas, *Sky World*, Taman legenda, Istana Taman

Anak-Anak, dibandingkan berkunjung ke museum. Padahal museum dapat dijadikan pedoman dalam memberikan pendidikan mengenai arti penting nilai-nilai budaya sebagai warisan bangsa melalui benda koleksinya. Belajar sejarah akan lebih menarik dan menyenangkan jika belajar langsung ke tempat sejarah tersebut. Pada umumnya tujuan kegiatan bimbingan edukatif di museum adalah memberi stimulan (rangsangan) kepada pengunjung museum, khususnya kalangan pendidikan, untuk mengembangkan imajinasi dan kepekaan.⁴ Dengan berkunjung ke museum, pengunjung bisa mendapatkan informasi serta makna yang terkandung dari benda-benda koleksi. Pemanfaatan koleksi-koleksi di museum dapat dijadikan sebagai pengembangan pendidikan, ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan sosial. Benda-benda tersebut bukanlah benda-benda membosankan, melainkan saksi bisu kisah perjalanan panjang peristiwa sejarah yang dibaliknya terdapat pesan-pesan moral. Namun kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi dan memahami manfaat museum dalam perspektif pendidikan mengakibatkan museum menempati posisi paling akhir dalam daftar kunjungan.

Saat ini keadaan masyarakat dan kalangan pendidikan hanya memandang museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda sejarah. Hal ini yang mengakibatkan kurangnya daya tarik dan minat masyarakat ataupun kalangan pendidikan untuk mengunjungi museum. Padahal masyarakat dari berbagai kalangan harus mempunyai bekal mentalitas yang baik, melalui penggalan dan pentransformasian, serta internalisasi nilai-nilai luhur/kearifan lokal yang terdapat

⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Edukatif*, Jakarta, 1994, hlm. 9.

di dalam peninggalan budaya generasi pendahulu, yang diwariskan melalui benda-benda arkeologi dan artefak sejarah.

Salah satu museum di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) adalah Museum Keprajuritan Indonesia yang dibawah pengelolaan Pusat Sejarah TNI (Pusjarah TNI). Museum Keprajuritan Indonesia memberikan kesan megah dikarenakan bentuk museum yang menyerupai benteng. Museum Keprajuritan Indonesia menyajikan visualisasi berbagai kisah perjuangan bangsa Indonesia dari abad VII sampai dengan XIX. Selama ini Museum Keprajuritan Indonesia belum menjadi tempat tujuan utama bagi pengunjung TMII. Masih banyak yang enggan untuk berkunjung dan belajar ke Museum Keprajuritan Indonesia karena menganggap museum hanyalah tempat benda-benda kuno yang membosankan dan tidak memiliki daya tarik untuk dikunjungi. Beberapa pengunjung yang datang ke Museum Keprajuritan Indonesia tidak memiliki motivasi untuk belajar, melainkan hanya untuk istirahat dan foto-foto. Hal ini yang menjadi penyebab pengunjung di TMII kurang memperhatikan keberadaan Museum Keprajuritan Indonesia, terlebih lagi bagi kalangan pendidikan yang belum memanfaatkan Museum Keprajuritan Indonesia dalam proses pembelajaran sejarah.

Museum Keprajuritan Indonesia memiliki data pengunjung berjumlah 69.114 pada tahun 2018.⁵ Apabila dibandingkan dengan Monumen Pancasila Sakti yang merupakan salah satu museum dibawah pengelolaan Pusat Sejarah TNI lainnya, memiliki jumlah pengunjung yang lebih tinggi, yaitu berjumlah 80.198 pengunjung.⁶ Berdasarkan data tersebut, dapat kita ketahui bahwa keberadaan

⁵ Data Pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia Tahun 2018, hlm. 170.

⁶ Data Pengunjung Monumen Pancasila Sakti Tahun 2018, hlm. 171.

Monumen Pancasila Sakti lebih diakui dibandingkan Museum Keprajuritan Indonesia. Padahal, berdasarkan dari benda koleksinya, Museum Keprajuritan Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah bagi jenjang sekolah menengah. Selain itu, lokasi museum yang berada di dalam kompleks wisata TMII lebih menguntungkan dibandingkan lokasi Monumen Pancasila Sakti. Meskipun demikian, pada faktanya masih banyak kalangan pendidikan yang kurang mengoptimalkan keberadaan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan oleh peneliti, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Sejarah”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncul berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah ?
2. Apa program-program edukasi yang diadakan oleh pengelola museum Museum Keprajuritan Indonesia?

C. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka penelitian ini perlu dibatasi. Oleh karena itu peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada “Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Sejarah”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *purposive sampling* (Sampel bertujuan) yaitu pengunjung/siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Jakarta.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1) Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah.
- b. Untuk mengetahui program-program edukasi yang diadakan oleh pengelola museum dalam meningkatkan minat pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia dan memanfaatkannya sebagai sumber belajar sejarah.

2) Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan sejarah, karena mengenai permasalahan yang terjadi dalam pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi pengelola museum, penelitian ini diharapkan akan dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan pengelolaan yang lebih baik, sehingga dapat menarik minat pengunjung dan memanfaatkan Museum Keprajuritan Indonesia di Kawasan Taman Mini Indonesia Indah (TMII) sebagai sumber belajar sejarah.
- b) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan baru dalam pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah.
- c) Bagi Prodi Pendidikan Sejarah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Konseptual

1) Hakikat Museum

Berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata (Pasal 1 No.KM.33/PL.303/MKP/2004), museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan benda-benda material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya pelestarian serta kekayaan budaya bangsa.⁷ Pengertian Museum sesuai perumusan ICOM, (*International Council of Museums*) yaitu suatu badan kerjasama profesional dibidang permuseuman yang didirikan oleh kalangan profesi permuseuman dari seluruh dunia, sebagai berikut:

⁷ Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata (Pasal 1 No.KM.33/PL.303/MKP/2004)

“Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan melayani masyarakat dan perkembangannya. Terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan, benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya.”⁸

Dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, disebutkan bahwa museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Museum merupakan suatu bangunan yang monumental. Pada umumnya orang akan berpendapat bahwa bangunan yang monumental itu besar dan megah, demikian pula halnya dengan museum. Namun sebenarnya bukan besar dan megahnya bangunan suatu museum itu yang menjadi tolak ukur museum yang baik, melainkan harus didukung pula oleh berbagai faktor lainnya. Adapun faktor pendukung lainnya, adalah koleksi museum, sarana dan prasarana museum yang terdiri dari peralatan kantor dan peralatan teknis museum, serta personil museum yang mampu dan terampil. Disamping itu juga diperlukan program kegiatan yang bisa menciptakan suatu pameran museum yang atraktif, informatif dan komunikatif.⁹

Dalam pertemuan dengan para peserta seminar permuseuman ABRI yang dilakukan di Jakarta pada tahun 1980, museum adalah badan tetap yang memelihara

⁸ *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Kebudayaan, Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, 1999/2000, hlm.15.

⁹ *Ibid.*, hlm.7.

dan memamerkan untuk tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan, kumpulan benda yang bernilai bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan.¹⁰ Menurut Drs. Moh. Amir Sutaarga dalam bukunya yang berjudul “Museografi dan Museologi”, dikatakan bahwa museum bertugas “mengumpulkan, merawat, mencatat, meneliti, memamerkan dan menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan”, dan berfungsi sebagai:¹¹

- a. Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah;
- b. Pusat penyaluran ilmu untuk umum;
- c. Pusat penikmatan kesenian;
- d. Obyek pariwisata;
- e. Pusat perkenalan kebudayaan antar daerah dan antarbangsa;
- f. Media pembinaan pendidikan kesenian dan kebudayaan;
- g. Suaka alam dan suaka budaya;
- h. Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan;
- i. Media untuk bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Museum memiliki berbagai jenis sesuai dengan kedudukan dan koleksinya.

Adapun jenis museum berdasarkan dengan koleksinya, yaitu:

- a. Museum umum, yaitu subjek penyajian koleksinya tidak terbatas pada satu disiplin ilmu, melainkan berbagai cabang seperti disiplin ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi.

¹⁰ Moh. Amir Sutaarga, *Capita Selecta Museografi dan Museologi*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, 2000, hlm. 56.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 57.

- b. Museum khusus, yaitu subjek penyajian koleksinya bersifat khusus yang hanya terfokus pada satu disiplin ilmu.

Menurut Sutaarga (2000) adapun jenis museum berdasarkan motif koleksinya, museum sebagai lembaga ilmiah dibagi menjadi lima kategori, yaitu sebagai berikut:¹²

- a. Museum-museum ilmu hayat;
- b. Museum-museum ilmu dan teknologi;
- c. Museum-museum ilmu purbakala dan sejarah;
- d. Museum-museum ilmu anthropologi;
- e. Museum-museum ilmu seni rupa.

Adapun jenis museum berdasarkan dengan kedudukannya, museum dibagi menjadi tiga jenis, sebagai berikut:

- a. Museum Nasional
- b. Museum Provinsi
- c. Museum Lokal

Museum Keprajuritan Indonesia termasuk dalam jenis museum khusus karena subyek penyajian koleksinya hanya terfokus pada disiplin ilmu pengetahuan sejarah mengenai berbagai kisah perjuangan bangsa Indonesia dari abad VII sampai dengan XIX melalui dokumen, artefak, diorama, serta benda-benda koleksi lainnya. Dalam hal ini, Museum Keprajuritan Indonesia dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah.

¹² *Ibid.*, hlm 25.

a. Museum Untuk Pendidikan

Fungsi museum dapat dilihat dari sejarah kegunaan museum yang selalu terjadi perubahan-perubahan perluasan fungsi. Pada mulanya museum hanya digunakan sebagai gudang barang, tempat yang digunakan untuk menyimpan benda warisan budaya yang memiliki nilai historis. Kemudian fungsinya meluas ke fungsi pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran, dan akhirnya fungsi ini diperluas lagi sampai ke fungsi pendidikan dan kepentingan umum.

Berdasarkan kepada asas dan tujuan negara Republik Indonesia, seperti yang tercantum didalam UUD 1945 dan falsafah Pancasila, jelas bahwa setiap museum yang ada di Indonesia, terlepas apakah museum itu berstatus swasta atau berstatus resmi Pemerintah, apakah museum itu merupakan museum umum, atau museum khusus hendaknya diberi fungsi dan kegiatan yang dapat memberikan manfaat semaksimal mungkin untuk usaha-usaha peningkatan dan pemerataan kecerdasan rakyat dan mempercepat proses penghayatan ilmu dan kebudayaan.

Pemanfaatan mencakup tiga fungsi museum yang disebut dalam definisi menurut ICOM, yakni fungsi pelayanan untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan. Adapun pemanfaatan dalam konteks yang lebih luas meliputi pendayagunaan cagar budaya untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya (UU No.11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya). Dengan demikian museum merupakan lembaga yang melayani masyarakat dan perkembangannya serta terbuka untuk publik.¹³ Tampak jelas disini fungsi museum sebagai lembaga pelayanan masyarakat (*Public*

¹³ Kresno Yulianto, *Di Balik Pilar-Pilar Museum*, Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2016, hlm. 7.

Service), yang berarti keberadaan museum untuk melayani kebutuhan dan kepentingan masyarakat, termasuk memberikan segala informasi pendidikan yang terdapat di museum tersebut.

Menurut Bruninghaus dan Knubel (2004), pendidikan museum bertujuan untuk memperkenalkan pengetahuan dan budaya melalui program edukasi yang terdapat di museum¹⁴. Museum mempunyai kewajiban dan tugas memberikan pelayanan pendidikan kepada masyarakat melalui koleksi-koleksi yang terdapat di museum tersebut. Secara spesifik dinyatakan bahwa “Bentuk pelayanan yang diberikan oleh museum bertujuan untuk studi, pendidikan, dan kesenangan”. Ini berarti pendidikan menjadi salah satu perhatian utama layanan museum.¹⁵

2) Hakikat Sumber Belajar Sejarah

Pandangan belajar tradisional mengartikan pengertian belajar adalah usaha untuk memperoleh sejumlah pengetahuan. Pengetahuan dijadikan tekanan penting, karena pengetahuan merupakan target utama untuk modal hidup. Pengertian tersebut membuat banyak yang berpandangan bahwa buku bacaan adalah sumber ilmu pengetahuan yang utama.¹⁶ Sedangkan, dalam pandangan belajar modern, belajar adalah proses perubahan perilaku yang diakibatkan oleh interaksi dengan lingkungan. Seseorang dapat belajar melalui pengalaman di berbagai tempat, sarana, sumber yang memungkinkan untuk mengubah perilakunya. Belajar tidak hanya menanamkan pengetahuan-pengetahuan dalam

¹⁴ Cornelia Bruninghaus & Knubel, *Museum Education In The Context of Museum Functions, Running a Museum: A Practical Handbook, International Council of Museums, France: Paris Cedex*, 2004, hlm. 119.

¹⁵ Kresno Yulianto, *Op.Cit.*, hlm.34.

¹⁶ Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2010, hlm. 6.

otak (kognisi), tetapi juga untuk mendapatkan keterampilan (psikomotorik) dan menumbuhkan nilai dan sikap (afeksi). Ketiga aspek ini harus ditanamkan secara seimbang di dalam diri.¹⁷

Pembelajaran sebagai proses merupakan sistem yang tidak dapat lepas dari komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi. Salah satu proses pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.¹⁸

Association For Education Communication and Technology (AECT) mendefinisikan sumber belajar yaitu berbagai atau semua data baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.¹⁹ Sumber belajar menurut AECT dalam jenisnya dibedakan menjadi enam (6) jenis, yaitu:²⁰

- a. Pesan (*Message*), yaitu informasi yang ditransmisikan atau diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai dan data.
- b. Orang (*Person*), yaitu manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengelola, dan penyaji pesan.

¹⁷ Ibid., hlm. 7.

¹⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenamedia Grup, 2013, hlm. 174.

¹⁹ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, Bandung: Yrama Widya, 2010, hlm. 60.

²⁰ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 209-210.

- c. Bahan (*Material*), yaitu sesuatu wujud tertentu yang mengandung pesan atau ajaran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ini sering disebut sebagai media atau perangkat lunak (*software*).
- d. Alat (*Device*), yaitu suatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat ini disebut *hardware* atau perangkat keras.
- e. Teknik (*Technique*), dalam hal ini teknik diartikan sebagai prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan peralatan, orang, dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran.
- f. Lingkungan (*Setting*), yaitu situasi disekitar proses belajar-mengajar terjadi. Latar atau lingkungan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu lingkungan fisik dan non-fisik. Lingkungan fisik dapat berupa bangunan/gedung, sekolah, museum, perpustakaan, laboratorium, rumah, dan sebagainya. sedangkan lingkungan non-fisik misalnya tatanan ruang belajar, system ventilasi, tingkat kegaduhan lingkungan belajar, cuaca dan sebagainya.

Menurut Miarso (2005) merumuskan pengertian sumber belajar sebagai segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, alat, teknik, dan lingkungan baik secara tersendiri maupun terkombinasikan yang memungkinkan terjadinya belajar.²¹ Sedangkan menurut Sitepu (2014), sumber belajar mencakup segala sesuatu, baik yang didesain khusus untuk kepentingan belajar ataupun yang diciptakan untuk

²¹ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2005, hlm.106.

kepentingan lain namun mengandung informasi yang biasa digunakan untuk keperluan belajar, yang memberikan pengalaman belajar terhadap setiap orang.²² Dapat dikatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu meliputi potensi, pengalaman, tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan proses belajar.

Ditinjau dari asal usulnya, sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua macam,²³

- a. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Sumber belajar ini sering disebut bahan ajar, contoh: buku pelajaran, modul, lembar kerja siswa dan *handout*.
- b. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat ditemukan, dipilih, dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, contoh: narasumber, museum, taman belajar, laboratorium, studio, dan sebagainya.

Roestiyah (2011) didalam bukunya Pupuh dan Sobry (2011) menyatakan bahwa sumber belajar bisa berupa:²⁴

- a. Manusia (dalam keluarga, sekolah dan masyarakat)
- b. Buku atau perpustakaan
- c. Media massa (majalah, surat kabar, radio, tv, dll)

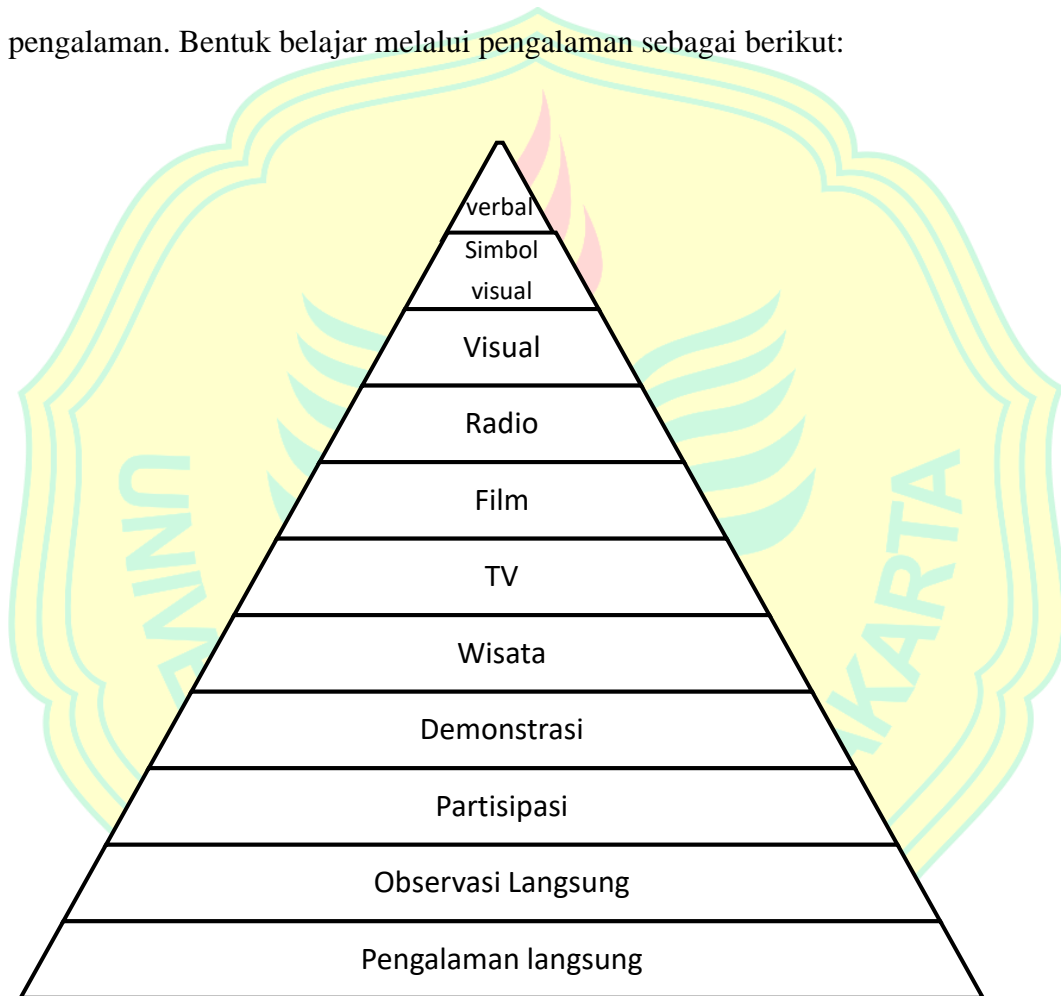
²² B.P.Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2014, hlm. 17.

²³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 265.

²⁴ Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Konsep Umum dan Islami*, Bandung: Refika Aditama, 2011, hlm. 16.

- d. Lingkungan alam dan sosial
- e. Alat pelajaran (buku pelajaran, peta, gambar, kaset, tape, papan tulis, kapur, spidol, dll)
- f. Museum (tempat penyimpanan benda-benda kuno).

Edgar Dale mengemukakan bahwa seseorang itu dapat belajar melalui pengalaman. Bentuk belajar melalui pengalaman sebagai berikut:



(Gambar 1.1 Teori kerucut pengalaman Edgar Dale. Sumber : Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*)

Berdasarkan sumber belajar yang dikemukakan oleh Dale, belajar sambil berwisata memberikan hasil yang lebih konkret dibandingkan hanya dihadapkan dengan buku-buku (verbal). Museum merupakan sumber belajar yang masuk dalam kategori karyawisata. Dengan langsung mengunjungi museum akan mengalami

sentuhan penghayatan yang berbeda karna pengunjung akan mengalami sendiri dalam mempelajari sejarah melalui bangunan, foto, diorama, miniatur, serta benda-benda koleksi lainnya yang komunikatif.

Menurut Moh.Ali (2005), sumber sejarah adalah segala sesuatu yang berwujud dan tidak berwujud serta berguna bagi penelitian sejarah sejak zaman purba sampai sekarang,²⁵ sementara Kartodirdjo (1992) mengatakan bahwa sumber sejarah adalah kumpulan benda kebudayaan untuk membuktikan sejarah.²⁶

Sumber-sumber belajar sejarah ada lima (5) macam, yaitu:²⁷

- a. Sumber lisan, merupakan sumber tradisional, cerita sejarah yang hidup di tengah-tengah masyarakat, diceritakan dari mulut ke mulut. Sumber lisan hanya dapat dipakai sebagai bahan pelengkap, bahan perbandingan untuk bahan yang dapat ditarik kesimpulan tentang hal-hal yang telah dilalui.
- b. Sumber tulisan, mempunyai fungsi yang mutlak dalam sejarah. sumber tulisan dapat berupa bahan yang sengaja dimasukkan untuk bahan belajar sejarah.
- c. Sumber visual, merupakan bahan-bahan peninggalan masa lalu yang berwujud benda atau bangunan, merupakan warisan kebudayaan lama, warisan yang berbentuk arkeologis, epigrafis dan numismatis.
- d. Sumber primer, kesaksian daripada seorang saksi dengan mata kepala sendiri atau saksi dengan pancaindra yang lain, atau dengan alat mekanis seperti diflapon, *tape recorder*, foto, dan lain-lain.

²⁵ Moh Ali, *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*, Yogyakarta: LKIS, 2005, hlm.20

²⁶ Sartono Kartodirdjo, *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*, Jakarta: PT Gramedia, 1992, hlm. 53.

²⁷ Hugiono,P.K.Poerwantama, *Pengantar Ilmu Sejarah*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992, hlm. 31.

- e. Sumber sekunder, ialah kesaksian daripada siapapun yang bukan merupakan saksi pandangan mata, yakni dari seseorang yang tidak hadir pada peristiwa yang dikisahkan.

Museum Keprajuritan memiliki benda-benda koleksi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah. Jenis sumber belajar sejarah yang disebutkan menurut Moh.Ali terdapat tiga jenis sumber belajar sejarah yang berada di Museum Keprajuritan Indonesia, yaitu sumber tulisan, sumber visual, dan sumber primer. Sumber sejarah tulisan yang terdapat di Museum Keprajuritan Indonesia berwujud penjelasan dari setiap benda-benda koleksinya yang dapat membantu pengunjung dalam memahami objek yang dipamerkan oleh museum. Sumber sejarah visual yang terdapat di Museum Keprajuritan Indonesia misalnya berwujud benda yang menyerupai diorama perjuangan prajurit bangsa Indonesia untuk mempertahankan daerah kekuasaannya dari bangsa asing mulai abad VII sampai dengan XIX, contoh meriam, miniatur benteng-benteng pertahanan di setiap daerah, panji-panji, fragmen patung-patung pahlawan, dan alat-alat senjata yang digunakan prajurit bangsa Indonesia pada masa itu. Sumber sejarah primer yang terdapat di Museum Keprajuritan Indonesia misalnya berwujud foto-foto peristiwa, lukisan yang menggambarkan suatu kejadian, peta, dan buku-buku yang terdapat di perpustakaan museum yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah.

Berdasarkan dengan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar sejarah adalah sarana atau fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki informasi mengenai pengetahuan sejarah melalui kesaksian, bangunan, dokumen, artefak, diorama, serta benda koleksi lainnya.

3) Kurikulum 2013

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.²⁸

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia sekarang. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006 yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter siswa lebih lanjut. Kompetensi pengetahuan dan

²⁸ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

kompetensi keterampilan dirumuskan kedalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.²⁹

Dalam pembelajaran 2013, siswa dituntut lebih aktif mengeksplorasi kemampuan diri dalam proses belajar mengajar. Siswa juga dituntut untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dapat dipergunakan siswa tidak hanya dari buku pelajaran yang bersangkutan, melainkan sumber belajar yang berasal dari lingkungan sangat mempengaruhi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Sumber belajar sejarah yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran sejarah adalah Museum Keprajuritan Indonesia. Museum Keprajuritan Indonesia memaparkan visualisasi berbagai kisah perjuangan bangsa Indonesia dari abad VII sampai dengan XIX. Hal ini berarti, Museum Keprajuritan Indonesia dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah diperuntukkan bagi kelas X dan XI, dengan kompetensi dasar sebagai berikut;

Kelas X

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di	4.6 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu dan Buddha yang

²⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini
3.8 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini

Kelas XI

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.2 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke 20	4.2 Mengolah informasi tentang strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke 20 dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.