



**PEMANFAATAN MUSEUM ISDIMAN SEBAGAI SUMBER  
BELAJAR PEMBELAJARAN IPS SEJARAH BAGI SISWA  
KELAS VII MTs MA'ARIF NYATNYONO KABUPATEN  
SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Bachtiar Alamsyah

NIM 3101412144

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SEJARAH FAKULTAS**

**ILMU SOSIAL UNIVERSITAS**

**NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Mei 2016

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II



Dr. Subagyo, M.Pd.  
NIP. 195108081980031003



Drs. Abdul Muntholib, M.Hum.  
NIP. 195410121989011001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui:  
Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Hamdan Tri Atmaja  
NIP. 196406051989011001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 2 Juni 2016

Penguji I

Drs. IM. Jimmy De Rosal, M.Pd.  
NIP. 195205181985031001

Penguji II

Drs. Abdul Muntholib, M.Hum.  
NIP. 195410121989011001

Penguji III

Dr. Subagyo, M.Pd.  
NIP. 195108081980031003

Mengetahui:  
Dekan,

Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA.  
NIP. 196308021988031001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

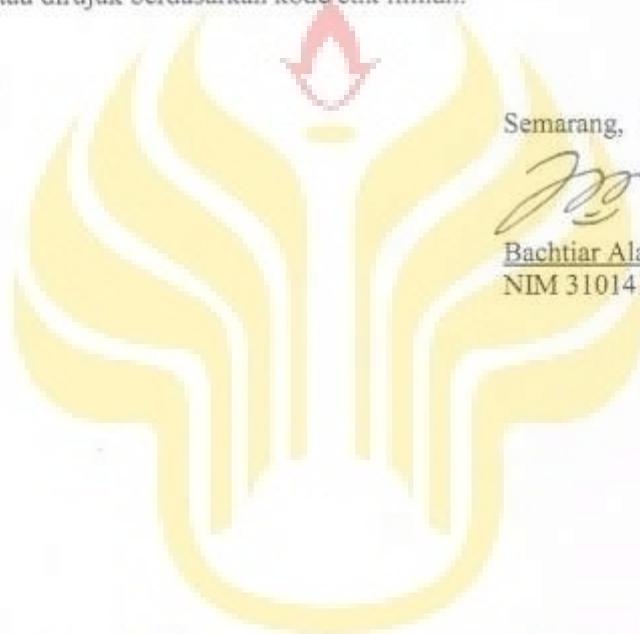
## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan hasil karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2 Juni 2016



Bachtiar Alamsyah  
NIM 3101412144



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

“Kegagalan adalah awal dari kegagalan yang lain”

### Persembahan:

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuku Khomisah dan Bapakku Salamun yang selalu memberikan dukungan moril maupun materiil serta kasih sayang yang tulus hingga aku berada diposisi ini.
3. Kakakku Alifa Rosdiani Salcha dan Adikku Tasya Afrit Triyani yang selalu memberikan semangat dan inspirasi.
4. Teman-teman Jurusan Sejarah Angkatan 2012.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

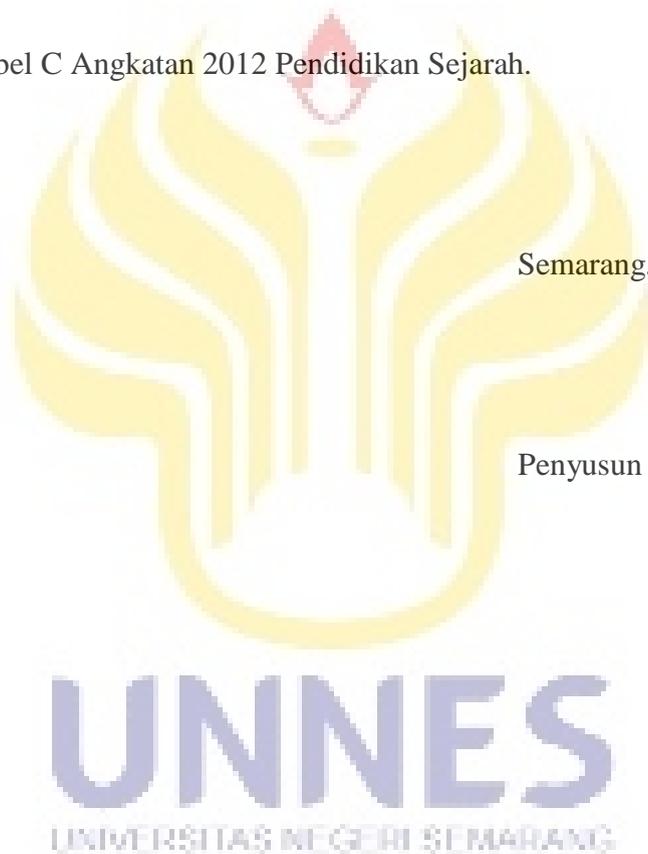
## PRAKATA

Puji Syukur kepada Allah SWT, dengan Kuasa dan RahmatNya skripsi dengan judul “PEMANFAATAN MUSEUM ISDIMAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR PEMBELAJARAN IPS SEJARAH BAGI SISWA KELAS VII MTs MA’ARIF NYATNYONO KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016” dapat selesai dengan baik.

Peneliti menyadari dalam proses penyusunan skripsi ini membutuhkan banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti bermaksud mengucapkan terima kasih kepada:

1. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Sejarah.
3. Dr. Subagyo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam penulisan skripsi.
4. Drs. Abdul Muntholib selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penulisan skripsi.
5. Bapak Ibu dosen Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
6. Isni, S.Pd. selaku Kepala MTs Ma’arif Nyatnyono yang telah memberikan ijin penelitian di instansi yang ibu pimpin.

7. Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Semarang yang telah memberikan izin penelitian di Museum Isdiman Ambarawa.
8. Tri Harjanti, S.Pd. selaku guru IPS MTs Ma'arif Nyatnyono.
9. Khomisah, S.Pd. dan Salamun, S.T. selaku ibu dan bapak penulis.
10. Yunita Khusnulia Wardani selaku rekan peneliti dalam melakukan penelitian.
11. Rombel C Angkatan 2012 Pendidikan Sejarah.



## SARI

**Alamsyah, Bachtiar**, 2016, *Pemanfaatan Museum Isdiman sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah bagi Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Dr. Subagyo, M.Pd., Drs. Abdul Muntholib, M.Hum.

### **Kata kunci: Pemanfaatan, Museum, Pembelajaran IPS Sejarah**

Kabupaten Semarang mempunyai beberapa museum, salah satunya yaitu Museum Isdiman. Museum Isdiman dapat dijadikan sebagai sumber belajar IPS Sejarah, karena menurut (Kochhar, 2008:387-388) museum digambarkan sebagai pusat dokumentasi tiga dimensi dunia dan sejarah manusia yang tidak dapat digantikan oleh publikasi lainnya. Museum menyediakan informasi, pendidikan, dan hiburan. Tujuan penelitian ini adalah (1) Menginventaris koleksi-koleksi di Museum Isdiman; (2) Menganalisis pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah; (3) Menganalisis kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah.

Metode penelitian ini adalah kualitatif, dengan latar penelitian Latar penelitian ini yaitu mengkaji fenomena tentang pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah. Fokus penelitian ini meliputi (1) Aktivitas guru IPS Sejarah (2) Aktivitas siswa Kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono (3) Aktivitas pengelola Museum Isdiman (4) Situasi pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu (1) Observasi (2) Wawancara (3) Dokumentasi dan (4) Angket. Analisis data yang digunakan adalah Model Analisis Mengalir, model analisis ini menggunakan tiga komponen analisis yaitu (1) Reduksi data, (2) Sajian data, dan (3) Penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini yaitu (1) Koleksi-koleksi Museum Isdiman adalah benda-benda peninggalan saat Pertempuran Palagan Ambarawa (2) Pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono dilaksanakan dengan program pendidikan luar sekolah yang merupakan kegiatan mata pelajaran IPS. (3) Kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Isdiman yaitu keterbatasan waktu dan biaya, sarana dan prasarana museum serta sumber daya manusia pengelola museum yang belum cukup baik jika digunakan untuk sumber belajar IPS Sejarah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan saran sebagai berikut (a) Siswa seharusnya lebih fokus mencari informasi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru. (b) Guru seharusnya tetap mendampingi dan memberikan arahan kepada siswanya saat melakukan kunjungan ke Museum Isdiman. (c) Pengelola seharusnya memperbanyak jumlah pengelola terutama staf ahli seperti kurator dan sie humas untuk meningkatkan daya tarik dan layanan museum.

## ABSTRACT

**Alamsyah, Bachtiar**, 2016, *The Use of Isdiman Museum as A History Learning Resource for the 7<sup>th</sup> Grader Students of MTs Ma'arifNyatnyono Semarang Regency Academic Year 2015/2016*, Final Project, History Department, Faculty of Social Science, Semarang State University, Dr. Subagyo, M.Pd., Drs. Abdul Muntholib, M.Hum.

**Keywords: The use, Museum, History Learning**

Semarang Regency has some museums; one of them is Isdiman Museum. Isdiman Museum can be used as a history learning resource, because according to (Kochhar, 2008:387-388) museum is a documentation center of three world dimension and human history which can not be replaced by other publications. Museum provides information, education, and entertainment. The purposes of this research are (1) to take inventory of Isdiman Museum's collections; (2) to analyze the use of Isdiman Museum as a history learning resource; (3) to analyze the obstacles found in the use of Isdiman Museum as a history learning resource.

Research method used by the researcher is qualitative, and the background of this research is to study the phenomena of the use of Isdiman Museum as a history learning resource. The focus of this research includes (1) The activity of history teacher (2) The activity of the 7<sup>th</sup> grader students of MTs Ma'arifNyatnyono (3) The activity of Isdiman Museum organizers (4) The situation related to the use of Isdiman Museum as a history learning resource. The techniques of data collecting used in this research are (1) Observation (2) Interview (3) Documentation and (4) Questionnaire. The technique of data analysis used in this research is flow model of analysis. This model uses three analysis components, they are: (1) Data reduction, (2) Data display, and (3) Drawing conclusion.

The results of this research are (1) The collections of Isdiman Museum consists of *PalaganAmbarawa's* relics (2) The use of Isdiman Museum as a history learning resource for the 7<sup>th</sup> grader students of MTs Ma'arifNyatnyono was conducted with out-of school education program which is the kind of social science learning activity. (3) The obstacles found in the use of Isdiman Museum are limited time and expense, the infrastructure and human resource are not well enough to support the history learning activity.

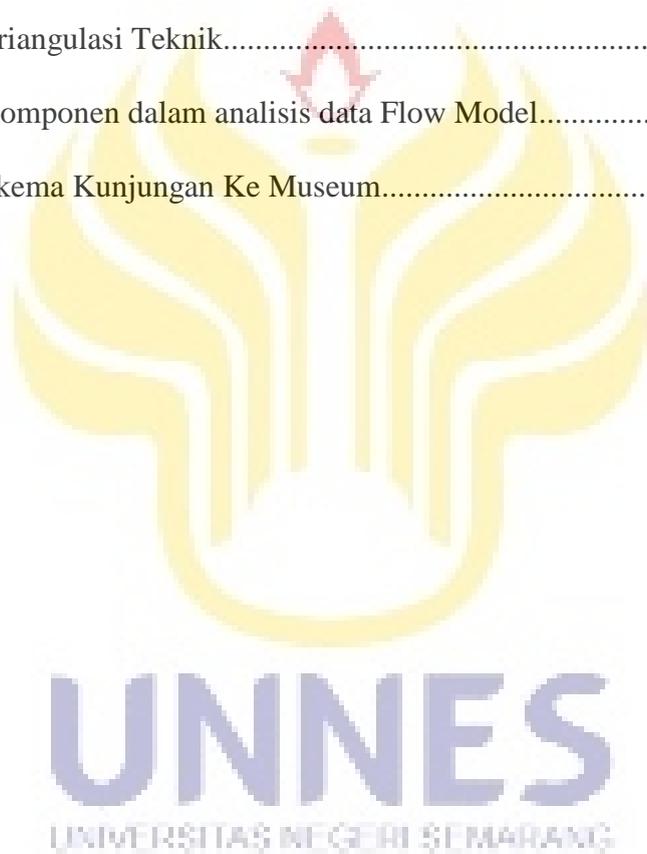
Based on the research, the researcher suggests that (a) Students pay more attention on finding information to fill the worksheet given by the teacher. (b) Teacher should accompany and guide the students when visiting Isdiman Museum. (c) Organizer of museum needs to hire some staff especially for curator and public relation position in order to attract the visitors and improve its service.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
ABSTARCT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan.....	8
D. Manfaat.....	8
E. Batasan Istilah.....	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR.....	13
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	13
B. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN.....	33
A. Latar Penelitian.....	33
B. Fokus Penelitian.....	34
C. Sumber Data Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Uji Validitas Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	45
B. Hasil Penelitian.....	49
C. Pembahasan.....	103
BAB V PENUTUP.....	109
A. Simpulan.....	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	113

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian.....	32
Gambar 2. Triangulasi Sumber.....	40
Gambar 3. Triangulasi Teknik.....	41
Gambar 4. Komponen dalam analisis data Flow Model.....	42
Gambar 5. Skema Kunjungan Ke Museum.....	96



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Informan.....	113
Lampiran 2 Rekap Hasil Wawancara.....	114
Lampiran 3 Pedoman Observasi Museum Isdiman.....	179
Lampiran 4 Pedoman Inventaris Koleksi Museum Isdiman.....	181
Lampiran 5 Lembar Kerja Siswa.....	190
Lampiran 6 Surat Telah Penelitian MTs Ma'arif Nyatnyono.....	194
Lampiran 7 Surat Telah Penelitian DISPORAPAR.....	195
Lampiran 8 Dokumentasi.....	196
Lampiran 9 Brosur Museum Isdiman.....	199



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejarah awal Museum diawali dari adanya kebiasaan dari diri manusia. Manusia mempunyai satu naluri alamiah yaitu “naluri untuk melakukan pengumpulan (*collecting isntink*)”. Manusia sudah merupakan tukang himpun sejak 85.000 tahun silam, hal ini terbukti dari penelitian para arkeolog menemukan adanya kepingan-kepingan batu yang disebut Oker, fosil kerang aneka bentuk, serta batu-batuan lain yang berbentuk aneh di dalam gua-gua di Eropa, gua-gua tersebut diindikasikan pernah menjadi tempat kediaman manusia *Neanderthal* (lembah Neander) purba (Saraswati, 2009:1).

Museum tempat merenung, seperti artinya diharapkan menjadi tempat belajar. Selama bertahun-tahun museum telah dianggap sebagai objek nyata yang dijadikan referensi untuk menguji dan meningkatkan pengetahuan yang telah dicapai dan disampaikan dalam bentuk lain. Museum digambarkan sebagai pusat dokumentasi tiga dimensi dunia dan sejarah manusia yang tidak dapat digantikan oleh publikasi lainnya. Museum menyediakan informasi, pendidikan, dan hiburan (Kochhar, 2008:387-388).

Sementara definisi museum menurut Intenasional Council of Museum (ICOM) museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari

keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Saraswati, 2009:13).

Museum Isdiman didirikan pada 15 Desember 1973 dan diresmikan pada 15 Desember 1974 oleh Presiden RI ke-2 yakni Presiden Soeharto. Museum ini terletak di komplek Monumen Palagan Ambarawa. Museum Isdiman didirikan untuk mengenang pertempuran yang terjadi di Ambarawa melawan sekutu. Di mana pada peristiwa yang heroik tersebut gugur Letnan Kolonel Isdiman yang diberondong oleh sekutu pada saat timbang terima jabatan di SD Tempuran (Jambu) tak jauh dari kota Ambarawa. Jalannya pertempuran dipimpin langsung oleh Kol. Sudirman dengan siasat *Supit Urang* mulai tanggal 20 November 1945 – 15 Desember 1945.

Museum Isdiman Palagan Ambarawa terletak di tepi jalan Ambarawa – Magelang, di tengah kota Ambarawa lebih kurang 30 Km dari kota Semarang. Yaitu di desa Panjang, Ambarawa. Pemilihan tempat untuk mendirikan sebuah monumen dan museum karena desa Panjang pada pertempuran melawan sekutu banyak mengandung nilai-nilai historis. Desa ini dahulu merupakan pusat

pertempuran yang mengandung semangat patriotisme dan heroisme dari para pejuang.

Tanggal 15 Desember 1945 kemudian dijadikan sebagai hari Infanteri. Monumen ini sendiri didirikan pertama kali tanggal 15 Desember 1973 (peletakan batu pertama). Jumlah koleksi yang ada di museum ini adalah pakaian sejumlah 5 set, senjata 25 jenis, lukisan-lukisan dan maket teknik supit urang, 1 pesawat, 1 kereta, 1 tank, 2 truck, dan meriam. Sementara koleksi utama dari museum ini berupa senjata dan pakaian yang digunakan dalam pertempuran di Palangan Ambarawa.

Ambarawa adalah sebuah kecamatan yang terletak di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Pada masa perjuangan awal merebut kekuasaan dan menegakkan kemerdekaan Republik Indonesia, Ambarawa merupakan kota yang strategis karena menjadi penghubung Semarang dan Yogyakarta yang pada waktu itu merupakan ibukota Republik Indonesia. Sehingga muncul keinginan sekutu menguasai Ambarawa sebagai jalan pertama menguasai Jawa Tengah, karena jarak Ambarawa-Jogjakarta hanya 95 kilometer. Kota Ambarawa juga terdapat jalur rel bergerigi kereta api yang menghubungkan seluruh wilayah Jawa Tengah hingga Yogyakarta melalui Magelang pada saat itu. Alasan inilah yang membuat terjadinya peristiwa Palagan Ambarawa (Luwih, 2006:58).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber daya yang ada, baik

potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuandasar yang dimiliki, termasuk gaya belajar, maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa, baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Agung, 2013:3).

Bloom dalam (Agung, 2013:5) memperkenalkan pengembangan perilaku dalam bidang kognitif yakni pengembangan intelektual siswa, contohnya kemampuan penambahan wawasan dan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik. Pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa, baik pengembangan dalam arti sempit maupun dalam arti luas. Pengembangan sikap dalam arti sempit adalah pengembangan sikap siswa terhadap bahan dan proses pembelajaran, sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat.

Proses pembelajaran akan efektif apabila memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia, termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar. Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat dapat memperoleh pengalaman belajar. Pemanfaatan sumber belajar dewasa ini sangat bervariasi yaitu memanfaatkan manusia, perpustakaan, buku pelajaran, media massa dan museum. Pemanfaatan lingkungan di sekitar sekolah sebagai sumber belajar akan mendukung perkembangan potensi siswa dalam pembelajaran. Karena siswa mengalami pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tetapi pembelajaran dapat dilakukan melalui lawatan sejarah ke museum baik

saat jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran yang bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman belajar seutuhnya.

Museum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan pada proses pembelajaran, karena museum sebagai institusi pendidikan. Tujuan siswa diajak berkunjung ke museum adalah untuk mengamati objek yang dipamerkan. Siswa selama di museum diharapkan pikiran mereka bekerja dan objek pameran yang diamati dapat menjadi sumber belajar. Observasi siswa dimuseum merupakan batu loncatan bagi munculnya gagasan, ide baru, karena di museum mereka dirangsang untuk menggunakan kemampuan berfikir kritisnya (Saraswati, 2009:19).

Pembelajaran melalui kunjungan ke museum menjadi sangat populer di Indonesia. Sudah diketahui bahwa museum, terutama yang menyediakan objek sejarah dan budaya, memberikan manfaat pendidikan di semua tingkatan. Mereka memberikan dorongan baru pada metode pendidikan. Koleksi- koleksi yang ada di museum menjadi bantuan yang berharga bagi guru dalam memberikan kehidupan dan realitas pembelajaran di sekolah, di semua tingkat dalam pendidikan formal. Kunjungan kelas ke museum dilakukan secara terorganisasi telah menjadi pembelajaran di hampir semua negara di Eropa dan Amerika selama bertahun-tahun. Darmawisata yang terarah, diskusi dan buku-buku pembelajaran dengan ilustrasi melengkapi kurikulum sekolah (Kochhar, 2008:388).

Terkait dengan besarnya manfaat kunjungan kelas dalam pembelajaran sejarah ke museum, di Indonesia juga sering dilakukan darmawisata ke museum-

museum yang ada. Terutama di wilayah kabupaten Semarang yang memiliki beberapa museum antara lain Museum Kereta Api Ambarawa dan Museum Isdiman Ambarawa. Sekolah-sekolah di Kabupaten Semarang sering memanfaatkan Museum Isdiman Ambarawa sebagai sumber belajar, baik dari tingkat Sekolah Dasar (SD) maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada saat peneliti melakukan observasi tanggal 8 Maret 2016 di Museum Isdiman, Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang sedang mengadakan kunjungan ke museum tersebut. Para siswa berkelompok mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan oleh guru IPS Sejarah mereka.

Memanfaatkan sumber belajar secara tepat artinya memilih alat yang sesuai materi yang dibahas pada saat tepat sehingga dapat berfungsi memperjelas konsep yang disampaikan. Terkait dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 pembelajaran IPS Sejarah dibuka seluas-luasnya untuk menggunakan sumber belajar sebebaskan-bebasnya demi tercapainya tujuan pendidikan. Guru dapat memilih sumber-sumber belajar yang sesuai dengan materi. Salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru sejarah di Kabupaten Semarang salah satunya adalah Museum Isdiman.

Keberadaan Museum Isdiman di komplek Monumen Palagan Ambarawa mempunyai nilai historis yang tinggi. Pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar diharapkan dapat memperkaya pengetahuan sejarah dan dapat menumbuhkan minat serta kesadaran sejarah. Kita melupakan bahwa sejarah adalah dasar bagi terbinanya identitas nasional yang merupakan salah satu modal

utama dalam membangun bangsa, masa kini maupun diwaktu yang akan datang (Widja, 1989:100).

Peneliti ingin mengetahui apa saja koleksi-koleksi yang ada di Museum Isdiman Ambarawa, bagaimana pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang serta kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar. Atas dasar latar belakang tersebut di atas, maka penulis menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut **“PEMANFAATAN MUSEUM ISDIMAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR PEMBELAJARAN IPS SEJARAH BAGI SISWA KELAS VII MTs MA'ARIF NYATNYONO KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja koleksi-koleksi yang ada di Museum Isdiman?
2. Bagaimana pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016?

3. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016?

### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menginventaris koleksi-koleksi yang ada di Museum Isdiman.
2. Menganalisis pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Menganalisis kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016.

### **D. MANFAAT PENELITIAN**

#### **A. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Menambah pengetahuan sejarah, terutama yang berkaitan dengan Museum Isdiman.

2. Menambah pengetahuan bagi penulis khususnya dan bagi pembaca tentang pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang.

#### B. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, sebagai media berlatih berpikir logis, kritis dan inspiratif dalam rangka mengembangkan profesionalisme peneliti sebagai calon guru sejarah.
2. Bagi guru, dapat menambah wawasan sebagai pengembangan metode pengajaran sejarah dan dapat memanfaatkan Museum Isdiman sebagai sumber belajar sejarah.
3. Bagi peserta didik, dapat menambah informasi mengenai Museum Isdiman.
4. Bagi pembaca mengetahui mengenai Museum Isdiman dan ikut melestarikan sejarah dan budaya daerahnya.
5. Bagi Pemerintah Kabupaten Semarang, diharapkan bisa menjadi masukan inspirasi dalam upaya mengembangkan Museum Isdiman agar lebih di kenal masyarakat luas.

## E. BATASAN ISTILAH

### 1. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:912).

### 2. Museum Isdiman

Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Saraswati, 2009:22). Museum Isdiman didirikan pada 15 Desember 1973 dan diresmikan pada 15 Desember 1974 oleh Presiden Republik Indonesia ke-2 yakni Presiden Soeharto. Museum Isdiman didirikan untuk mengenang pertempuran yang terjadi di Ambarawa melawan sekutu.

### 3. Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam (Agung, 2013:33) pembelajaran adalah sebuah sistem. Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai tujuan.

### 4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Mata pelajaran IPS untuk tingkat

SMP/MTs menganut pendekatan korelasi artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun mengacu pada beberapa disiplin ilmu secara terbatas kemudian dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, kebiasaan bersikap dan berperilaku (Suprayogi dkk, 2011:30).

#### 5. Sejarah

Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupan yang terjadi di masa lampau. Akan tetapi masa lampau itu bukan sesuatu yang final, mandeg, dan tertutup, tetapi bersifat terbuka dan berkesinambungan (Subagyo, 2010:10).

#### 6. MTs Ma'arif Nyatnyono

Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Nyatnyono merupakan sekolah setingkat SMP/MTs yang berada di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma,arif. MTs Ma'arif Nyatnyono terletak di jalan Hasan Munadi Nyatnyono, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. MTs yang didirikan oleh tokoh-tokoh masyarakat Desa Nyatnyono yang menghendaki ada SMP/MTs dibangun di desa tersebut. Kemudian pada tahun 1982 didirikan sebuah MTs yang pada waktu itu hanya terdiri satu kelas, itupun untuk gedung dan ruangan masih menumpang di Madrasah Ibtidayah Nyatnyono (MI Nyatnyono).

## 7. Kabupaten Semarang

Kabupaten Semarang dengan ibukotanya Ungaran merupakan satu dari 35 kabupaten/kota yang menjadi bagian wilayah dari Provinsi Jawa Tengah terletak pada posisi  $110^{\circ} 14' 54,74''$  –  $110^{\circ} 39' 3''$  Bujur Timur dan  $7^{\circ} 3' 57''$  –  $7^{\circ} 30' 0''$  Lintang Selatan, kabupaten ini memiliki luas wilayah 95.020,674 Ha atau sekitar 2,92% dari seluruh wilayah Jawa Tengah.

(<http://jatengprov.go.id/id/profil/kabupaten-semarang>.13Jan.2016).



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

#### A. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

##### 1. Museum

###### a. Pengertian Museum

Museum secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *museion* yang berarti kuil untuk melakukan pemujaan terhadap sembilan dewa Muse. Boyer (1996) dalam (Saraswati, 2009:12) menyatakan museum mempunyai dua pengertian yaitu tempat para muses serta tempat ilmu pengetahuan dan menuntut ilmu seperti pada museum Alexandria yang didirikan abad ke-3 Sebelum Masehi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Benda Cagar Budaya, museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya atau yang bukan Cagar Budaya, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia.

Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang

berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap. Struktur Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia.

*International Council of Museums (ICOM)* menyatakan museum adalah lembaga non profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.

Pendapat lain (Akbar, 2010:2) mendefinisikan museum sebagai tempat menyimpan koleksi baik alam maupun budaya dan aktivitas yang bertujuan untuk dapat dimanfaatkan seluas-luasnya oleh masyarakat umum. Pengertian tersebut museum dapat berupa ruangan, anjungan keraton, istana, benteng, kompleks makam, rumah adat, rumah pribadi, tempat bersejarah, monumen, laboratorium pusat ataupun tempat lain sepanjang pengelola menyebutnya sebagai museum. Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan (Saraswati, 2009:13).

## b. Manfaat Museum

Museum yang pada awalnya digunakan sebagai kuil tempat melakukan pemujaan terhadap sembilan dewi Muse. Kemudian berubah fungsi sebagai tempat mengumpulkan koleksi benda-benda kegemaran manusia baik benda buatan manusia maupun benda alam. Bahkan menurut Boyer (1996) dalam (Saraswati 2009:12) museum digunakan sebagai tempat ilmu pengetahuan dan tempat menuntut ilmu seperti pada museum Alexandri yang didirikan abad ke-3 sebelum Masehi. Dewasa ini fungsi museum berkembang disegala bidang terutama dalam bidang pendidikan. Fungsi utama yang diemban museum pada era ini adalah pendidikan. Nilai dasar yang menjadi fondasi museum yaitu, melalui pendidikan masyarakat dikenalkan dengan tingginya nilai yang dikandung dalam koleksi museum. Bahkan aktivitas-aktivitas di museum dirancang sedemikian rupa sehingga fungsi museum di bidang pendidikan dapat berjalan dengan baik.

Bentuk-bentuk dan aktivitasnya pun bermacam-macam seperti dijelaskan dalam (Saraswati, 2009:13). Bagi siswa sekolah dapat berupa paket edukasi (*teaching kit*); koleksi keliling (*traveling study collections*); kelas budaya (*cultural class*); bercerita (*story telling*); slide berseri (*slides series*); taman bermain yang bermain berhubungan dengan koleksi (*collections playground*); dan aktivitas khusus bagi guru (*educator program*). Museum berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat begitu juga juga fungsinya yang mengalami perubahan sesuai dengan kedinamisan masyarakat.

Menurut hasil musyawarah umum ke-11 (112th General Assembly) International Council of Museum (ICOM) pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark dalam (Direktorat Museum, 2007:1), dapat dikemukakan 9 fungsi museum sebagai berikut: (1) Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, (2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah, (3) Konservasi dan preservasi, (4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum, (5) Pengenalan dan penghayatan kesenian, (6) Pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa, (7) Visualisasi warisan alam dan budaya, (8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, dan (9) Pembangkit rasa takwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

### c. Jenis-jenis Museum

Berdasarkan koleksinya museum dibagi menjadi dua jenis museum yaitu:

- 1) Museum umum yang koleksinya berupa peninggalan material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang ilmu dan teknologi.
- 2) Museum khusus adalah museum yang mengoleksi terdiri dari peninggalan berupa material manusia atau lingkungannya berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan atau satu cabang teknologi.

Menurut (Saraswati, 2009:48) Museum berdasarkan tingkatnya dibedakan menjadi tiga jenis museum antara lain:

- 1) Museum Nasional yaitu museum yang bernilai nasional, disini berarti museum tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari benda

yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan manusia dan lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia.

- 2) Museum Provinsi yaitu museum yang bernilai provinsi, disini berarti museum tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari benda yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan manusia dan lingkungannya dari provinsi dimana museum tersebut berada.
- 3) Museum Lokal yaitu museum yang bernilai lokal, disini berarti museum tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari benda yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan manusia dan lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kota dimana museum tersebut berada.

Museum berdasarkan penyelenggaranya terdapat dua jenis museum yaitu:

- 1) Museum Pemerintah, yaitu museum yang dikelola oleh pemerintah baik oleh pemerintah pusat maupun daerah.
- 2) Museum Swasta, yaitu museum yang dikelola oleh pihak non pemerintah atau swasta.

## 2. Sumber Belajar

### a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah berbagai atau semua sumber baik yang berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga

mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya (Sadiman dkk, 1989:141).

Sumber pembelajaran adalah sarana pembelajaran dan pengajaran yang sangat penting. Sudah menjadi keharusan bagi seorang guru untuk mengeksplorasi berbagai macam sumber untuk mendapatkan alat bantu yang tepat untuk mengajar dan melengkapi apa yang sudah disediakan di dalam buku cetak, untuk menambah informasi, untuk membahas konsep, dan untuk membangkitkan minat peserta didik (Kochhar, 2008:160).

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Di dalamnya tercakup lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang digunakan. Personel seperti guru, petugas perpustakaan, dan ahli media, serta siapa saja yang berpengaruh langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar (Agung, 2013:40-41). Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Winataputra (1996) dalam (Agung, 2013:119) bahwa sumber belajar adalah sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pelajaran atau berasal untuk belajar seseorang.

Sumber belajar sesungguhnya banyak sekali dan terdapat dimana-mana. Menurut Roestiyah (1991) dalam (Agung, 2013:120) sumber belajar antara lain manusia (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat); perpustakaan (buku, jurnal, hasil penelitian); alat pelajaran (buku pelajaran, peta, gambar, kaset, dan sebagainya); media massa (majalah, surat kabar,

radio, tv, dan sebagainya); museum (tempat penyimpanan benda-benda kuno); dan lingkungan sekitar. Winataputra (1996) dalam (Agung, 2013:120) mengatakan bahwa sekurang-kurangnya terdapat lima macam sumber belajar, yakni manusia; buku atau perpustakaan; media massa; alam lingkungan; dan media pendidikan.

#### b. Jenis-jenis Sumber Belajar

Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) dalam (Daryanto, 2009:81) sumber belajar dibedakan menjadi enam jenis yaitu: pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan.

- 1) Pesan (message) adalah informasi yang ditransmisikan atau diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai, dan, data. Contoh: Isi bidang studi yang dicantumkan dalam kurikulum pendidikan formal dan non formal maupun dalam pendidikan informal.
- 2) Orang adalah manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Contoh: guru, dosen, guru pembimbing, guru pembina, tutor, siswa, pemain, pembicara, instruktur, dan penatar.
- 3) Bahan adalah sesuatu wujud tertentu, yang mengandung pesan atau saran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ini sering disebut media atau *software* atau perangkat lunak. Contoh: buku, modul, majalah,

bahan pengajaran terprogram, transparansi, film, video tape, pita audio, film strip, dan sebagainya.

- 4) Alat adalah sesuatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan tadi. Alat ini biasa disebut *hardware* atau perangkat keras. Contoh: proyektor slide, proyektor film, proyektor filmstrip, proyektor *overhead* (OHP), monitor televisi, monitor komputer, kaset *recorder*, pesawat radio, dan lain-lain.
- 5) Teknik diartikan sebagai prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk membangun bahan, peralatan, orang dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran. Contoh: *Kellerplan*, belajar secara mandiri, belajar jarak jauh, belajar secara kelompok, simulasi, diskusi, ceramah, pemecahan masalah, tanya jawab, dan sebagainya.
- 6) Lingkungan yaitu situasi di sekitar proses belajar mengajar terjadi, lingkungan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu lingkungan yang berbentuk fisik dan non fisik. Contohnya adalah
  - a) Lingkungan fisik: gedung sekolah, rumah, perpustakaan, laboratorium, pusat sarana belajar, studio, ruang rapat, museum, taman, dan sebagainya.

- b) Lingkungan non fisik: tatanan ruang belajar, lingkungan belajar, sistem ventilasi, tingkat kegaduhan, cuaca, dan sebagainya.

Dilihat dari tipe atau asal usulnya sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori (Sadiman dkk, 1989:142):

1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*)

Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan intruksional. Oleh karena itu dasar rancangannya adalah isi, tujuan kurikulum, dan ciri-ciri siswa tertentu. Sumber belajar jenis ini sering disebut sebagai bahan intruksional (*instruksional materials*). Contoh adalah: bahan pengajaran terprogram, modul, transparansi untuk sajian tertentu, slide untuk sajian tertentu, guru bidang studi, film topik ajaran tertentu, guru bidang studi, film topik ajaran tertentu, video topik khusus, komputer intruksional, dan sebagainya.

2) Sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*)

Sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*) yaitu sumber belajar yang telah ada untuk maksud non intruksional, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kualitasnya setingkat dengan sumber belajar jenis *by design*.

Contohnya: *safari garden*, kebun raya, taman nasional, museum, kebun binatang, dan sebagainya.

Sementara dalam (Kochhar, 2008:160-161) jenis-jenis sumber pembelajaran dibedakan oleh siapa yang menggunakan sumber belajar tersebut. Sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa meliputi: 1) buku cetak; 2) bahan bacaan tambahan; 3) buku latihan; 4) sumber-sumber pembelajaran yang terprogram; 5) sumber-sumber referensi umum seperti ensiklopedia, surat kabar, atlas pamflet, dan buku-buku terbitan pemerintah; 6) buku-buku tambahan untuk bidang studi yang sedang dipelajari.

Guru juga perlu menggunakan sumber-sumber pembelajaran karena luasnya subjek. Guru membutuhkan bantuan baik dalam isi maupun metodenya. Sumber-sumber pembelajaran untuk guru meliputi: 1) silabus; 2) panduan kurikulum; 3) buku-buku panduan guru yang berisi bab-bab dan sumber-sumber pembelajaran; 4) buku cetak untuk pegangan guru; 5) buku-buku tambahan untuk bidang studi yang sedang dipelajari; 6) sumber-sumber referensi umum.

#### c. Prinsip Umum Pemanfaatan Sumber Belajar

##### 1) Mengacu ke Tujuan Instruksional

Pemilihan dan pemanfaatan jenis sumber apapun harus berdasarkan tujuan instruksional, dengan demikian guru tidak boleh menggunakan sumber belajar yang ada tanpa memikirkan kesesuaiannya dengan tujuan instruksional. Kalau prinsip ini

diabaikan, maka sudah dapat diduga bahwa proses belajar mengajar pasti tidak akan mencapai tujuan yang telah ditargetkan dan siswa yang belajar akan menjadi kelinci percobaan (Sadiman dkk, 1989:159). Oleh karena itu, walaupun guru yang bertugas sangat tertarik pada salah satu sumber belajar, tetapi kalau isinya tidak relevan dengan tujuan intruksional, sebaiknya guru tidak menggunakan sumber belajar tersebut.

## 2) Berorientasi kepada Siswa

Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang berorientasi kepada siswa dan disajikan melalui sumber belajar dan teknik yang menantang, merangsang daya cipta untuk menemukan, dan mengesankan. Untuk menciptakan suasana seperti itu, maka cara pemanfaatan sumber belajar harus berdasarkan ciri-ciri siswa, dalam (Daryanto, 2009:99-100) ciri-ciri tersebut meliputi kemampuan akademis, kesehatan mental dan fisiknya, tingkat motivasi untuk belajar, sosial, ekonomi, budaya, bakat, dan minat.

## 3) Proses Pemanfaatannya Berjenjang

Pemanfaatan sebuah sumber belajar harus berdasarkan urutan kesukaran jenjang belajar masing-masing bidang studi. Seperti dijelaskan oleh Edgar Dale dalam (Sadiman dkk, 1989:161) yaitu “kerucut belajar” belajar harus dari yang mudah ke tingkat yang sedang kemudian, kemudian yang sulit dan akhirnya ke tingkat yang paling sulit, oleh karena itu sumber belajar yang

dipilih juga harus disesuaikan. Artinya makin sulit isi pelajarannya, biasanya makin abstrak dan makin verbal pula bentuknya. Maka sumber belajar yang dipilih adalah sumber belajar yang dapat memvisualkan, mengaudiovisualkan, dan mengkongkritkan isi pelajaran yang abstrak dan verbal tersebut sehingga terasa mudah, kongkrit, dan menarik”.

4) Sumber Belajar Harus Terkombinasi dan Menyatu dengan Proses Belajar Mengajar

Hal ini menurut (Daryanto, 2009:101) artinya makin banyak jenis sumber belajar yang dimanfaatkan, makin lengkap dan makin sesuai dengan masing-masing komponen sistem intruksional dan makin menyatu. Dengan komponen-komponen tersebut, maka hasil belajar dan tujuan pendidikan akan tercapai sesuai target.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perpaduan dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan, antara lain seperti ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi yang disusun secara sistematis dan terpadu yang kemudian menjadi suatu disiplin ilmu yang tidak dapat dipecah-pecah lagi karena telah terintegrasi dalam ilmu pengetahuan sosial. Soemantri (2001:93) menyatakan bahwa “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan

dasar manusia yang diorganisasikan dan dikaji secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.”

Suprayogi dkk (2011:36-37) menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu-ilmu sosial yang disiapkan untuk keperluan pendidikan di sekolah dasar dan sekolah menengah yang disederhanakan dan disesuaikan dengan kepentingan program dan tujuannya tanpa mengurangi makna sebagai suatu cabang ilmu sosial tertentu.

Menurut Soemantri (2001:43) tujuan pendidikan IPS di sekolah adalah menumbuhkan nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara, dan agama. fungsi diadakannya pembelajaran IPS di tingkat SMP menurut Suprayogi (2011:11) adalah untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional dalam menghadapi kenyataan atau permasalahan sosial, serta perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau, masa kini, dan masa mendatang.

#### 4. Pembelajaran Sejarah

##### a. Sejarah

Menurut (Subagyo, 2010:53-54) kegunaan mempelajari Sejarah antara lain (a) Sejarah dapat dijadikan sumber bagi identitas pribadi dan sosial; (b) Sejarah membantu kita memahami persoalan-persoalan masa sekarang; (c) Sejarah dapat memperbaiki analogi-analogi dan “pelajaran-pelajaran” yang menyesatkan dari masa lampau; (d) Sejarah dapat membantu seseorang untuk

mengembangkan sikap toleransi dan keterbukaan; (e) Pengkajian sejarah dapat mengajarkan banyak keterampilan kritis.

Menurut Garraghan 1957 dalam (Wasino, 2007:3) sejarah memiliki tiga arti, yaitu: Kejadian-kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lalu. Sejarah kategori ini adalah sejarah sebagai peristiwa; Catatan dari sejarah kejadian-kejadian atau kegiatan manusia tersebut (Sejarah sebagai ceritera atau kisah); Proses untuk pembuatan catatan dari kejadian-kejadian tersebut. Sejarah kategori ini adalah sejarah sebagai ilmu pengetahuan.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Selama proses ini seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan (Miftahul Huda, 2014:3). Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki, termasuk gaya belajar, maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu (Agung, 2013:3).

Sementara itu menurut Sudrajat (2011) dalam (Agung, 2013:4) pembelajaran merupakan terjemahan dari *instruction* yang

banyak digunakan dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-holistik yang menyiratkan adanya interaksi dan komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa, baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Agung, 2013:3).

Bloom memperkenalkan pengembangan perilaku dalam bidang kognitif yakni pengembangan intelektual siswa, contohnya kemampuan penambahan wawasan dan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik. Pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa, baik pengembangan dalam arti sempit maupun dalam arti luas. Pengembangan sikap dalam arti sempit adalah pengembangan sikap siswa terhadap bahan dan proses pembelajaran, sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat (Agung, 2013:5).

c. Tipe-tipe Pembelajaran

Siswa berada dalam proses perkembangan, sebagian besar perkembangan siswa dicapai melalui belajar, belajar dengan guru atau tanpa guru, belajar di sekolah, di rumah, di masyarakat, atau di tempat lain, belajar dengan sumber orang, buku, media cetak, media elektronik. Keberhasilan belajar, selain didasari oleh pemahaman yang mendalam tentang kemampuan dan karakteristik siswa, juga

ditentukan oleh ketepatan pemilihan tipe pembelajaran. Beberapa tipe dari pembelajaran dalam (Sukmadinata, 2009:33-34) yang dikembangkan dari teori belajar yaitu:

#### 1) Pembelajaran Latihan

Tipe pembelajaran ini berasal dari Psikologi Daya. Siswa memiliki sejumlah daya pikir: pikir, ingat, khayal, dengar, lihat, kerja, dsb. Daya-daya ini perlu dilatih agar berkembang lebih kuat, lebih tajam.

#### 2) Pembelajaran Pengembangan Potensi

Siswa mempunyai sejumlah potensi intelektual, sosial, komunikasi, fisik, dsb. Potensi-potensi tersebut perlu dikembangkan menjadi kecakapan-kecakapan. Pembelajaran disesuaikan dengan minat, kebutuhan dan potensi siswa. Tipe pembelajaran ini bersal dari Psikologi Romantik Naturalisme.

#### 3) Pembelajaran Stimulus-Respon

Tipe pembelajaran ini berkembang dari Psikologi Behaviorisme. Perilaku manusia terbentuk dari hubungan stimulus-respon. Pembelajaran adalah penguasaan hubungan stimulus-respon (soal-jawab, masalah-pemecahan) sebanyak-banyaknya.

#### 4) Pembelajaran Penguatan (*Reinforcement*)

Tipe pembelajaran ini merupakan pengembangan dari stimulus-respon. Agar terbentuk hubungan stimulus-respon perlu diberi penguatan pada respon. Agar siswa sungguh-sungguh belajar

maka setiap hasil belajar diberi penghargaan berupa nilai, hadiah, ijazah, dst. Dalam pembelajaran ini, umpan balik bagi penyempurnaan proses pembelajaran juga cukup dipentingkan.

#### 5) Pembelajaran Pemahaman

Pembelajaran menekankan pemahaman hubungan. Siswa didorong agar dapat menangkap makna hubungan antar unsur dalam suatu situasi. Tipe belajar ini berasal dari Psikologi Gestalt.

#### 6) Pembelajaran Pemecahan Masalah

Tipe pembelajaran ini merupakan kelanjutan dari pembelajaran pemahaman diarahkan pada membantu siswa merekonstruksi situasi yang dihadapinya agar dapat memecahkan masalah. Pembelajaran ini dikembangkan dari Psikologi Kognitif.

### 5. Pemanfaatan Museum Isdiman Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah

Membahas tentang sejarah berarti membahas tentang rangkaian perkembangan peristiwa yang menyangkut kehidupan manusia diwaktu yang lampau dalam berbagai aspeknya, termasuk peninggalan material peristiwa tersebut. Dalam pembelajaran sejarah yang baik, guru selalu berusaha merekonstruksikan suatu kejadian masa lampau. Untuk dapat merekonstruksikan peristiwa sesuai fakta sejarah dibutuhkan sumber belajar yang berkualitas. Serta sumber belajar yang dapat menggambarkan suatu peristiwa kehidupan manusia yang lebih bermakna. Museum yang

memiliki definisi sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda hasil budaya manusia serta alam ligkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Benda-benda hasil budaya manusia di dalam museum merupakan sumber primer sebuah peristiwa sejarah sehingga dapat disimpulkan museum dapat digunakan sebagai sumber belajar pembelajaran sejarah. Terutama karena fungsi museum sebagai penyedia ilmu pengetahuan dan edukasi bagi masyarakat. Museum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan pada pembelajaran sejarah, karena posisi museum sebagai institusi pendidikan. Lawatan sejarah atau karya wisata merupakan metode yang dapat digunakan untuk pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran.

Karena museum termasuk sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*) yaitu sumber belajar yang telah ada untuk maksud non intruksional, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kualitasnya setingkat dengan sumber belajar jenis *by design*. Begitu juga Museum Isdiman Palagan Ambarawa yang dapat dimanfaatkan oleh MTs Ma'arif Nyatnyono sebagai sumber belajar. Karena museum tersebut memiliki koleksi benda-benda bersejarah peninggalan masa Perang Palagan Ambarawa. Berkunjung ke museum Isdiman bertujuan untuk mengamati objek yang dipamerkannya dan mendengarkan penjelasan dari *tourguide*.

Lawatan sejarah ke Museum Isdiman mampu mempengaruhi pemikiran siswa dalam proses pembelajaran. Lawatan sejarah dapat digunakan sebagai batu loncatan bagi munculnya ide atau gagasan baru, karena di dalam museum siswa dirancang untuk menggunakan kemampuan berfikir kritisnya dan mengolah hasil membaca referensi yang ada dalam pembelajaran. Selain itu letak museum Isdiman Palagan Ambarawa yang dekat dengan MTs Ma'arif Nyatnyono mempermudah akses pemanfaatan sumber belajar. Pemanfaatan ini dapat berjalan efektif dengan tambahan suplemen bacaan yang diberikan oleh guru.

## **B. KERANGKA BERFIKIR**

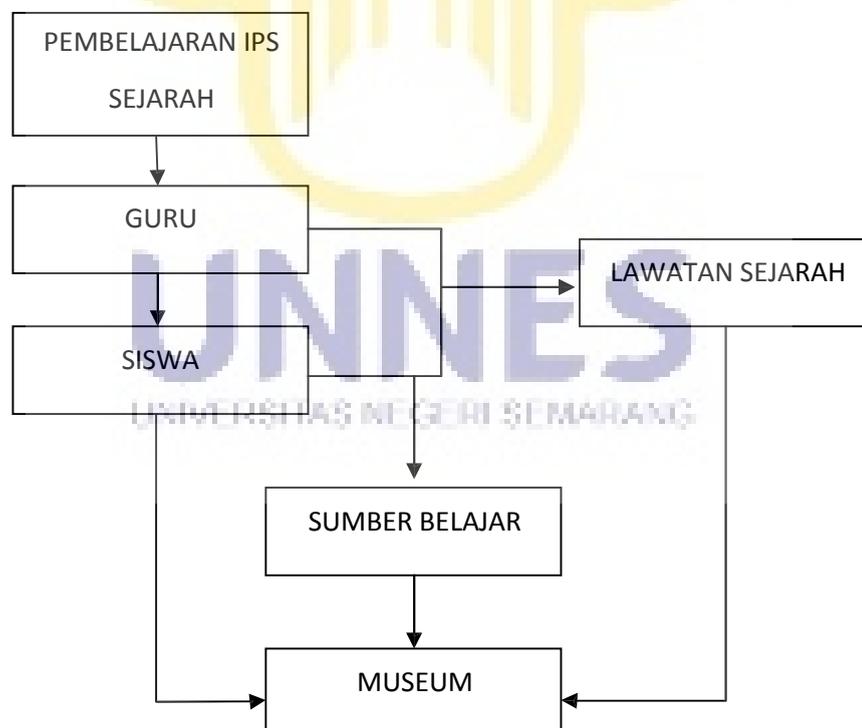
Museum Isdiman merupakan salah satu sumber belajar seperti halnya sumber-sumber belajar yang lainnya. Sebagai sumber belajar, Museum Isdiman memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai tempat koleksi benda-benda bersejarah dan masa lampau yang berkaitan dengan peristiwa Palagan Ambarawa dan dapat memperkaya materi pelajaran IPS Sejarah terutama pada pokok bahasan Usaha Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

Komponen-komponen dalam pembelajaran Sejarah Indonesia adalah guru, siswa, materi dan sumber belajar harus saling mendukung untuk tercapainya tujuan mata pendidikan. Guru bertugas membuat Rencana Pembelajaran (RPP) dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan metode dan

sumber belajar yang tepat. Sumber belajar sejarah dapat berasal dari guru, buku penunjang dan lingkungan di sekitar siswa.

Museum yang mempunyai koleksi benda-benda bersejarah dapat berfungsi sebagai sumber belajar siswa. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS Sejarah dapat dilakukan dengan menggunakan metode lawatan sejarah. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk lawatan sejarah ke museum, selain dapat menikmati peninggalan-peninggalan sejarah, juga dapat menggunakan koleksi museum sebagai sumber belajar sejarah. Dari berkunjung ke museum, siswa dapat berapresiasi dan mendorong pengembangan kreativitas berfikirnya.

Berdasarkan dari pemikiran di atas, dapatlah disusun kerangka berpikir penelitian ini seperti di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

## BAB V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

Koleksi-koleksi yang terdapat di Museum Isdiman antara lain Pesawat Mustang, Truk Dodge, Truk Chevrolet, Kereta Api, Tank Leopard, dan tiga Meriam Bovor, Mortir 80 mm ex KNIL, Meriam Anti Tank 20 mm, Senjata Mesin Sedang 7,7 Vickers M-23 WK, selain koleksi di atas ada juga beberapa perlengkapan bekas pejuang Indonesia antara lain sabuk ex PETA, rantang, sepatu lapangan, topi lapangan, tas, celana Rijbork, tempat air minum, sepatu Laars, kemeja putih, kemeja Blacu, topi baja (ex KNIL, Inggris, Jerman, Inggris, Jepang) dan Katana. Koleksi-koleksi tersebut dipelihara oleh Dinas Pendidikan Pemuda Olahraga dan Pariwisata kabupaten Semarang dan Komando Daerah Militer IV Diponegoro.

Pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar IPS Sejarah Kunjungan ke Museum Isdiman diintegrasikan ke dalam Pendidikan Luar Sekolah yang merupakan bagian dari program mata pelajaran IPS. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu persiapan, observasi dan dokumen, serta pengerjaan lembar kerja siswa. Kendala-kendala yang dihadapi dalam Pemanfaatan Museum Isdiman untuk pembelajaran IPS Sejarah yaitu biaya, alokasi waktu, sarana dan prasarana museum Isidman, dan sumber daya manusia.

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono
  - a. Siswa seharusnya lebih fokus mencari informasi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru.
2. Untuk Guru IPS Sejarah MTs Ma'arif Nyatnyono
  - a. Guru seharusnya tetap mendampingi dan memberikan arahan kepada siswanya saat melakukan kunjungan ke Museum Isdiman.
3. Untuk Pengelola Museum Isdiman
  - a. Pengelola seharusnya memperbanyak jumlah pengelola terutama staf ahli seperti kurator dan ahli sejarah untuk meningkatkan daya tarik dan layanan museum.

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. 1994. *Kumpulan Buklet Hari Bersejarah II*. Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. *Perkembangan Permuseuman di Indonesia dari Pelita I – VI*. \_\_\_\_:\_\_\_\_\_.
- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Akbar, Ali. 2010. *Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif (Teori dan Praktik dalam Pengembangan Profesionalisme bagi Guru*. Jakarta: AV Publisher.
- Dinas Sejarah Angkatan Darat. 2014. *Palagan Ambarawa Menumbuhkan Kepercayaan Pada Kekuatan Sendiri*. Bandung: Dinas Sejarah Angkatan Darat.
- Dinas Sejarah Militer TNI-Angkatan Darat. 1972. *Cuplikan Sejarah Perjuangan TNI-Angkatan Darat*. Bandung: Virgosari.
- Direktorat Museum. 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*. Jakarta: Gramedia.
- Luwih, Ahmad dkk. 2006. *Palagan Ambarawa*. Pemerintah Kabupaten Semarang Perpustakaan Daerah: Ungaran.
- Mawarti, Sisilia Indun. 2012. *Mengenal Koleksi Museum Isdiman & Monumen Palagan Ambarawa*. Semarang:\_\_\_\_\_.
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi. Jakarta: UI Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Poesponegoro, Marwati Djoened dan Nugroho Notosusanto. 1993. *Sejarah Nasional Indonesia VI*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Saraswati, Ufi. 2009. *Buku Ajar: Permuseuman*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

- Sedjarah Militer Kodam VII/Diponegoro.1968.*Sirnaning Jakso Katon Gapuraning Ratu*.Semarang: Yayasan Penerbit Diponegoro.
- Soemantri, Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Subagyo. 2010. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial UNNES dan Widya Karya Semarang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprayogi, dkk. 2011. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Tjahjopurnomo. 2011. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Wasino. 2007. *Dari Riset Hingga Tulisan Sejarah*. Semarang: Panitia Pengadaan Buku Ajar Gugus Pengembangan Mutu akademik Pusat Penjamin Mutu Universitas Negeri Semarang dan UNNES Press.
- Widja, I Gde. 1989. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- <http://jatengprov.go.id/id/profil/kabupaten-semarang> diunduh pada 13 Januari 2016





Wawancara dengan Bapak Sudirin (Koordinator Lapangan Museum Isdiman)  
pada tanggal 2 Maret 2016

Sumber: Dokumen Pribadi



MTs Ma'arif Nyatnyono Ungaran  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Sumber: Dokumen Pribadi



Wawancara dengan Ibu Tri Harjanti, S.Pd. pada tanggal 3 Maret 2016

Sumber: Dokumen Pribadi



Pengisian angket Siswa Kelas VII A pada tanggal 30 Maret 2016

Sumber: Dokumen Pribadi

## Lampiran 9 Brosur Museum Isdiman



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG