



**KEEFEKTIFAN MUSEUM SOESILO SOEDARMAN
SEBAGAI SUMBER BELAJAR
TERHADAP KESADARAN SEJARAH
DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
SDN SAMPANG 01 KABUPATEN CILACAP**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Siti Nur Azizah
1401413324
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 19 Mei 2017

Penulis



Siti Nur Azizah

1401413324

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

hari, tanggal : Jumat, 19 Mei 2017

tempat : Tegal

Dosen Pembimbing I



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

Dosen Pembimbing II



Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.
NIP 19560414 198503 2 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap" oleh Siti Nur Azizah 1401413324, telah dipertahankan di hadapan panitia sidang ujian skripsi FIP UNNES pada tanggal 30 Mei 2017.

PANITIA UJIAN



Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

Dosen Penguji I

Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.

NIP 19560414 198503 2 001

Dosen Penguji II

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

NIP 19630923 198703 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba. Jangan biarkan penyesalan datang, karena kamu selangkah lagi untuk menang. (R.A. Kartini)
- ❖ Siapa yang merintis jalan mencari ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga. (HR. Muslim)
- ❖ Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah! (Ir. Soekarno)
- ❖ Allah akan selalu menghadirkan hal yang terbaik bagi orang-orang yang senantiasa mengingatkannya serta selalu berdo'a dan berusaha. (Penulis)

Persembahan

Kedua orang tua saya, Bapak Nur Hidayat dan Ibu Sutinah; kakak tercinta Moh. Ali Irvan dan Sangin Puji Heri; kedua adik saya, Moh. Nur Fa'izin dan Moh. Agung Laksono serta sahabat dan kerabat yang selalu mendo'akan dan menyemangati saya untuk mencapai gelar sarjana.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Museum Soesilo Soedarman Sebagai Sumber Belajar terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran dalam proses pengerjaan skripsi.
5. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd. dan Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

6. Kepala SD Negeri Karangtengah 04 Kabupaten Cilacap yang telah membantu penulis dalam melaksanakan uji coba instrumen penelitian.
7. Kepala SD Negeri Sampang 01 Kabupaten Cilacap yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Guru dan siswa kelas V SD Negeri Sampang 01 Kabupaten Cilacap yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan yang ada di tanah rantau, mahasiswa PGSD Tegal angkatan 2013, khususnya teman satu kos.
10. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak tersebut mendapatkan ridho dari Allah SWT dan keberkahan dalam hidupnya. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Tegal, 19 Mei 2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis

ABSTRAK

Azizah, Siti Nur. 2017. *Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd. Pembimbing 2: Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.

Kata Kunci: hasil belajar, kesadaran sejarah, museum Soesilo Soedarman, sumber belajar

Salah satu faktor yang menyebabkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran IPS adalah guru kurang berinovasi dalam memanfaatkan dan memberdayakan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan pelajaran IPS, terutama yang berkaitan dengan materi sejarah. Museum Soesilo Soedarman yang menyediakan benda konkret berupa peninggalan sejarah dapat dijadikan alternatif sumber belajar IPS yang akan mengembangkan pemahaman siswa tentang sejarah perjuangan bangsa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar IPS materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada siswa kelas V.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalen Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 60 siswa. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data penelitian yaitu uji prasyarat analisis meliputi normalitas dan homogenitas serta analisis akhir (pengujian hipotesis) menggunakan *independent samples t test* dan *one sample t test* dengan bantuan program SPSS versi 21.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis perbedaan dan keefektifan kesadaran sejarah dan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis perbedaan kesadaran sejarah menggunakan *Independent Samples T Test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,925 > 2,002$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil uji hipotesis keefektifan menggunakan *one sample t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,658 > 1,701$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji hipotesis perbedaan hasil belajar menggunakan *Independent Samples T Test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,705 > 2,002$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil uji hipotesis keefektifan menggunakan *one sample t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,239 > 1,701$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kesadaran sejarah dan hasil belajar IPS siswa kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Museum Soesilo Soedarman efektif terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar IPS siswa kelas V.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan penelitian	14
1.5.1 Tujuan Umum	14
1.5.2 Tujuan Khusus	14
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.6.1 Manfaat Teoritis	15
1.6.2 Manfaat Praktis	16
2. KAJIAN PUSTAKA	18
2.1 Kajian Teori	18
2.1.1 Belajar dan Mengajar	18

2.1.2	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar	20
2.1.3	Pembelajaran Efektif	22
2.1.4	Pembelajaran IPS di SD	26
2.1.5	Hasil Belajar	32
2.1.6	Sumber Belajar	35
2.1.7	Pengertian Museum	39
2.1.8	Pemanfaatan Museum Soesilo Soedarman	41
2.1.9	Kesadaran Sejarah	48
2.2	Penelitian yang Relevan	50
2.3	Kerangka Berpikir	57
2.4	Hipotesis	60
3.	METODE PENELITIAN	62
3.1	Desain Penelitian	62
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	64
3.3	Variabel Penelitian	64
3.3.1	Variabel Bebas	64
3.3.2	Variabel Terikat	65
3.4	Populasi dan Sampel	65
3.4.1	Populasi	65
3.4.2	Sampel	66
3.5	Uji Kesamaan Rata-rata	66
3.6	Data Penelitian	67
3.6.1	Daftar Nama Siswa	68
3.6.2	Nilai Hasil Ujian Akhir Semester Gasal IPS Kelas V	68
3.6.3	Data Hasil Pengamatan Pemanfaatan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar	68
3.6.4	Data Kesadaran Sejarah	68
3.6.5	Data Nilai Hasil Belajar	68
3.7	Teknik Pengumpulan Data	69
3.7.1	Wawancara	69

3.7.2	Observasi	70
3.7.3	Dokumentasi	70
3.7.4	Kuesioner (Angket)	71
3.7.5	Tes	71
3.8	Instrumen Penelitian	72
3.8.1	Instrumen Pengukur Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar..	72
3.8.2	Instrumen Pengukur Kesadaran Sejarah.....	74
3.8.3	Instrumen Pengukur Hasil Belajar	78
3.9	Teknik Analisis Data	85
3.9.1	Deskripsi Data	85
3.9.2	Uji Prasyarat Analisis	87
3.9.3	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)	88
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	92
4.1	Objek Penelitian	92
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	92
4.1.2	Kondisi Responden	93
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	94
4.3	Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian	96
4.3.1	Analisis Deskripsi Data Pemanfaatan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar	97
4.3.2	Analisis Deskripsi Data Kesadaran Sejarah	98
4.3.3	Analisis Deskripsi Data Hasil Tes Awal (<i>Preetest</i>)	102
4.3.4	Analisis Deskripsi Data Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	104
4.4	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	106
4.4.1	Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Tes Awal (<i>Preetest</i>)	107
4.4.2	Uji Prasyarat Analisis	108
4.4.3	Analisis Akhir (uji Hipotesis)	110
4.5	Pembahasan	116
4.5.1	Perbedaan Pembelajaran yang Memanfaatkan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa	116

4.5.2	Perbedaan Pembelajaran yang Memanfaatkan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa	119
4.5.3	Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa	120
4.5.4	Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa	124
5.	PENUTUP	128
5.1	Simpulan	128
5.2	Saran	130
5.2.1	Bagi Guru	130
5.2.2	Bagi Sekolah	131
5.2.3	Bagi Museum	132
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya	133
	DAFTAR PUSTAKA	134
	LAMPIRAN	139

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Daftar Koleksi Museum Soesilo Soedarman	44
3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi	73
3.2 Kriteria Deskriptif Nilai	74
3.3 Kisi-kisi Angket Kesadaran Sejarah	75
3.4 Daftar Hasil Pengujian Validitas Angket	76
3.5 Daftar Hasil Pengujian Reliabilitas Angket.....	77
3.6 Daftar Hasil Pengujian Validitas Soal	80
3.7 Daftar Hasil Pengujian Reliabilitas Soal	81
3.8 Daftar Hasil Pengujian Taraf Kesukaran Soal	83
3.9 Daftar Hasil Pengujian Daya Beda Soal	85
4.1 Kondisi Responden	93
4.2 Deskripsi Data pengamatan pembelajaran pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar	97
4.3 Data Nilai Hasil Kesadaran Sejarah	98
4.4 Persentase Data Kesadaran Sejarah pada Siswa	99
4.5 Presentase Data Kesadaran Sejarah pada Siswa Kelas Eksperimen	100
4.6 Presentase Data Kesadaran Sejarah pada Siswa Kelas Kontrol	101
4.7 Data Hasil Tes Awal	102
4.8 Distribusi Hasil Tes Awal.....	103
4.9 Data Hasil Tes Akhir	104
4.10 Distribusi Hasil Tes Akhir	105
4.11 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Tes Awal	107
4.12 Hasil Uji Normalitas Data Kesadaran Sejarah.....	108
4.13 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar	109
4.14 Hasil Uji Homogenitas Data Kesadaran Sejarah	109
4.15 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar	110
4.16 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Variabel Kesadaran Sejarah	111
4.17 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Variabel Hasil Belajar	112

4.18 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa	114
4.19 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa	114



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman Dale (1969)	43
2.2 Bagan Kerangka Berpikir	59
3.1 Bagan Desain Penelitian	63
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal	103
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen	105
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol	106



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	139
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	140
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	141
4. Daftar Nilai Ujian Akhir Semester Gasal Kelas Kontrol	142
5. Daftar Nilai Ujian Akhir Semester Gasal Kelas Eksperimen	143
6. Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Ujian Akhir Semester Gasal	144
7. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	145
8. Silabus Pembelajaran	146
9. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	147
10. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	154
11. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	161
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	167
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	181
14. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	187
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	204
16. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	218
17. Kisi-kisi Pedoman Observasi Pemanfaatan Museum	235
18. Lembar Observasi Pemanfaatan Museum	236
19. Kisi-kisi Angket Kesadaran Sejarah Uji Coba	239
20. Angket Kesadaran Sejarah Uji Coba	240
21. Lembar Validasi Angket Kesadaran Sejarah oleh Ahli 1	243
22. Lembar Validasi Angket Kesadaran Sejarah oleh Ahli 2	247
23. Hasil Uji Validitas Angket Kesadaran Sejarah	251
24. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kesadaran Sejarah	253
25. Hasil Keputusan Uji Coba Angket Kesadaran Sejarah	254
26. Kisi-kisi Angket Kesadaran Sejarah	255
27. Angket Kesadaran Sejarah	256

28. Kisi-kisi Soal Evaluasi Uji Coba	258
29. Soal Evaluasi Uji Coba	262
30. Lembar Validasi Soal Evaluasi oleh Ahli 1	272
31. Lembar Validasi Soal Evaluasi oleh Ahli 2	276
32. Hasil Uji Validitas Soal Evaluasi	280
33. Hasil Uji Reliabilitas Soal Evaluasi	282
34. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Evaluasi	284
35. Hasil Uji Daya Beda Soal Evaluasi	285
36. Hasil Keputusan Uji Coba Soal Evaluasi	286
37. Kisi-kisi Soal Evaluasi	287
38. Soal Evaluasi	291
39. Rekapitulasi Hasil Observasi Pemanfaatan Museum	297
40. Data Kesadaran Sejarah Kelas Kontrol	300
41. Data Kesadaran Sejarah Kelas Eksperimen	301
42. Data Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Kontrol	302
43. Data Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen	303
44. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data Hasil Tes Awal IPS	304
45. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data Hasil Tes Akhir IPS	305
46. <i>Output</i> Uji Analisis Prasyarat Data Kesadaran Sejarah	306
47. <i>Output</i> Uji Analisis Prasyarat Data Hasil Belajar	307
48. <i>Output</i> Uji Analisis Akhir Data Kesadaran Sejarah	308
49. <i>Output</i> Uji Analisis Akhir Data Hasil Belajar	309
50. Surat Ijin Penelitian dari Kampus ke BAKESBANGPOL	310
51. Surat Rekomendasi Penelitian dari BAKESBANGPOL	311
52. Surat Ijin Penelitian dari BAPPELITBANGDA	312
53. Surat Keterangan Pelaksanaan Uji Coba di SDN Karangtengah 04	313
54. Surat Pemberitahuan Karyawisata kepada Orang Tua/Wali Siswa	314
55. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian di SDN Sampang 01	315
56. Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Instrumen	316

57. Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Kelas Kontrol	317
58. Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Kelas Eksperimen	319



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian. Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Latar belakang membahas tentang masalah yang menjadi alasan peneliti melakukan penelitian. Rumusan masalah berisi permasalahan yang disajikan dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian berisi jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Manfaat penelitian membahas tentang manfaat atau kegunaan dari penelitian yang dilakukan. Identifikasi masalah berisi berbagai permasalahan yang ditemukan peneliti. Pembatasan masalah membahas fokus permasalahan yang akan diteliti. Berikut penjelasan untuk masing-masing sub bab.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal mendasar bagi kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial dan berbudaya menyelenggarakan pendidikan sebagai fungsi utama untuk mempertahankan, melangsungkan dan meningkatkan kehidupannya agar dapat beradaptasi terhadap lingkungan. Melalui proses pendidikan, setiap individu mengenal, menyerap, dan mewarisi unsur-unsur kebudayaan yang berupa nilai-nilai, kepercayaan-kepercayaan, dan pengetahuan-pengetahuan yang sangat diperlukan untuk menghadapi lingkungannya.

Proses pendidikan tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, yakni:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Siswoyo (2008:25), pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi yang di mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat (*life long procces*), dari generasi ke generasi. Pendidikan merupakan faktor penting bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan memengaruhi terbentuknya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas pula. Kualitas SDM dibentuk sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyebutkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional negara Indonesia sebagai berikut.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Demi tercapainya tujuan pendidikan, terdapat beberapa jenjang dan jalur pendidikan yang terdiri dari institusi pendidikan jalur formal, non-formal dan in-formal. Institusi pendidikan formal yang diakui lembaga pendidikan adalah

sesuatu yang wajib dilaksanakan di Indonesia. Institusi pendidikan formal yang dimaksud yaitu sekolah. Seperti yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 11, yaitu “Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”. Salah satu pendidikan dasar di jalur formal yaitu sekolah dasar.

Sekolah dasar sebagai salah satu bentuk pendidikan formal memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui proses pembelajaran. Diperlukan sebuah kurikulum untuk mencapai dan tujuan pendidikan tersebut. Kurikulum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (selanjutnya ditulis IPS). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 menyebutkan bahwa dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, salah satunya wajib memuat IPS.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata

pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta cinta damai.

IPS harus dilihat sebagai suatu komponen penting dari keseluruhan pendidikan yang diajarkan pada siswa di jenjang pendidikan sekolah dasar. IPS memerankan peranan penting dalam mengarahkan dan membimbing siswa pada nilai-nilai dan perilaku yang demokratis, memahami dirinya dalam konteks kehidupan, memahami tanggung jawabnya sebagai bagian dari masyarakat serta memahami hal-hal berkaitan dengan lingkungannya, baik peristiwa masa lalu, kini, dan yang akan datang.

Hal yang tidak boleh dilupakan dalam usaha meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yaitu siswa harus banyak berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 20 menyebutkan, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Penyediaan alat dan sumber belajar yang cukup dapat menunjang pelaksanaan program pengajaran IPS bagi siswa. Akan tetapi banyaknya materi itu tidak menjamin suatu pengajaran yang baik. Pengajaran yang baik hanya dapat dicapai jika sumber belajar itu dapat digunakan dengan terampil oleh guru yang inspiratif dan kreatif (Soewarso 2013:88-94). Jadi, salah satu tugas guru yang tidak kalah pentingnya adalah mencari dan menentukan sumber belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sumber belajar sangat penting dalam IPS,

karena bahan ajar IPS sangat dinamis sesuai perkembangan kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, ipteks yang terjadi saat ini.

Kenyataannya, masih banyak guru yang melakukan pembelajaran dalam bidang studi IPS dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dalam situasi demikian, maka peran guru dan buku-buku teks masih merupakan sumber belajar yang sangat utama. Cara-cara seperti ini cenderung membuat siswa bersikap apatis (Susanto 2016:155). Dari pernyataan Susanto tersebut, dapat diartikan bahwa dalam proses pembelajaran IPS guru hanya mengandalkan buku teks dan kurang optimal dalam memanfaatkan sumber belajar.

Dalam proses pembelajaran IPS di tingkat sekolah cenderung masih menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga pembelajaran hanya bersifat satu arah, siswa hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, tidak dapat disalahkan apabila banyak siswa menganggap proses pembelajaran IPS sebagai sesuatu yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang bervariasi, dan berbagai keluhan lainnya sehingga siswa kurang tertarik pada mata pelajaran IPS. Terlebih pada siswa kelas V semester genap yang materi pembelajarannya membahas sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam memperoleh dan mempertahankan kemerdekaan.

Menurut Namier (1957) dalam Supardan (2009:310-1), puncak pencapaian studi sejarah adalah kesadaran sejarah. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah tersebut menyebabkan rendahnya tingkat kesadaran sejarah dalam pribadi siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi minat

siswa terhadap mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah, antara lain: profesionalisme guru, sumber belajar dan media yang digunakan oleh guru dalam mengajar, keterbatasan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS, kesan pembelajaran IPS yang ada sangat tergantung pada cara guru menyampaikan materi kepada siswanya. Guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah bervariasi dan siswa kurang memerhatikan penjelasan guru, sebagian siswa nampak kebingungan dan sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Kemudian, ketika pelajaran IPS berlangsung, suasana pembelajaran relatif pasif. Jika guru menggunakan metode dan sumber belajar yang menarik dalam mengajar, siswa tentu akan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Dari hasil wawancara pada hari Kamis, 5 Januari 2017 dengan guru kelas V, ibu Evi Wijayanti, S.Pd., disampaikan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS dibandingkan pelajaran lainnya. Terlebih ketika mempelajari materi IPS semester genap tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam memperoleh dan mempertahankan kemerdekaan. Guru juga menyampaikan bahwa rata-rata nilai ulangan harian IPS relatif rendah jika dibandingkan dengan nilai pelajaran lainnya. Selain itu, dokumen hasil belajar menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (73) kurang dari 50%.

Terlebih lagi, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS semester genap kali ini siswa tidak memiliki buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan hanya

menggunakan masing-masing satu buku teks IPS milik sekolah untuk satu bangku (dua siswa). Dari situasi tersebut, guru sering memberikan soal evaluasi dalam bentuk uraian yang secara tidak langsung tugas tersebut dimaksudkan agar siswa merangkum sebagian materi pembelajaran yang ada di buku teks agar siswa dapat mempelajari sendiri di rumah.

Kaitannya dengan sumber belajar yang digunakan guru, guru masih kurang memanfaatkan dan memberdayakan sumber belajar yang telah tersedia. Selain tidak memanfaatkan perpustakaan dan LCD proyektor yang disediakan sekolah, guru juga belum pernah menggunakan lingkungan masyarakat sebagai sumber belajar, yang berarti bahwa siswa lebih sering belajar di ruang kelas dan hanya sesekali saja diajak ke perpustakaan saat proses pembelajaran IPS. Alasan guru belum pernah menggunakan lingkungan masyarakat sebagai sumber belajar IPS, karena guru tidak mau repot mengawasi siswa dengan adanya kegiatan pembelajaran di luar sekolah.

Selanjutnya, guru menyampaikan mengenai dampak pembelajaran IPS bagi siswa. Berdasarkan pengalaman dari tahun-tahun sebelumnya, setelah mengikuti proses pembelajaran IPS mengenai materi sejarah mempertahankan kemerdekaan, pembelajaran dengan materi tersebut masih kurang berpengaruh pada sikap siswa. Salah satu contohnya dapat dilihat dari sikap siswa saat mengikuti upacara bendera. Sebagian siswa kurang peduli pada ketertiban dan tidak serius dalam mengikuti upacara, bahkan saat pengibaran bendera, mereka hormat dengan sikap semaunya. Sebagian siswa hormat sambil mengobrol dan bercanda dengan teman yang berada di sekitarnya. Sikap tersebut tidak sesuai

dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada Standar Kompetensi di pembelajaran IPS kelas V semester genap yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa kualitas pembelajaran IPS kelas V khususnya materi semester genap yang berisi tentang sejarah perlu dioptimalkan, utamanya dalam upaya menumbuhkan kesadaran sejarah pada diri siswa dan ketercapaian tujuan pembelajaran IPS. Oleh karena itu diperlukan pemilihan metode dan sumber belajar yang tepat serta perencanaan yang matang oleh guru agar proses pembelajaran lebih efektif.

Salah satu alternatif pengajaran yang dapat diambil dalam proses belajar mengajar IPS kaitannya dengan materi sejarah adalah dengan lebih memanfaatkan dan memberdayakan sumber belajar yang berkaitan dengan sejarah di sekitar siswa, misalnya museum. Museum tidak hanya berfungsi sebagai lembaga yang mengumpulkan dan memamerkan benda-benda yang berkaitan dengan sejarah perkembangan kehidupan manusia dan lingkungan, museum juga bertugas untuk menjaga dan mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa. Nilai-nilai budaya dan peninggalan sejarah yang terdapat di museum menjadi salah satu referensi kesadaran bagi bangsa Indonesia khususnya siswa sebagai generasi penerus agar mereka dapat mengerti sejarah bangsanya.

Artinya, pengalaman yang didapatkan oleh siswa dari pengamatan dan pemanfaatan objek-objek dalam museum sebagai sumber belajar akan memunculkan persepsi dan kesadaran yang positif terhadap proses pembelajaran

IPS. Pengalaman tersebut tentunya dapat mempengaruhi kesadaran siswa terhadap sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam memperoleh dan mempertahankan kemerdekaan.

Museum menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) 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.

Berkaitan dengan pemanfaatan museum Soesilo Soedarman banyak siswa yang belum paham akan sejarah perjuangan tokoh pergerakan nasional yang ada di lingkungan sekitarnya. Hal ini didapat dari hasil wawancara, selintas ada suatu gejala bahwa museum Soesilo Soedarman belum dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai sarana dan fasilitas dalam proses pembelajaran IPS pada materi sejarah, dibuktikan dengan ketidaktahuan siswa mengenai lokasi museum, SD Negeri Sampang 01 yang belum pernah mengadakan program kunjungan ke museum, pengetahuan guru tentang museum yang belum memadai, guru khawatir tidak dapat mengendalikan siswa di luar sekolah serta terbatasnya waktu dan dana.

Guru-guru di sekolah seharusnya dapat mengembangkan materi ajar dengan memanfaatkan museum Soesilo Soedarman. Guru perlu memahami dan mengembangkan serta menerapkan metode dan sumber belajar yang tepat dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar siswa dapat belajar secara mandiri dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS. Selain itu, mendorong siswa agar mampu menghubungkan makna dari

pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dserta pada akhirnya akan berdampak positif pula pada hasil belajarnya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Salah satu penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anom tahun 2014, mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja dengan judul “*Museum Perjuangan Margarana Sebagai Sumber Belajar IPS Di Kelas IX (Studi Kasus SMP N 1 Marga)*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Latar belakang keberadaan museum Perjuangan Margarana diawali dengan tercetusnya ide untuk membangun sebuah candi yang kemudian dikenal dengan candi Margarana. Disamping pembangunan candi, dibangun pula beberapa bangunan lain termasuk didalamnya museum Perjuangan Margarana sehingga membentuk suatu kelompok bangunan secara keseluruhan menjadi sebuah monumen nasional yang bernama Monumen Nasional Pujaan Bangsa Margarana. (2) Koleksi yang ada di museum Perjuangan Margarana yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar IPS Terpadu berupa: (a) senjata-senjata, (b) alat alat penyamaran, (c) alat medis, (d) alat komunikasi, (e) perlengkapan pemuda pejuang. (3) Manfaat museum Perjuangan Margarana sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa di SMPN 1 Marga yaitu siswa dapat belajar secara mandiri melalui pengamatan langsung dengan melihat koleksi-koleksi yang berada di dalam museum Perjuangan Margarana.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Laili tahun 2010, mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul “*Eksperimen Pemanfaatan Museum Lokal Kabupaten Grobogan dalam Pembelajaran Sejarah Lokal sebagai Upaya Menumbuhkan Kesadaran Sejarah*”

Siswa Kelas VII SMP N 3 Purwodadi tahun pelajaran 2009/2010". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan yang dibuktikan dengan hasil post test angket yang menunjukkan rata-rata siswa kelas eksperimen memiliki tingkat kesadaran sangat tinggi yaitu 90%, dan kelas kontrol sebesar 82% dan tergolong kriteria tinggi. Uji t variabel kesadaran sejarah siswa didapatkan $t_{tabel} = 4,375 > t_{hitung} = 1,68$.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa guru kelas V belum memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar IPS, karena guru belum mengetahui keefektifan dari pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan masyarakat sebagai sumber belajar IPS, terutama museum. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- (1) Guru kurang optimal dalam memanfaatkan dan memberdayakan sumber belajar yang telah tersedia, misalnya perpustakaan dan LCD proyektor yang disediakan sekolah.
- (2) Guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah bervariasi dan suasana pembelajaran relatif pasif.

- (3) Guru juga belum pernah menggunakan lingkungan masyarakat sebagai sumber belajar dengan beberapa alasan, yang berarti bahwa siswa lebih sering belajar di ruang kelas.
- (4) Museum Soesilo Soedarman belum dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai sarana dan fasilitas dalam proses pembelajaran IPS pada materi sejarah di kelas V.
- (5) Siswa kurang memerhatikan penjelasan guru, sebagian siswa nampak kebingungan dan sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya.
- (6) Sebagian besar siswa kelas V kurang tertarik pada pelajaran IPS dibandingkan pada pelajaran lainnya. Terlebih ketika mempelajari materi IPS di semester genap tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
- (7) Siswa tidak memiliki buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan adanya keterbatasan buku teks IPS milik sekolah.
- (8) Nilai hasil pembelajaran IPS masih relatif rendah jika dibandingkan dengan nilai pelajaran lainnya.
- (9) Pembelajaran IPS mengenai materi sejarah kemerdekaan masih kurang berpengaruh pada sikap siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti perlu pembatasan masalah untuk memberi fokus dan membatasi masalah dalam penelitian agar tidak terlalu luas. Untuk menghindari kesalahan maksud, tujuan, serta agar lebih efektif dalam melakukan penelitian, maka pembatasan masalah sebagai berikut.

- (1) Pemanfaatan museum menggunakan metode karyawisata.
- (2) Kelas yang menjadi objek penelitian yaitu kelas VA¹ dan VA².
- (3) Materi yang akan dibahas yaitu menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
- (4) Hasil belajar IPS yang diteliti yaitu ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijabarkan, ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- (a) Adakah perbedaan tingkat kesadaran sejarah pada siswa materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional?
- (b) Adakah perbedaan hasil belajar siswa pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional?
- (c) Apakah pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar efektif terhadap tingkat kesadaran sejarah pada siswa materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan?
- (d) Apakah pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan apa yang ingin dicapai dalam penelitian. Tujuan penelitian meliputi tujuan umum dan khusus. Penjelasan masing-masing tujuan pada penelitian ini sebagai berikut.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada suatu penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah yang akan diteliti. Tujuan khusus mengandung hal-hal lebih rinci yang ingin dicapai. Tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan tingkat kesadaran sejarah pada siswa materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran yang tidak memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran yang tidak memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar.

- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar terhadap tingkat kesadaran sejarah pada siswa materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang mampu memberikan manfaat bagi lingkungan di sekitarnya. Sugiyono (2015:271) mendefinisikan manfaat penelitian sebagai dampak dari tercapainya tujuan. Manfaat dalam penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

- (1) Menambah pengetahuan peneliti tentang pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, khususnya pemanfaatan museum Soesilo Soedarman yang ada di Kabupaten Cilacap sebagai sumber belajar IPS SD.
- (2) Memberi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya IPS SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh secara praktik. Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Siswa lebih mengenal dan memperoleh pengalaman langsung dengan kunjungan ke museum Soesilo Soedarman.
- (2) Siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran IPS.
- (3) Memudahkan siswa dalam mempelajari materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Guru termotivasi untuk memanfaatkan dan memberdayakan sumber belajar, baik di dalam maupun luar sekolah.
- (2) Informasi pada hasil penelitian dapat digunakan guru untuk menentukan perlakuan atau kegiatan pembelajaran yang bervariasi agar siswa bergairah mengikuti pelajaran.
- (3) Memberi informasi kepada guru mengenai keefektifan museum sebagai sumber belajar IPS.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberi masukan bagi sekolah dalam bentuk inovasi proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.
- (2) Memberi masukan bagi sekolah guna memaksimalkan siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran khususnya IPS.

- (3) Pihak sekolah termotivasi untuk memfasilitasi kebutuhan warga sekolah terhadap kegiatan pemanfaatan sumber belajar di dalam maupun di luar sekolah.

1.6.2.4 Bagi Museum

- (1) Pengelola Museum Soesilo Soedarman termotivasi untuk berperan aktif dalam dunia pendidikan.
- (2) Dapat memperkenalkan Museum Soesilo Soedarman di Kabupaten Cilacap sebagai sebuah sumber belajar.

1.6.2.5 Peneliti

- (1) Menambah wawasan mengenai keefektifan pemanfaatan museum, terutama Museum Soesilo Soedarman di Kabupaten Cilacap sebagai sumber belajar bagi siswa SD.
- (2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan kajian kedua dalam penelitian ini. Kajian pustaka bertujuan untuk mengungkapkan pemikiran atau teori-teori yang melandasi penelitian. Bagian kajian pustaka terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis. Keseluruhan kajian pustaka secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

2.1 Kajian Teori

Bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Kajian teori dalam penelitian ini berisi definisi dan konsep belajar dan mengajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, pembelajaran efektif, pembelajaran IPS di SD, hasil belajar, sumber belajar, museum, pemanfaatan museum Soesilo Soedarman, dan kesadaran sejarah. Kajian teori diuraikan sebagai berikut:

2.1.1 Belajar dan Mengajar

Belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, tujuan, dan kepribadian seseorang. Belajar identik dengan kegiatan utama di sekolah yang selalu dikaitkan dengan tugas dan penguasaan ilmu pengetahuan. Tabany (2014:17-8) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang belum dipahami atau baru. Jadi, belajar bukan berangkat dari sesuatu yang

benar-benar belum diketahui (nol), namun belajar merupakan keterkaitan antara pengetahuan yang sudah dipahami dengan pengetahuan yang baru dipahami.

Menurut Sunaryo (1989:1) dalam Komalasari (2014:2), belajar merupakan suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sudah barang tentu tingkah laku tersebut adalah tingkah laku positif, artinya untuk mencari kesempurnaan hidup. Selain itu, Slameto (2013:2) mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2015:29), pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan, yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan siswa.

Sama halnya dengan belajar, mengajar juga merupakan suatu proses. Dilihat dari aspek kegunaannya, pengertian mengajar dapat dipandang dari dua aspek yaitu mengajar secara tradisional dan modern (Susanto 2016:19). Pengertian mengajar secara tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah. Sedangkan secara modern, mengajar diartikan sebagai aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar.

Definisi mengajar dalam konteks yang tradisional menurut Slameto (2013:29-30) adalah penyerahan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya. Aktivitas sepenuhnya atau pengendalinya adalah guru, sedangkan

siswa hanya mendengarkan ceramah guru dan menerima apa yang disimpulkan oleh guru. Hal tersebut akan membuat siswa diam, tidak kritis, dan apatis.

Pada tahap awal, menurut Hamdani (2011:18) mengajar diartikan sebagai proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa untuk melakukan proses belajar. Kemudian, pada tahap berikutnya mengajar diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam proses belajar.

Berdasar uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang secara individu dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang direncanakan, sehingga mencapai perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selanjutnya, mengajar merupakan proses menyampaikan informasi kepada siswa serta membimbing siswa agar mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Keberhasilan dalam proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:81), faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi *internal* dan *eksternal* siswa. Kondisi *internal* meliputi: (1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual emosional, dan (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi *eksternal* meliputi: variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Hamalik (2015:32-3) mengemukakan:

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor tersebut meliputi: (1) faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, (2) faktor latihan, (3) faktor keberhasilan dan kepuasan, (4) faktor keberhasilan atau kegagalan, (5) faktor asosiasi (6) faktor pengalaman dan pengertian, (7) faktor kesiapan belajar, (8) faktor minat dan usaha, (9) faktor fisiologis, dan (10) faktor intelegensi.

Faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan memiliki maksud bahwa siswa yang belajar perlu melakukan banyak kegiatan *neural system*. Kegiatan *neural system* meliputi melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris maupun kegiatan-kegiatan lainnya agar memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan dilakukan pengulangan secara berkelanjutan, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih optimal.

Faktor latihan memiliki maksud bahwa belajar memerlukan latihan yang dapat ditempuh dengan jalan: *relearning*, *recalling*, dan *reviewing*. Latihan bertujuan agar pelajaran yang sudah terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah untuk dipahami. Faktor keberhasilan dan kepuasan memiliki maksud bahwa belajar akan lebih berhasil jika siswa merasakan sendiri keberhasilannya dan mendapatkan kepuasan dari proses belajar tersebut. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga siswa akan tertarik dalam belajar.

Faktor keberhasilan atau kegagalan memiliki maksud bahwa siswa yang belajar perlu mengetahui apakah proses belajarnya berhasil atau gagal. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong siswa untuk belajar

lebih baik. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar yang lama dengan yang baru secara berurutan akan diasosiasikan menjadi satu kesatuan pengalaman.

Faktor pengalaman dan pengertian yang telah dimiliki oleh siswa memiliki peran yang besar dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman dan pengertian-pengertian baru yang akan diterima siswa. Faktor kesiapan belajar maksudnya adalah siswa yang telah siap dalam proses belajar akan melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan berkaitan dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan siswa.

Faktor minat dan usaha maksudnya adalah belajar dengan minat akan mendorong siswa lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat timbul apabila siswa tertarik dengan sesuatu yang sesuai kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang dipelajari akan dirasakan bermakna bagi dirinya. Faktor-faktor fisiologis yaitu kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Siswa yang sehat akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Kemudian faktor intelegensi, siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena lebih mudah menangkap, memahami, dan mengingat pelajaran. Siswa yang kurang cerdas, akan lebih lamban dalam proses belajar.

2.1.3 Pembelajaran Efektif

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar (Susanto 2016:18). Aktivitas belajar cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, pembelajaran

adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Komalasari (2014:3) mendefinisikan pembelajaran sebagai sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Sumantri (2015:3), kegiatan pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi. Pembelajaran dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bab I pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Siswa harus banyak berinteraksi dengan sumber belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hamdani (2011:24) bahwa salah satu unsur rencana perancangan pembelajaran yaitu pemilihan media atau sumber belajar. Dijelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber belajar atau media yang dipilih. Jika sumber belajar dipilih dan disiapkan dengan hati-hati, tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Interaksi yang baik antara guru dan siswa merupakan sesuatu yang harus terjadi, interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dan guru, dan siswa dengan siswa lainnya. Interaksi yang demikian

harus dikerjakan dan diciptakan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Istilah efektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur atau mujarab, membawa hasil, dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Sardiman (1987) dalam Tabany (2014:21) mendefinisikan keefektifan pembelajaran sebagai hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Menurut Sumantri (2015:1), efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Dalam konteks pembelajaran, efektivitasnya artinya seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai sesuai harapan.

Inti dari pembelajaran menurut Aman (2011:82) adalah efektivitasnya. Tingkat efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perilaku guru dan siswa. Perilaku guru yang efektif, antara lain mengajar jelas, menggunakan variasi metode pembelajaran, variasi media/alat peraga pendidikan, antusiasme, memberdayakan siswa, menggunakan konteks sebagai sarana pembelajaran (*contextual teaching and learning*), menggunakan jenis pertanyaan yang membangkitkan, dan lain sebagainya. Sedang perilaku siswa, antara lain, motivasi atau semangat belajar, keseriusan, perhatian, kerajinan, kedisiplinan, keingintahuan, pertanyaan, senang melakukan latihan soal, dan sikap belajar yang positif.

Selanjutnya, Wiriaatmadja (2004:62) dalam Aman (2011:82) menyatakan:

Untuk mewujudkan tingkat efektivitas yang tinggi dari perilaku guru dan siswa, perlu dipilih strategi proses belajar mengajar yang menggunakan realita dan jenis pengalaman. Jenis realita bisa asli atau tiruan, jenis pengalaman bisa konkret atau abstrak. Pendekatan proses belajar mengajar akan menekankan pada *student centered, reflective learning, active learning, enjoyble* dan *joyfull learning, cooperative learning, quantum learning, learning revolution, dan contextual learning*.

Menurut Susanto (2016:53), pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada siswa. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil.

Dilihat dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, di samping itu, siswa juga menunjukkan kegairahan dan semangat belajar yang tinggi, serta percaya diri. Dari segi hasil, pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran, serta adanya pemerolehan hasil belajar secara merata pada tingkat ketuntasan tertentu yang telah disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Selanjutnya, Susanto (2016:54) menyatakan bahwa untuk dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis; (2) proses pembelajaran harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi secara sistematis dan menggunakan berbagai

variasi di dalam penyampaian materi, baik itu media, metode, suara, maupun gerak; (3) menggunakan alokasi waktu dalam pembelajaran secara efektif dan efisien; (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi; dan (5) terjalin hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas secara bagus sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang telah mencapai tujuan sesuai harapan yang dapat tercipta apabila ada interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran efektif juga dipengaruhi oleh adanya persiapan guru dalam pemilihan strategi belajar mengajar yang tepat dan melibatkan sumber belajar untuk membantu mengoptimalkan pencapaian tujuan belajar.

2.1.4 Pembelajaran IPS di SD

Teori ini akan membahas mengenai pengertian IPS, tujuan IPS, materi dan ruang lingkup IPS serta materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Masing-masing teori akan dijelaskan sebagai berikut.

2.1.4.1 Pengertian IPS

IPS merupakan program pendidikan pada tingkat dasar dan menengah yang mengkaji tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Menurut Nasution (1975) dalam Soewarso (2013:1), IPS adalah suatu program pendidikan menyeluruh yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi.

Soewarso dan Widiarto (2012:1) mengartikan IPS sebagai program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Pendapat lain juga disampaikan oleh Rachmah (2014:19), “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniti, merupakan gambaran dari disiplin ilmu ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik, sosiologi, antropologi, filosofi, dan psikologi.”

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang mengkaji tentang fenomena-fenomena yang terjadi dalam lingkungan sosial kemasyarakatan. Fenomena tersebut merupakan dampak dari hubungan dan interaksi antar sesama manusia serta lingkungan fisik di sekitar manusia tersebut.

2.1.4.2 Tujuan IPS

Tujuan utama pembelajaran IPS tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan sebagai berikut.

Mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; serta (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Soewarso (2013:6), tujuan IPS yaitu upaya menyiapkan para siswa supaya dapat menjadi warga negara yang baik. Karakteristik warga negara yang baik (*good citizenship*) menurut Barth & Shermis (1977) dalam Susanto

(2016:146) yaitu warga negara yang mempunyai beberapa ciri umum sebagai berikut: (1) memiliki sikap patriotisme, yaitu cinta tanah air, bangsa, dan negara; (2) mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap nilai-nilai budaya atau tradisi yang diwariskan oleh bangsanya; dan (3) memiliki ide, sikap, dan ketrampilan yang diharapkan sebagai seorang warga negara.

Selain itu, Effendi, dkk. (2012:15) merumuskan tujuan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang diajarkan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) IPS. Berikut merupakan rumusan tujuan dari mata pelajaran IPS kelas V: (1) memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi; (2) menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia; dan (3) menghargai peran tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Dari uraian yang tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah membekali pengetahuan pada siswa dan mengembangkan keterampilan sosial serta mempersiapkan siswa sejak berada di pendidikan dasar untuk menjadi warga yang baik dalam lingkungan masyarakat, mulai dari tingkat lokal hingga global.

2.1.4.3 Materi dan Ruang Lingkup IPS

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 menegaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS di tingkat SD/MI mencakup: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ada lima macam sumber materi IPS menurut Rachmah (2014:84), yaitu: (1) segala sesuatu yang terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas yaitu negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya; (2) kegiatan manusia misalnya mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi; (3) lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh; (4) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar; dan (5) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

Materi dan ruang lingkup IPS ialah tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Preston dan Herman (1981) dalam Soewarso (2013:8-9) menyebutkan bahwa materi serta ruang lingkup yang dibahas dalam pengajaran IPS SD sebagai berikut. Di kelas I disajikan tentang keluarga dan lingkungannya. Kelas II mendapatkan sajian tentang lingkungan pertetanggaan dan komunitasnya di wilayah yang berbeda, umumnya di negara sendiri. Kelas III dihadapkan dengan kebutuhan pangan, sandang, dan papan. Juga bentuk-bentuk komunikasi dan transportasi serta kehidupan di kota.

Kelas IV memperoleh bahan belajar tentang beberapa lingkungan wilayah dan kebudayaan dunia. Lebih dititikberatkan pada kebudayaan dan adakalanya juga memerhatikan dari segi geografinya. Hanya sedikit yang membahas tentang kebudayaan di negara sendiri. Di kelas V dibahas sejarah dan geografi negara

sendiri serta negara tetangga. Dalam beberapa program, diungkapkan pula tentang sosiologi dan antropologi negara sendiri. Kelas VI membahas tentang sejarah, geografi, dan beberapa segi dari wilayah tertentu di dunia. Sejumlah kecil juga menyajikan studi permasalahan dan perkembangan kultural, sosial, dan ekonomi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi dan ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan manusia dan interaksinya dalam kehidupan masyarakat. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembelajaran IPS kelas V materi sejarah perjuangan Indonesia dalam memperoleh dan mempertahankan kemerdekaan.

2.1.4.4 Materi Menghargai Perjuangan Para Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

Zulfiati dan Chairiyah (2014:14) menyatakan, “Bidang studi IPS, pada hakikatnya merupakan perpaduan pengetahuan sosial. Untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) intinya merupakan perpaduan antara geografi dan sejarah.” Kaitannya dengan konsep sejarah, Supardan (2011:288) dalam Rachmah (2014:101) mengartikan sejarah sebagai sesuatu yang terjadi di masa lampau yang unsur pokoknya adalah manusia, ruang dan waktu. Sifat objek adalah perbuatan atau peristiwa terpilih yang memiliki arti bagi manusia.

Pembelajaran sejarah, terutama pembelajaran sejarah nasional, adalah salah satu sejumlah pembelajaran mulai dari SD (Sekolah Dasar) sampai dengan SMA (Sekolah Menengah Atas), yang mengandung tugas menanamkan semangat berbangsa dan bertanah air. Tugas pokok pembelajaran sejarah adalah dalam rangka *character building* siswa. Pembelajaran sejarah akan membangkitkan kesadaran empati (*emphatic awareness*) di kalangan siswa, yakni sikap simpati

dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan imajinasi dan sikap kreatif, inovatif, serta partisipatif (Aman 2011:2).

Menurut Aman (2011:56), pendidikan sejarah diberikan di tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah, karena pengetahuan masa lampau mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian siswa. Materi mengenai sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada materi IPS kelas V semester genap dengan Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan Kompetensi Dasar 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Materi tersebut membahas: (1) bentuk perjuangan mempertahankan kemerdekaan, meliputi perjuangan secara fisik melalui pertempuran di berbagai daerah dan perjuangan secara diplomasi melalui perundingan; (2) tokoh-tokoh yang berperan dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan; (3) alasan pentingnya siswa harus menghargai dan mengenang para pahlawan; (4) nilai-nilai positif perjuangan para pahlawan yang patut di teladani; (5) berbagai cara untuk menghargai dan mengenang jasa para pahlawan; serta (6) berbagai peninggalan atau monumen untuk mengenang perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

2.1.5 Hasil Belajar

Belajar bukan suatu tujuan, tetapi suatu proses untuk mencapai tujuan. Menurut Brahim (2007:39) dalam Susanto (2016:5), hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Suprijono (2013:5), hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut Sudjana (2011:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Selanjutnya, salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah menurut Sudjana (2014:40) adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Susanto (2016:5-6) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Kemampuan tersebut merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Di dalam kegiatan pembelajaran atau instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Pendapat yang sama dengan Susanto yaitu pendapat dari Suprijono (2013:6-7) berikut.

Hasil belajar siswa mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangun baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Kaitannya dengan pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, Aman (2011:100) menyatakan, “Pembelajaran sejarah, selain bertugas memberikan pengetahuan sejarah (kognitif), tetapi juga untuk memperkenalkan nilai-nilai luhur bangsanya (afektif).” Afektif memuat tiga komponen yaitu kognisi yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman maupun keyakinan terhadap suatu objek, afeksi berkenaan dengan perasaan dalam menanggapi objek, dan konasi berkenaan dengan kecenderungan bertindak laku sehubungan dengan objek tertentu.

Objek yang disikapi dalam penelitian ini yaitu pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Berkaitan dengan objek tersebut, Aman (2011:122) menyatakan:

Sikap siswa pada dasarnya sangat bervariasi dari sangat menyukai hingga sangat tidak menyukai. Kemungkinan adanya sebagian siswa yang menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan, bukanlah suatu hal yang mustahil. Hal ini mengakibatkan siswa kurang bergairah untuk mengikuti pelajaran sejarah di sekolah, tidak memiliki motivasi untuk mempelajari sejarah, pada gilirannya mereka tidak mampu memahami makna sejarah bagi kehidupannya, baik masa kini maupun yang akan datang. Sikap siswa semacam ini dapat dijadikan indikator bahwa mereka tidak memiliki kesadaran sejarah dan menganggap belajar sejarah bukan sebagai kebutuhan.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:3), mengartikan hasil belajar sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka ulangan, rapor, dan angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah melakukan latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain.

Menurut Zain (2002) dalam Susanto (2016:3), hasil belajar dapat dikatakan telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kesesuaian hasil belajar yang dicapai dengan tujuan yang dikehendaki. Menurut Sunal (1993) dalam Susanto (2016:5), evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian dapat dijadikan *feedback*, tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah mengalami kegiatan

belajar yang dapat dinyatakan dalam skor. Bukti seseorang telah belajar yaitu dengan terjadinya perubahan perilaku pada orang tersebut. Perubahan yang terjadi pada diri siswa tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.6 Sumber Belajar

Menurut *Association for Education Communications and Technology* (AECT 1977), sumber belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Dengan demikian, sumber belajar juga diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi yang dapat digunakan sebagai wahana bagi siswa untuk melakukan proses perubahan tingkah laku (Hamdani 2011:225).

Percival dan Ellington (1988) dalam Siregar (2015:127) mengartikan sumber belajar sebagai sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hamdani (2011:118) bahwa sumber belajar adalah bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses pembelajaran, berupa buku teks, media cetak, media elektronik, nara sumber, lingkungan sekitar, dan sebagainya. Lebih lanjut, disampaikan bahwa sumber belajar berfungsi untuk membantu mengoptimalkan hasil belajar.

Kaitannya dengan pembelajaran IPS, Rachmah (2014:200) menyatakan bahwa segala hal yang mampu menyumbangkan bahan untuk pembelajaran IPS, dapat diterapkan sebagai sumber belajar IPS. Kemudian, Rachmah (2014:210)

juga menyatakan bahwa dalam pengajaran IPS, sumber belajar amat bermanfaat khususnya dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran IPS.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar secara efektif dan efisien. Sumber belajar akan menjadi bermakna bagi siswa atau guru apabila sumber belajar diorganisasi melalui rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Jika tidak, sumber belajar tersebut tidak akan berarti apa-apa.

Penggunaan sumber belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Fungsi pemakaian sumber belajar dalam proses belajar mengajar menurut Hamalik (2013) dalam Rachmah (2014:210) yaitu untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Fungsi-fungsi tersebut sekaligus menggambarkan tentang alasan dan arti penting sumber belajar untuk kepentingan proses dan pencapaian hasil pembelajaran siswa.

Menurut Hamdani (2011:118), secara umum sumber belajar memiliki enam fungsi sebagai berikut: (1) meningkatkan produktivitas pembelajaran; (2) memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual; (3) memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran; (4) lebih memantapkan pembelajaran; (5) memungkinkan belajar secara seketika; dan (6) memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas.

Menurut Jarolimek (1985) dalam Komalasari (2014:113), guru perlu menggunakan sumber belajar dalam mengajar, karena alasan-alasan berikut ini: (1) tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama, media berbeda bisa disesuaikan dengan gaya belajar dari siswa yang berbeda; (2) membaca cakupan antar siswa-siswa yang berbeda, memerlukan sumber belajar yang berbeda; (3) masing-masing media memiliki kekuatan dan keterbatasan dalam cara menyampaikan pesan; (4) dampak suatu pesan akan lebih kuat jika melibatkan perasaan dalam menerima pesan itu; (5) bahan untuk dipelajari amat bervariasi, sangat abstrak dan kompleks; (6) penggunaan berbagai variasi media akan memotivasi dan meningkatkan minat belajar; (7) gaya mengajar yang menekankan pada inkuiri dan pemecahan masalah memerlukan sumber dan pencarian informasi yang luas; dan (8) sumber belajar berbeda dapat menyediakan pengertian mendalam yang berbeda pula pada pokok materi yang sama dan mungkin ada pertentangan atau ketidaktepatan tanpa diketahui jika hanya menggunakan satu sumber saja.

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Jarolimek dalam Komalasari (2014:116) mengelompokkan sumber belajar menjadi dua kelompok, yaitu materi bacaan (*reading materials*) dan bukan bacaan (*nonreading materials*). Materi dan sumber bacaan meliputi buku teks, ensiklopedia, buku referensi, internet, majalah, pamflet, surat kabar, kliping, brosur perjalanan, dan beberapa bagian materi yang dicetak/diprint. Materi dan sumber bukan bacaan meliputi gambar, film, rekaman, darmawisata, dan sumber masyarakat. Berdasarkan pendapat Jarolimek tersebut, kemudian

Komalasari (2014:116-25) mengembangkan lebih lanjut, pada materi dan sumber bacaan ditambahkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan pada materi dan sumber bukan bacaan ditambahkan *filmstrips*, grafik, kartun, poster, papan buletin, museum, dan lingkungan alam.

Dari beberapa pendapat mengenai klasifikasi sumber belajar, dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu, baik itu tempat, benda, bahan, orang, maupun peristiwa yang berupa bacaan maupun bukan bacaan yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar, maka dapat dikategorikan menjadi sumber belajar. Artinya, museum merupakan salah satu tempat yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Soewarso (2013:88) mengungkapkan bahwa penyediaan alat dan sumber belajar yang cukup dapat menunjang pelaksanaan program pengajaran IPS bagi siswa. Yang perlu dipahami berikutnya adalah teknik dalam menggunakan sumber belajar agar dapat dimanfaatkan dengan baik dan optimal. Menurut Sudjana dan Rivai (2015:209-11), ada beberapa cara dalam mempelajari lingkungan sebagai media dan sumber belajar, antara lain survey, *camping* atau berkemah, *Field trip* atau karyawisata, praktik lapangan, mengundang nara sumber, serta proyek pelayanan dan pengabdian pada masyarakat.

Survey yaitu kegiatan siswa mengunjungi lingkungan seperti masyarakat setempat untuk mempelajari/mengamati proses sosial, budaya, ekonomi, kependudukan, dan lain sebagainya. *Camping* atau berkemah merupakan kegiatan yang membutuhkan waktu cukup lama, karena siswa harus dapat menghayati bagaimana kehidupan alam seperti suhu, iklim, suasana, dan lain – lain. *Field trip*

atau karyawisata adalah kunjungan siswa keluar kelas untuk mempelajari objek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikuler di sekolah. Sebelum karyawisata dilaksanakan, terlebih dahulu direncanakan objek yang akan dipelajari, cara mempelajarinya, dan waktu yang tepat untuk mempelajari. Objek karyawisata harus sesuai dengan bahan pengajaran, misalnya museum untuk pelajaran sejarah, kebun binatang untuk pelajaran biologi dan sebagainya. Praktik lapangan merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh para siswa untuk memperoleh keterampilan dan kecakapan khusus.

Mengundang nara sumber atau tokoh masyarakat ke sekolah dapat dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan mengenai keahliannya di hadapan siswa. Nara sumber yang diundang hendaknya relevan dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga kehadiran nara sumber dapat memperkaya materi yang diberikan guru di sekolah. Proyek pelayanan dan pengabdian pada masyarakat merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa seperti pelayanan, penyuluhan, dan partisipasi dalam kegiatan masyarakat dan kegiatan lain.

2.1.7 Pengertian Museum

Museum merupakan suatu badan tetap, tidak tergantung kepada siapa pemiliknya melainkan harus tetap ada. Museum bukan hanya merupakan tempat kesenangan, tetapi juga untuk kepentingan studi dan penelitian. Museum terbuka untuk umum, kehadirannya serta fungsi-fungsi museum adalah untuk kepentingan dan kemajuan masyarakat (Direktorat Museum, 2007:1). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), museum adalah tempat menyimpan benda-benda bersejarah.

Menurut *International Council of Museum* (ICOM 2007) dalam Yulianto (2016:6), museum merupakan sebuah lembaga tetap yang tidak menarik keuntungan dalam melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan yang “berwujud” dan “tidak berwujud” dari manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi, dan hiburan. Selanjutnya, museum dalam Ensiklopedia Anak Nasional diartikan sebagai tempat penyimpanan benda artistik dan pendidikan bagi keperluan umum. Benda yang disimpan disebut koleksi. Koleksi museum terdiri atas *spesimen* yang berupa karya seni, batuan bumi, teknologi, makhluk hidup, dan peninggalan bersejarah.

Kaitan museum dengan warisan budaya disebutkan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) bahwa 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. Menurut Komalasari (2014:123), museum adalah tempat untuk menjangkau barang-barang yang memiliki nilai sejarah. Selain tempat menyimpan benda-benda sejarah, museum berfungsi untuk merawat benda sejarah tersebut dari tangan-tangan jahil.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa museum adalah tempat penyimpanan, perawatan dan pemanfaatan berbagai benda atau peninggalan yang merupakan bukti budaya manusia dan memiliki nilai sejarah sebagai upaya untuk melindungi dan melestarikan sejarah serta kekayaan budaya bangsa.

2.1.8 Pemanfaatan Museum Soesilo Soedarman

Museum memiliki peranan sebagai sumber belajar dalam dunia pendidikan. Berkaitan dengan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, menurut Komalasari (2014:123), museum memiliki arti penting sebagai sumber belajar karena dalam museum memiliki nilai informasi yang sangat tinggi. Kunjungan ke museum sangat penting karena dalam museum benda-benda peninggalan sejarah yang ada merupakan media pengajaran yang nyata dan dapat dilihat secara langsung oleh siswa selain di sekolah atau buku pelajaran.

Menurut Komalasari (2014:141), proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menciptakan suasana belajar siswa aktif dan kreatif serta mengembangkan kemampuan berpikir. Selanjutnya, menurut Maroevic (1995) dalam Yulianto (2016:117), museum merupakan salah satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu dengan masa kini. Warisan budaya tersebut merupakan bukti peradaban manusia yang telah melewati proses sosial hingga terletak di museum, dan akhirnya menjadi dokumen sejarah.

Yulianto (2016:32) menyatakan, "Betapa potensialnya jika seluruh museum benar-benar berfungsi sebagai sumber belajar. Bertebarannya museum di segenap penjuru nusantara juga berpotensi untuk menggalang ketahanan nasional dan meningkatkan wawasan." Menurut Yulianto (2016:39), efek yang ditimbulkan dari informasi yang disajikan melalui tata pameran di museum meliputi tatanan kognitif, afektif, dan konatif. Kognitif berarti pengunjung dibuat agar memiliki pengetahuan tentang museum. Afektif berarti diharapkan timbul rasa suka, karena

mengerti dan memahami makna dari koleksi yang dipamerkan. Konatif yaitu setelah mulai memahami makna koleksi, diharapkan akan terjadi perubahan sikap dan tindakan pengunjung dalam memandang warisan budaya.

Susanto (2016:152) menyatakan:

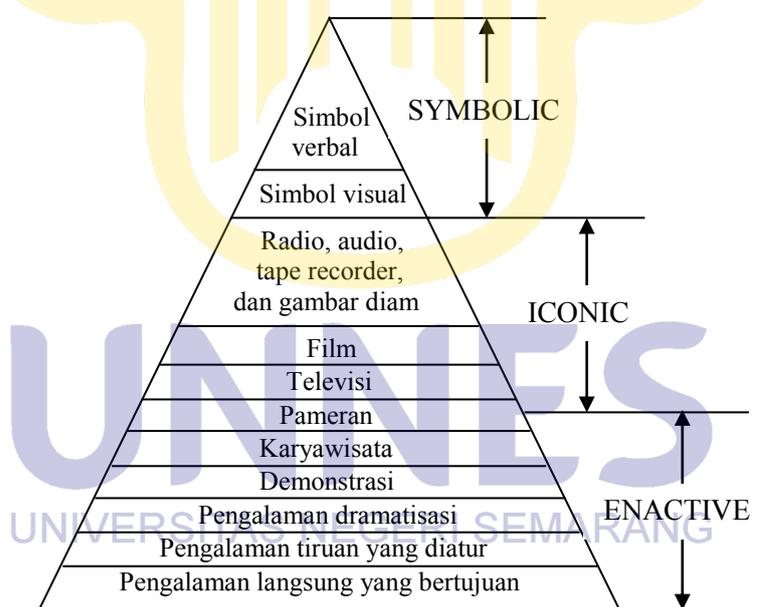
Pendidikan IPS di SD harus memerhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia berkisar antara 6-7 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Pada usia ini, menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya berada pada tingkatan konkret operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (=konkrit) dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (=abstrak). Padahal, bahan materi pendidikan IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, berbagai cara dan teknik pendidikan harus dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak.

Setiap siswa pasti melalui tahap-tahap perkembangan kognitif. Jadi, menurut Soewarso (2013:47), guru dalam merancang pembelajaran IPS perlu memerhatikan tingkat perkembangan tersebut. Perkembangan siswa tersebut sebaiknya menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan isi bahan belajar yang cocok untuk siswa, pertimbangan dalam mengatur tata urutan bahan belajar yang disusun berdasarkan perkembangan kemampuan siswa serta dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

Di samping itu, kajian psikologis menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada yang abstrak. Daryanto (2015:13) menjelaskan bahwa Edgar Dale (1969) membuat jenjang konkret-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan melalui media, dan terakhir sebagai pengamat kejadian yang

disajikan dengan simbol. Jenjang konkret-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experince*).

Arsyad (2013:13) menyatakan, “Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale’s Cone Experince* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale 1969).” *Dale’s Cone Experince* (Kerucut Pengalaman Dale) juga merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Jerome Bruner. Bruner (1977) dalam Arsyad (2013:13) mengemukakan hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung atau konkret (*enactive*), kenyataan melalui benda tiruan (*iconic*), sampai kepada lambang verbal atau abstrak (*symbolic*).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale (1969)
(Heinich, et.al. 2002 dalam Daryanto 2015:15)

Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian sumber itu. Oleh karena itu,

pemanfaatan museum dengan metode karyawisata cocok dimanfaatkan sebagai sumber belajar, karena di dalam museum juga terdapat benda-benda nyata yang dapat diamati langsung oleh siswa.

Cilacap sebagai sebuah Kabupaten memiliki beberapa peninggalan dan bukti sejarah dari masa penjajahan yang pernah terjadi di Indonesia, salah satunya adalah museum Soesilo Soedarman. Museum Soesilo Soedarman merupakan sebuah bangunan tempat penyimpanan benda-benda bersejarah peninggalan dari Soesilo Soedarman semasa hidupnya yang dibangun untuk mengabadikan jasanya sebagai pahlawan nasional.

Soesilo Soedarman lahir di Desa Gentasari, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, pada 10 Nopember 1928. Ia ikut diberbagai operasi militer dan operasi gerilya, baik semasa Taruna Akademi Militer Yogya maupun saat menjadi Perwira Remaja, sampai penyerahan kedaulatan RI. Museum Soesilo Soedarman terletak di Desa Gentasari, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah (Profil Museum Soesilo Soedarman 2014).

Tabel 2.1 Daftar koleksi museum Soesilo Soedarman

No.	Objek	Keterangan
1.	Panser Amphibi BRDM Batalyon Kavaleri I TNI-AD "Badak Putih"	Panser Amphibi BRDM merupakan buatan Rusia tahun 1958. Mayor Kavaleri Soesilo Soedarman adalah Komandan Batalyon, kurun 1959-1960. Soesilo Soedarman merupakan perintis Korps Kavaleri Indonesia. Soesilo Soedarman pernah menjabat Komandan Jenderal AKABRI (1978-1980) dan Ketua Dewan Kelautan Nasional (1996-1997).
2.	Peluru kanon	
3.	Tank AMX-13 SCORPION	
4.	Panser Saladin dan V-150	
5.	Meriam Howitzer 122 MM	
6.	Mortir Berat 120 MM Korps Marinir TNI-AL	
7.	Miniatur kapal-kapal TNI-AL	

No.	Objek	Keterangan
8.	Koleksi pistol dan senapan militer,	a.l.: Pistol FN-45, Pistol P-1, Pistol TT, Pistol Mitraliur, Senapan M-1, SP-1, S-Serbu M-16 A-1, SS-1 V-1, HK-33, AK-47, AK-56, S-Mesin RPD, Pelontar Granat, Peluncur Granat Roket RPG-7 dan Shot Gun.
9.	Pataka Kowilhan-I SYUHBRASTA SAPARANG MUKA	Letjen TNI Soesilo Soedarman adalah Panglima Kowilhan-I yang terakhir (1980-1985) dengan wilayah tanggung jawab seluruh Pulau Sumatera dan Kalimantan Barat.
10.	Pakaian milik Soesilo Soedarman	a.l.: pakaian dinas upacara IV TNI-AD, pakaian nasional TELUK BELANGA Duta Besar RI di Amerika Serikat, dan pakaian-pakaian untuk acara-acara khusus.
11.	Pesawat Patroli Maritim NOMAD N-22 TNI-AL dengan nomor P-806,	merupakan Pesawat Panglima Kowilhan-I, selaku Panglima Komando Operasi Keamanan Laut Wilayah-I, 1980-1985.
12.	Peralatan wartel (warung telekomunikasi)	Terkait peran Soesilo Soedarman dalam mencetuskan Program Telekomunikasi Indonesia. Wartel pernah didirikan di dekat Museum.
13.	Telpon satelit	
14.	Patung Badak Cula Satu	Dari VISIT INDONESIA YEAR 1991, sebagai lambang promosi pariwisata Indonesia.
15.	Replika Pesawat Boeing 747-400 Garuda Indonesia	
16.	Bintang kehormatan dan Penghargaan	milik Soesilo Soedarman yang diperoleh dari berbagai negara.
17.	Gamelan Keluarga Kyai Manis, dan seperangkat wayang kulit,	Dibuat sekitar abad-18 sebagai bentuk keintaan Soesilo Soedarman pada kesenian.
18.	Perabot rumah tangga, ornamen pusaka-pusaka keluarga Jawa	Barang-barang milik pribadi yang berasal dari akhir abad-19 sampai awal abad-20.
19.	Sistem listrik tenaga surya	
20.	Foto Soesilo Soedarman	a.l.: foto peristiwa saat masa kecil, saat mengabdikan sebagai Perwira TNI, sebagai Diplomat, sebagai Anggota Kabinet RI, aktifitas telekomunikasi, foto saat kegiatan mengembangkan budaya Jawa bersama keluarga Kraton Kesultanan Yogyakarta, Kasunanan Surakarta dan Kerajaan Mangkunegaran, serta foto-foto perannya sebagai Tokoh Masyarakat.
21.	Foto presiden RI	Merupakan koleksi sejak semasa hidup hingga sekarang.
22.	Plakat-plakat dari kerabat	

Sumber: Profil Museum Soesilo Soedarman 2014

Di museum Soesilo Soedarman juga disediakan berbagai fasilitas, yaitu: mushola, aula, perpustakaan kolam renang, kolam memancing, dan tempat bermain anak-anak. Perpustakaan yang ada di museum berisi buku-buku koleksi pribadi milik Soesilo Soedarman semasa hidupnya serta koleksi tambahan yang tetap dikelola hingga sekarang.

Lingkungan di sekitar siswa yang menyediakan bukti peristiwa sejarah seperti museum Soesilo Soedarman ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang masa lalu dan membuat siswa mengerti bahwa sesungguhnya sejarah bukan hanya cerita, akan tetapi adalah sebagai sebuah peristiwa yang memang benar-benar terjadi pada masanya. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar secara tidak langsung juga akan membantu guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar secara efektif.

Seorang guru dalam pembelajaran IPS perlu merencanakan pembelajaran dengan matang serta memberikan kemudahan belajar kepada siswa. Guru bukan hanya menyampaikan materi berupa hafalan, tetapi mengatur lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar. Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*. Menurut Komalasari (2014:7), pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari. Menurut Rachmah (2014:151), penerapan pembelajaran kontekstual bertujuan meningkatkan pemahaman makna terhadap materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran juga akan lebih nyata dan realistis serta lebih bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran kontekstual dalam kegiatan pembelajaran IPS dapat dilaksanakan dengan karyawisata (*field trip*). Aqib (2014:119) mengungkapkan bahwa kadang-kadang dalam proses belajar mengajar siswa perlu diajak ke luar sekolah untuk meninjau tempat tertentu atau objek yang lain. Hal itu bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat fakta. Selanjutnya, kegiatan yang demikian dikatakan karyawisata, yaitu cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu, seperti salah satunya yaitu meninjau museum.

Menurut Soewarso (2013:93), “Karyawisata atau widyawisata (*field trip*) sebagai alat dan sumber belajar ialah dengan mengunjungi objek sejarah, kawasan industri, ladang pertanian, perkebunan atau peternakan, pasar mingguan, museum, dan sebagainya. Perjalanan ke objek-objek itu menggembirakan siswa sebagai rekreasi tetapi juga mengandung pembelajaran IPS.”

Menurut Majid (2015:215), karyawisata dalam arti metode mengajar mempunyai arti tersendiri yang berbeda dengan karyawisata dalam arti umum. Karyawisata di sini berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar. Karya wisata tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu yang lama. Langkah-langkah pokok dalam metode ini adalah perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Langkah perencanaan meliputi: (1) merumuskan tujuan, (2) menetapkan objek karyawisata sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, (3) menetapkan lamanya karyawisata, (4) menyusun rencana belajar bagi siswa selama

karyawisata, dan (5) merencanakan perlengkapan belajar yang harus disediakan. Langkah pelaksanaan merupakan pelaksanaan kegiatan belajar di tempat karyawisata dengan bimbingan guru. Kegiatan belajar ini harus diarahkan kepada tujuan yang telah ditetapkan pada fase perencanaan. Tindak lanjut merupakan langkah akhir karyawisata siswa harus diminta laporannya baik lisan maupun tertulis, yang merupakan inti dari masalah yang telah dipelajari pada waktu karyawisata.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa museum Soesilo Soedarman dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, karena dalam museum tersebut terdapat benda-benda atau koleksi yang memiliki nilai informasi tinggi dan bersifat nyata (konkret). Koleksi yang demikian dapat diamati secara langsung oleh siswa, sehingga memiliki daya tarik dan sesuai dengan perkembangan kemampuan intelektual anak usia SD.

2.1.9 Kesadaran Sejarah

Kesadaran sejarah adalah gambaran tingkat kesadaran terhadap arti penting masa lalu. Kesadaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai keadaan mengerti atau hal yang dirasakan atau dialami oleh seseorang. Kesadaran sejarah atau *historical consciousness* adalah kesadaran tentang waktu atas dasar masa lalunya (Bekhofer 1971 dalam Putro 2013:67).

Menurut Aman (2011:140), kesadaran sejarah diperlukan agar siswa dapat menemukan makna pentingnya sejarah bangsanya, bagi pengembangan kehidupannya di masa yang akan datang. Menurut Soedjatmoko (1992:56) dalam Putro (2013:69), kesadaran sejarah berarti memahami bahwa kejadian pada masa

kini dipandang sebagai kelanjutan daripada kejadian yang lampau, kejadian masa kini akan mempunyai akibat langsung atas kejadian-kejadian pada masa mendatang.

Selanjutnya, menurut Daliman (2015:74-8), manfaat belajar sejarah terutama adalah menyadarkan kita mengenai masa lampau hingga menjadi seperti sekarang ini. Kesadaran sejarah kemudian berperan dalam memperkokoh muatan moral pembangunan suatu bangsa. Kesadaran sejarah akan membentuk rasa bangga dan cinta pada tanah air. Seseorang harus mengetahui pengalaman dan sejarah bangsanya sendiri untuk dapat mengembangkan rasa cinta tanah air. Timbulnya kesadaran sejarah pada siswa diharapkan agar siswa dapat menghayati dan menghargai nilai luhur, budaya, jasa para pahlawan, peninggalan sejarah, dan yang terpenting siswa dapat bersikap positif sebagai bentuk menghargai perjuangan orang-orang terdahulu.

Kartodirdjo (1993:50) dalam Anam (2011:30) menyatakan, “Bangsa yang tidak mengenal sejarahnya dapat diibaratkan seorang individu yang telah kehilangan memorinya, ialah orang yang pikun atau sakit jiwa, maka dia kehilangan kepribadian atau identitasnya.” Supardan (2009:311) mengungkapkan, “Beberapa tulisan Soedjatmiko (1976:9-15;1995:358-369) mengingatkan kita betapa pentingnya sebagai bangsa Indonesia untuk memiliki *kesadaran sejarah*.” Sesuai dengan ungkapan Bung Karno yang perlu diingat, “Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah!” Ungkapan yang terkenal dengan singkatan “Jasmerah” adalah semboyan yang diucapkan oleh Soekarno dalam pidatonya pada Hari Ulang Tahun Republik Indonesia tanggal 17 Agustus 1966 (Wikipedia 2017).

Aman (2011:140), merumuskan indikator-indikator kesadaran sejarah sebagai berikut: (1) menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang, (2) mengenal diri sendiri dan bangsanya, (3) membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa, dan (4) menjaga peninggalan sejarah bangsa. Kaitannya kesadaran sejarah pada anak SD, menurut Kamarga (2001) dalam Putro (2013:71), kesadaran sejarah dapat dicapai melalui: (1) pemahaman kesejarahan sesuai tingkat perkembangan mereka, dan (2) keterampilan berpikir kesejarahan sebagai kemampuan menganalisis dan apresiasi terhadap aktivitas manusia (di masa lampau) dan hubungannya dengan sesama. Jadi, dapat diartikan bahwa kesadaran sejarah bagi bagi anak SD tentu akan berbeda dengan tingkatan orang dewasa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kesadaran sejarah merupakan kesadaran yang diperlukan siswa agar dapat menemukan makna pentingnya sejarah dan diharapkan agar siswa dapat menghayati dan menghargai nilai luhur, budaya, jasa para pahlawan, peninggalan sejarah, dan yang terpenting siswa dapat bersikap positif sebagai bentuk menghargai perjuangan orang-orang terdahulu.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agam (2013) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul “*Studi Komparasi Pemanfaatan Museum Kartini Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Sejarah pada Siswa Kelas VII*

SMP Negeri 5 Jepara Jawa Tengah". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS Materi Sejarah pada Siswa kelas VII SMP Negeri 5 Jepara Jawa Tengah, hal ini ditunjukkan dengan berbedanya hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 81,99 dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal mencapai $96,88\% \geq 85\%$. Rata-rata hasil belajar kelompok kontrol sebesar 74,03 dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal mencapai $16\% < 85\%$. Perhitungan ketuntasan belajar ini mengacu pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang digunakan sekolah, yaitu sebesar 75. Jadi hasil belajar kelompok eksperimen telah mencapai target ketuntasan kelas, sedangkan kelompok kontrol belum mencapai target ketuntasan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Widayanto (2011) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul "*Pemanfaatan Museum Diponegoro Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pada Materi Bentuk-bentuk Perlawanan Rakyat Indonesia Dalam Menentang Kolonialisme Bangsa Barat Periode Sesudah Tahun 1800 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Magelang Tahun Pelajaran 2010/2011*". Diperoleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik ditunjukkan pada kelas eksperimen, yaitu nilai rata-rata hasil post tes kelas eksperimen sebesar 7,423 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 5,76. Dari hasil uji-t didapatkan $t_{hitung} = 6,49662 > t_{tabel} = 2,00$.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Anderson, dkk (2002) mahasiswa Universitas Teknologi Queensland Australia dengan judul "*Children's Museum*

Experiences: Identifying Powerful Mediators of Learning". Hasil penelitian membuktikan bahwa pengalaman kunjungan museum memberikan dampak dan makna yang lebih besar dari pengalaman di alam bebas. Diungkapkan bahwa pameran berbasis museum yang tertanam dalam konteks sosio-budaya itu sesuai dengan budaya anak-anak sendiri, yaitu kebiasaan mereka, keyakinan, dan nilai-nilai yang mereka pegang. Khususnya, pengalaman yang tertanam dalam medium cerita, bermain, dan benda-benda yang dapat mudah diidentifikasi oleh anak-anak seperti museum adalah contoh dari mediator kuat dari memori dan belajar. Hasil penelitian ini menyarankan guru untuk menerapkan museum yang berbasis strategi sosial-budaya ke dalam program pembelajaran.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Eryana (2015) mahasiswa Universitas PGRI Palembang dengan judul "*Kesadaran Sejarah Siswa SMA Negeri Gondangrejo Ditinjau dari Keberadaan Museum Sangiran dan Minat Belajar*". Dari hasil penelitian diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut: $Y = 17,229 + 0.496X_1 + 0.310X_2$. Hasil uji hipotesis dapat disimpulkan: (1) Keberadaan museum Sangiran berpengaruh positif terhadap kesadaran sejarah siswa SMA Negeri Gondangrejo. Hal ini didasarkan pada beberapa analisis regresi linear berganda (t-test) memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ 5,185 > 2,021 dan signifikansi nilai 0,000 < 0,05. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa variabel keberadaan Museum Sangiran memberikan sumbangan relatif sebesar 82,9% dan sumbangan efektif 44,5%. (2) Minat belajar berpengaruh positif terhadap kesadaran sejarah siswa SMA Negeri Gondangrejo. Hal ini didasarkan pada analisis regresi linier berganda (t-test) memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,685 >

2,021 dan nilai signifikansi $0.010 < 0,05$. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa variabel minat belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 17,1% dan sumbangan efektif 9,2%. (3) Keberadaan museum Sangiran dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh positif kesadaran sejarah siswa SMA Negeri Gondangrejo. Hal ini didasarkan pada Analisis varians regresi linier berganda (F-test) memperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ $15,355 > 3,230$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. (4) Koefisien determinasi (R^2) adalah 0,537, menunjukkan bahwa 53,7% dari sejarah kesadaran siswa SMA Negeri Gondangrejo dipengaruhi oleh keberadaan Museum Sangiran dan kepentingan belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya. Dengan membandingkan nilai sumbangan relatif dan efektif nampak bahwa variabel keberadaan Museum Sangiran memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap kesadaran sejarah dibandingkan minat belajar.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Habibah (2009) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul "*Pengaruh Situs Makam Ratu Kalinyamat dalam Proses Pembelajaran Sejarah terhadap Kesadaran Sejarah Siswa di SMA Negeri 1 Bangsri Kabupaten Jepara*". Hasil penelitian dari analisis deskriptif persentase menunjukkan bahwa guru mampu mengoptimalkan penggunaan situs makam Ratu Kalinyamat sebagai media dalam pembelajaran sejarah di sekolah, hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang menunjukkan perlunya guru menggunakan media dalam proses pembelajaran sejarah, 3,8% siswa menyatakan tidak pernah, 13,5% pernah, 23,1% kadang-kadang, 36,5% sering dan 23,1% selalu dan guru memberikan tugas untuk berkunjung ke situs

bangunan peninggalan sejarah salah satunya adalah situs makam Ratu Kalinyamat, siswa menyatakan: 1.9% menyatakan kurang setuju, 7.7% ragu-ragu, 50% setuju, dan 40.4% sangat setuju. Kemudian, hasil dari analisis regresi menunjukkan bahwa pengaruh Situs Makam Ratu Kalinyamat terhadap kesadaran sejarah siswa diperoleh $t_{hitung} = 3.027$ dengan signifikansi 0.004, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima atau terdapat pengaruh adanya situs makam ratu kalinyamat terhadap kesadaran sejarah siswa dengan koefisien determinasi (R^2) = 0.155. Sehingga pengaruh adanya situs makam ratu Kalinyamat terhadap kesadaran sejarah siswa SMA Negeri I Bangsri adalah 15.5% sedangkan sisanya 84.5 % dipengaruhi oleh variabel lain diluar model.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Wiwin (2014) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul "*Pengaruh Lawatan Sejarah terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kesadaran sejarah yang signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan lawatan sejarah dan siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, dibuktikan dengan kesadaran sejarah kelas eksperimen setelah diberi perlakuan yang berbeda yaitu diberi pembelajaran menggunakan lawatan sejarah, kesadaran sejarah siswa menjadi meningkat. Tingkat kesadaran sejarahnya sebesar 4% siswa dalam kategori tidak baik, 72% siswa kategori sedang, dan 24% siswa dalam kategori tinggi menjadi 96% siswa dalam kategori tinggi. Kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, tingkat kesadaran sejarah siswanya sebesar 72% siswa dalam kategori tinggi, 24% siswa kategori sedang dan 4% siswa kategori

tidak baik. Dapat disimpulkan bahwa kesadaran sejarah siswa kelas kontrol termasuk sedang karena kurang dari 75% kesadaran sejarah siswa dalam kategori tinggi. Setelah perlakuan yang berbeda diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan tes evaluasi (post test), diperoleh rata-rata kesadaran sejarah siswa pada kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan metode lawatan sejarah materi sejarah adalah 135,4. Sedangkan rata-rata kesadaran sejarah siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah adalah 126,72.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Whitesell (2015) mahasiswa Universitas New York Amerika Serikat dengan judul "*A Day at the Museum: The Impact of Field Trips to Informal Science Education Institutions on Middle School Science Achievement*". Penelitian tentang pengaruh kunjungan lapangan ke museum terhadap prestasi belajar siswa ini menggunakan enam tahun data dari program skala besar di New York City (sekitar 200 sekolah per tahun). Hasil penelitian menyatakan bahwa pengayaan dan pengalaman pembelajaran informal dapat memberikan kontribusi positif terhadap prestasi siswa. Hasil tersebut dibuktikan dengan adanya efek positif dari kunjungan lapangan atau karyawisata pada hasil tes ilmu pengetahuan dan kemahiran.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2015) mahasiswa Universitas PGRI Palembang dengan judul "*Perbedaan Efektifitas Penggunaan Metode Karyawisata dengan Metode Ceramah Pada Materi Situs Masjid dan Makam Mantingan terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa

tingkat kesadaran sejarah siswa dengan metode karyawisata diperoleh hasil bahwa sebanyak 40 siswa (57,14%) termasuk kategori sangat tinggi, 29 siswa (41,43%) dengan kategori tinggi dan 1 siswa (1,43%) sedang. Kedua, tingkat kesadaran sejarah siswa dengan metode ceramah diperoleh hasil bahwa sebanyak 34 siswa (48,57%) termasuk kategori sangat tinggi, 28 siswa (40,00%) dengan kategori tinggi dan 2 siswa (2,86%) sedang. Ketiga, ada perbedaan keefektifan penggunaan metode karyawisata dengan metode ceramah pada materi situs Masjid dan Makam Mantingan terhadap kesadaran sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara, kelompok eksperimen dengan metode karyawisata diperoleh rata-rata sebesar 83,61 sedangkan siswa dengan metode ceramah diperoleh rata-rata sebesar 67,10.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Mareza (2016) mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan judul "*Pemanfaatan Museum BRI dan Museum Jenderal Soedirman sebagai Sumber Belajar IPS oleh Siswa dan Guru SD di Purwokerto*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) peranan dan pemanfaatan Museum BRI dan Museum Jenderal Soedirman sebagai sumber belajar IPS oleh siswa dan guru SD/MI di Purwokerto sudah cukup baik, dibuktikan dengan data yang diperoleh menunjukkan bahwa prosentase terbesar pengunjung adalah siswa usia sekolah dasar; 2) upaya guru dan siswa dalam memanfaatkan Museum BRI dan Museum Jenderal Soedirman sebagai sumber belajar IPS SD yaitu dengan memberikan tugas untuk berkunjung ke museum baik secara klasikal maupun secara individu; dan 3) kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam memanfaatkan Museum Bank Rakyat Indonesia dan Museum

Jenderal Soedirman sebagai sumber belajar IPS SD berupa kendala internal terkait kemauan dan keinginan guru yang masih cukup rendah. Kendala eksternal berupa sarana prasarana serta terbatasnya petugas yang berjaga di museum.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Memisoglu dan Kamci (2013) mahasiswa Universitas Abant Izzet Baysal Turki dengan judul “*Museum of Social Studies in Education Students Attitudes and Views*”. Hasil penelitian ini mendukung ide-ide ke arah menggunakan museum dalam pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap museum positif, dibuktikan dengan hasil pengisian angket penelitian. Menurut mereka, kunjungan ke museum menguntungkan bagi mereka dalam berbagai cara, mereka berpikir bahwa museum sesuai belajar lingkungan untuk pelajaran IPS dan mereka ingin mengunjungi museum sebagai bagian dari pelajaran IPS.

2.3 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2015:272) mendefinisikan kerangka berpikir sebagai model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang peneliti buat menggambarkan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran IPS merupakan salah

satu faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang dimanfaatkan ini tentunya harus sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari oleh siswa. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa saat menentukan sumber belajar.

Salah satu materi dan ruang lingkup IPS pada kelas V yaitu sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Apabila ada kesadaran sejarah dalam diri siswa, maka siswa dapat menghayati dan menghargai nilai luhur, budaya, jasa para pahlawan, peninggalan sejarah, dan yang terpenting siswa dapat bersikap positif sebagai bentuk menghargai perjuangan orang-orang terdahulu. Kesadaran sejarah tersebut sesuai dengan tujuan dari materi pembelajaran IPS dalam penelitian ini, salah satunya yaitu siswa dapat menghargai dan mengenang jasa serta peranan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Guru sesekali perlu mengajak siswa untuk belajar di luar kelas. Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar IPS pada materi tersebut merupakan salah satu cara efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran, karena di museum terdapat berbagai macam koleksi. Koleksi museum dapat memberikan informasi konkret yang akan membantu pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah dan warisan bangsa serta sebagai gambaran peran Jenderal Soesilo Soedarman dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang berasal dari lingkungan terdekat siswa, yaitu Kabupaten Cilacap.

Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar diharapkan dapat memberikan pengalaman

yang lebih nyata dibandingkan pembelajaran yang tanpa memanfaatkan museum sebagai sumber belajar. Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran IPS juga diharapkan akan berpengaruh terhadap tingkat kesadaran sejarah dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, secara sistematis kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah dan uraian kajian pustaka, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

H₀₁ : Tidak terdapat perbedaan tingkat kesadaran sejarah pada siswa kelas V materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a1} : Terdapat perbedaan tingkat kesadaran sejarah pada siswa kelas V materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H₀₂ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a2} : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara

pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H₀₃ : Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar tidak lebih efektif terhadap tingkat kesadaran sejarah pada siswa kelas V materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_{a3} : Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar lebih efektif terhadap tingkat kesadaran sejarah pada siswa kelas V materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

H₀₄ : Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar tidak lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_{a4} : Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

BAB 5

PENUTUP

Pada bab penutup dijelaskan simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan dinyatakan dengan pernyataan singkat, jelas dan sistematis. Saran merupakan usul atau pendapat yang diberikan peneliti kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi objek penelitian ataupun kemungkinan penelitian lanjutan. Saran didasarkan pada hasil penelitian. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi guru, sekolah, museum, dan peneliti selanjutnya. Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Museum Soesilo Soedarman sebagai Sumber Belajar terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sampang 01 Kabupaten Cilacap” pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kesadaran sejarah pada siswa kelas V materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional. Hal ini

dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,925 > 2,002$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan antara pembelajaran yang memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar dan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,705 > 2,002$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar lebih efektif terhadap tingkat kesadaran sejarah pada siswa kelas V materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *One Sample T Test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,658 > 1,701$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis secara empiris dan statistik. Secara empiris, hasil perhitungan bernilai positif yaitu 8,81. Secara statistik, hasil perhitungan menggunakan *One Sample T Test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,239 > 1,701$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar terbukti efektif terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sampang 01, sehingga disarankan:

5.2.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar terbukti efektif terhadap kesadaran sejarah dan hasil belajar siswa, maka guru disarankan untuk:

- (1) Memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar IPS, khususnya pada materi tentang sejarah perjuangan bangsa dalam memperoleh dan mempertahankan kemerdekaan. Selain itu, agar siswa bersemangat dan tidak merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran IPS, karena pembelajaran dilakukan di luar sekolah. Namun, selain dengan melakukan kunjungan langsung, pembelajaran IPS dengan memanfaatkan museum juga dapat dilakukan dengan menampilkan gambar atau menayangkan video dokumentasi tentang museum.
- (2) Lebih cermat dalam memanfaatkan dan memberdayakan sumber belajar yang sesuai dengan materi serta merencanakan pembelajaran dengan matang, sehingga proses pembelajaran berlangsung optimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Contohnya dalam penelitian ini, materi IPS membahas mengenai sejarah perjuangan bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, sehingga memanfaatkan museum sebagai sumber

belajar. Selanjutnya, peneliti merencanakan pembelajaran dengan matang, seperti materi, transportasi, kepanitiaan kecil, dan koordinasi penyampaian materi dengan pengelola museum (jika dibutuhkan).

- (3) Membimbing dan mengarahkan siswa untuk memanfaatkan museum dengan berbagai koleksi serta guru secara pribadi atau melalui bantuan petugas museum, menjelaskan sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari, bukan hanya pengisian materi umum mengenai museum. Hal tersebut bertujuan agar memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pema Memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar IPS, khususnya pada materi tentang sejarah perjuangan bangsa dalam memperoleh dan mempertahankan kemerdekaan. Selain itu, agar siswa bersemangat dan tidak merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran IPS, karena pembelajaran dilakukan di luar sekolah. Namun, selain dengan melakukan kunjungan langsung, pembelajaran IPS dengan memanfaatkan museum juga dapat dilakukan dengan menampilkan gambar atau menayangkan video dokumentasi tentang museum.nfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS, maka pihak sekolah disarankan untuk:

- (1) Memberikan sosialisasi kepada guru-guru serta membagi informasi dengan sekolah lain untuk menjadikan museum Soesilo Soedarman sebagai salah satu alternatif sumber belajar di sekolah, agar proses pembelajaran lebih efektif, khususnya pada mata pelajaran IPS.

- (2) Mengambil kebijakan yang mendukung kegiatan pemanfaatan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar, misalnya sekolah membuat kebijakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan museum menjadi kegiatan rutin tahunan pada siswa kelas V yang pembahasannya berisi materi sejarah, atau pada siswa kelas IV yang membahas tokoh sejarah di daerah sekitar memberikan fasilitas atau merencanakan anggaran yang mendukung pembelajaran, serta memberikan keleluasaan kepada guru untuk memanfaatkan museum Soesilo Soedarman sebagai sumber belajar.
- (3) Memanfaatkan museum sebagai sumber belajar, dengan tujuan untuk mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Selain itu, sekolah juga termasuk berperan serta dalam mengenalkan peninggalan sejarah kepada siswa, yang berarti ikut menjaga dan melestarikan keberadaan peninggalan sejarah yang ada di sekitar daerahnya masing-masing.

5.2.3 Bagi Museum

Hasil penelitian menunjukkan bahwa museum Soesilo Soedarman efektif dijadikan sebagai sumber belajar bagi sekolah (satuan pendidikan), maka pihak museum disarankan untuk:

- (1) Bekerja sama dengan guru agar dapat mengisi materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran yang sedang dibahas, bukan hanya materi umum mengenai museum saja.
- (2) Bekerja sama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata serta Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga untuk mempublikasikan serta menghimbau agar sekolah-sekolah memanfaatkan museum Soesilo

Soedarman sebagai sumber belajar, sehingga sekolah yang akan melakukan kunjungan tidak terhambat perijinannya. Publikasi dapat dilakukan dengan mengunjungi sekolah-sekolah, membuat pamflet atau membagikan brosur mengenai profil museum.

- (3) Berperan aktif untuk meningkatkan sistem museum, baik di bidang perolehan koleksi museum yang berupa menambah koleksi museum atau fasilitas pendukung, maupun di bidang pelayanan yaitu ramah terhadap pengunjung.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk memerhatikan berbagai kelemahan dari kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan museum sebagai sumber belajar. Peneliti selanjutnya juga perlu mengkaji lebih dalam tentang pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, agar penelitian yang dilakukan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, Diky Tia. 2014. *Studi Komparasi Pemanfaatan Museum Kartini sebagai Sumber Belajar*. *Indonesian Journal of History Education*. Vol. 3, No. 1:26-28. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/3889> (diakses pada 27/01/2017).
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anderson, David, dkk. 2002. *Children's Museum Experiences: Identifying Powerful Mediators of Learning*. *The Museum Journal*. Volume. 45, Issue. 3, pp.213-231. Tersedia di https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=5YvFjXcAAAAJ&citation_for_view=5YvFjXcAAAAJ:u5HHmVD_uO8C (diakses pada 03/02/2017).
- Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anom, I Putu Gede. 2014. *Museum Perjuangan Margarana sebagai Sumber Belajar IPS di Kelas IX (Studi Kasus SMP N 1 Marga)*. *Jurnal Jurusan Pendidikan Sejarah*. Vol. 2, No. 1. Tersedia di <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=145846> (diakses pada 20/12/2016).
- Anonim. 2009. *Ensiklopedia Anak Nasional*. Jakarta: Delta Pamungkas.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisa Data Menggunakan SPSS*. Depok: Departemen Biostatistika - Fakultas Kesehatan Masyarakat UI. Tersedia di https://www.academia.edu/7877622/PENGOLAHAN_dan_ANALISA_DATA-1_Menggunakan_SPSS_Oleh_BESRAL_Departemen_Biostatistika

Fakultas_Kesehatan_Masyarakat_Universitas_Indonesia (diakses pada 28/01/2017).

Daliman. 2015. *Pengantar Filsafat Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Direktorat Museum. 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Tersedia di <http://www.kemenpar.go.id/userfiles/file/4552-1360-PengelolaanKoleksi.pdf> (diakses pada 30/01/2017).

Effendi, Ridwan, dkk. 2012. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Tasikmalaya: UPI Press. Tersedia di http://file.upi.edu/browse.php?dir=Direktori/FPIPS/M_K_D_U/196209261989041-RIDWAN_EFFENDI/ (diakses pada 26/12/2016).

Eryana, Dita Yeliani. 2015. *Kesadaran Sejarah Siswa SMA Negeri Gondangrejo Ditinjau dari Keberadaan Museum Sangiran dan Minat Belajar*. Jurnal Candi. Vol. 8, No. 2. Tersedia di <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/4579> (diakses pada 26/01/2017).

Habibah, Umi. 2009. *Pengaruh Situs Makam Ratu Kalinyamat dalam Proses Pembelajaran Sejarah terhadap Kesadaran Sejarah Siswa di SMA Negeri 1 Bangsri Kabupaten Jepara*. Tesis. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/4741/1/3984A.pdf> (diakses pada 26/01/2017).

Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.

Laili, Nihlatul. 2010. *Eksperimen Pemanfaatan Museum Lokal Kabupaten Grobogan dalam Pembelajaran Sejarah Lokal sebagai Upaya Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas VII SMP N 3 Purwodadi tahun pelajaran 2009/2010*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/2996/> (diakses pada 22/12/2016).

Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Memisoglu dan Kamci. 2013. *Museum of Social Studies in Education Students Attitudes and Views. International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. Volume: 4 Issue: 3 Article: 14. Tersedia di <http://www.ijonte.org/FileUpload/ks63207/File/14.memisoglu.pdf> (diakses pada 29/01/2017).
- Nugroho, Agung dan Lia Mareza. 2016. *Pemanfaatan Museum BRI dan Museum Jenderal Soedirman sebagai Sumber Belajar IPS oleh Siswa dan Guru SD di Purwokerto*. Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. IX, No. 2. Tersedia di <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khasanah/article/view/1064> (diakses pada 20/12/2016).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Tersedia di http://massofa.files.wordpress.com/2008/07/permendiknas_2206_kerangka_dasar.pdf (diakses pada 22/12/2016).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi dan Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Tersedia di http://storage.jak-stik.ac.id/ProdukHukum/Pendidikan/permen_24_2006.pdf (diakses pada 12/12/2016).
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum. Tersedia di <http://www.bpkp.go.id/UU/filedownload/4/71/1471.bpkp> (diakses pada 08/03/2017).
- Putro, Herry Porda Nugroho. 2006. *Model Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah melalui Pendekatan Inkuiri (Studi Pembelajaran pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Banjarmasin-Kalimantan Selatan)*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Tersedia di <http://repository.upi.edu/7686/> (diakses pada 03/02/2017).
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Rachmah, Huriah. 2014. *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siswoyo, Dwi, dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewarso. 2013. *Pendidikan IPS (Pembelajaran IPS)*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Soewarso dan Tri Widiarto. 2012. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharso dan Anna Retnoningsih. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supardan, Dadang. 2009. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Pranadamedia Group.

- Thoifah, I'anutut. 2015. *Statistika Penelitian dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tersedia di <http://sdm.data.kemendikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf> (diakses pada 30/12/2016).
- Wahyuni, Dian Eka Mayasari Sri. 2015. *Perbedaan Efektifitas Penggunaan Metode Karyawisata dengan Metode Ceramah Pada Materi Situs Masjid dan Makam Mantingan terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara*. Kalpataru Edisi Juli. Vol. 1, No. 1. Tersedia di http://www.univpgri-palembang.ac.id/e_jurnal.php/Kalpa/article/view/533 (diakses pada 27/01/2017).
- Whitesell, Emilyn Ruble. 2015. *A Day at the Museum: The Impact of Field Trips to Informal Science Education Institutions on Middle School Science Achievement*. Institute for Education and Social Policy Working Paper 03-15. New York University. Tersedia di http://steinhardt.nyu.edu/scmsAdmin/media/users/js5333/Working_paper_03-15.pdf (diakses pada 29/01/2017).
- Widayanto, Arif. 2011. *Pemanfaatan Museum Diponegoro Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pada Materi Bentuk-bentuk Perlawanan Rakyat Indonesia Dalam Menentang Kolonialisme Bangsa Barat Periode Sesudah Tahun 1800 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Magelang Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/7745/> (diakses pada 20/12/2016).
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiwin. 2014. *Pengaruh Lawatan Sejarah terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa*. *Indonesian Journal of History Education*. Vol. 3, No. 1:29-31. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/3910> (diakses pada 27/01/2017).
- Zulfiati dan Chairiyah. 2014. *Bahan Ajar Pendidikan IPS SD*. Yogyakarta: UST Press. Tersedia di <http://journal.ustjogja.ac.id/download/Buku%2520IPS%2520I.pdf> (diakses pada 30/01/2017).