



**PEMANFAATAN MUSEUM RANGGAWARSITA SEBAGAI  
SUMBER BELAJAR SEJARAH BAGI SISWA SMA NEGERI  
DI KOTA SEMARANG TAHUN 2017/2018**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah**

Oleh :

Anggita Dwi Astuti

3101414007

**JURUSAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Mei 2019

Pembimbing 1



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M. Pd  
NIP 19640605 198901 1 001

Pembimbing 2



Andy Suryadi, S. Pd, M. Pd  
NIP 19791124 200604 1 001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M. Pd  
NIP 19640605 198901 1 001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan sidang panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji I



Atno, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19851201 201504 1 002

Penguji II



Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19791124 200604 1 001

Penguji III



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.  
NIP. 19640605 198901 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial

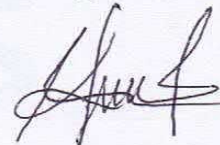


Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.  
NIP. 19630802 198803 1 001

## PERNYATAAN

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

Semarang, 28 Mei 2019



Anggita Dwi Astuti

NIM 3101414007

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

- ❖ Sejatining urip iku kudu urup lan tansah narimo ing pandum (parikesit).
- ❖ Hidup tidak selalu indah dan enak, karena itu mandiri itu harus sebagai pembelajaran diri sendiri kedepannya karena Allah selalu memberikan kekuatan di setiap kesulitan.
- ❖ Tidak ada satupun kebaikan, sekecil apapun yang sia-sia. “Maka barang siapa mengerjakan kebaikan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat balasannya.” (QS. Az-Zalzalah 99: Ayat 7).

### **PERSEMBAHAN:**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua saya Bapak Karsidi dan Ibu Asinah yang telah memotivasi dan mendoakan saya tanpa lelah.
- ❖ Mas Aris Wahyudi dan Mba Riska yang selalu menyemangati dan mendoakan saya.
- ❖ Keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan mendoakan saya.
- ❖ Bapak Dwi Untung Suprpto dan Ibu Parni Widarti yang sudah saya anggap seperti orang tua saya memberikan doa, motivasi dan semangat tanpa lelah.
- ❖ Teman-teman Jurusan Sejarah angkatan 2014.
- ❖ Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Sejarah yang saya hormati.
- ❖ Almamater UNNES yang saya banggakan.

## **PRAKATA**

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa memberikan kepada kita semua. Berkat karunia-Nya skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri di Kota Semarang Tahun 2017/2018” telah terselesaikan, sehingga dapat memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata1 (S1) Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di UNNES.
2. Dr. Moh. Sholehatul Mustofa, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan penelitian.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Sejarah dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, membimbing dan memperlancar penyusunan skripsi ini.
4. Andy Suryadi, S. Pd, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan mencurahkan tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan terbaik dalam penyusunan skripsi ini.

5. Atno, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen penguji yang telah bersedia menguji skripsi saya pada sidang skripsi dan mencurahkan tenaga maupun pikiran untuk memberikan bimbingan terbaik dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen dilingkungan Universitas Negeri Semarang yang senantiasa membekali berbagai pengetahuan dan ilmunya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat seperjuangan selama empat tahun Zhulantofany, Intan, Emy, Ima, Noviana yang selalu mendukung, memberikan semangat dan terimakasih sudah mau mendengarkan segala keluh kesah saya.
8. Sahabat-sahabat tersayang saya dari SMA saya Hanna, Nicky, Indah, Windi, Resi, Desi yang selalu memberikan semangat tiada henti.
9. Bapak Sugiarto S. Pd selaku guru sejarah SMA Negeri 12 Semarang dan Ibu Dra. Ani Harwiyanti selaku guru sejarah SMA Negeri 11 Semarang yang telah membantu penulis dalam penelitian.
10. Petugas Museum Rangagwarsita Bapak Jumrotul, Muhammad Zaki, dan Ibu Supriyatin, SE yang telah memberikan ijin penelitian.
11. Siswa-siswi SMA Negeri 11 Semarang dan SMA Negeri 12 Semarang yang telah membantu penulis dalam penelitian.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca maupun peneliti sendiri.

Semarang, 28 Mei 2019

Penyusun

## SARI

**Astuti, Anggita Dwi. 2019.** *Pemanfaatan Museum Ranggawarsita Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri Di Kota Semarang Tahun 2017/2018.* Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd. dan Andy Suryadi, S. Pd, M.Pd.

**Kata Kunci: Pemanfaatan, Museum Ranggawarsita, Sumber Belajar Sejarah.**

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan pemanfaatan museum sebagai sumber dan media pembelajaran akan membuat siswa antusias mengikuti pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber dan media belajar sejarah untuk siswa SMA di Kota Semarang, 2) Untuk mengetahui sejauh mana Museum Ranggawarsita dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa SMA Negeri di Kota Semarang, 3) Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru maupun siswa dan cara guru menghadapi kendala-kendala yang ada dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan studi dokumen. Teknik triangulasi sumber dan metode peneliti gunakan untuk menguji keabsahan data.

Hasil dari penelitian ini: 1) Siswa SMA khususnya SMA Negeri 11 Semarang dan SMA Negeri 12 Semarang telah memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah, 2) Museum Ranggawarsita telah banyak dimanfaatkan oleh dari berbagai pengunjung khususnya siswa SMA Negeri di Kota Semarang, 3) Banyak kendala-kendala yang dihadapi guru sejarah dan siswa dalam kaitannya memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah. Upaya guru mengatasi kendala yang dialami pada saat pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan cara memberikan bekal panduan pemahaman pada siswa sebelum mengunjungi Museum Ranggawarsita dan mengoreksi kembali dari kendala-kendala kegiatan sebelumnya agar lebih baik lagi kedepannya.

Simpulan penelitian ini yaitu: pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber dan media belajar sejarah untuk siswa SMA Negeri di Kota Semarang sudah berjalan dengan baik. Dengan metode belajar di luar kelas yang dilakukan oleh guru sejarah ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran sejarah serta siswa sangat berantusias saat berkunjung ke museum.

Saran yang diajukan yaitu: guru memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber dan media belajar sejarah untuk SMA di lakukan secara rutin dan memperbaiki masalah-masalah yang muncul seperti kendala waktu dan anggaran.



## ABSTRACT

**Astuti, Anggita Dwi, 2019.** *The Use Of Ranggawarsita Museum as a Historical Learning Source For Student of Senior High School student in Semarang Academic Year 2017/2018.* Departement of History. Faculty of Social. Universitas Negeri Semarang. Lecturer: Dr. Hamdan Tri Atmaja, M. Pd and Andy Suryadi, S. Pd, M.Pd.

**Key Words: Usage, Ranggawarsita Museum, Historical Learning Source.**

Learning history by using museum usage as a learning source and media will make the student enthusiastic in learning. Ranggawarsita Museum is one of the museum's pride at Central Java, especially in Semarang. The aim of this research were ti find out the use of Ranggawarsita Museum as a historical learning source and media for Senior High School in Semarang to find out the obstacles which were faced by the teachers and students and the teacher's way to overcome that obstacles in learning history. This research used a qualitative, this research focused on the use of Ranggawarsitra Museum as a historical learning source and media for Senior High School in Semarang, Central Java academic year 2017/2018. Primary and secondary data were used as adata source. Data collection technique and method, the researcher used to examine the data validity. Data analysis cloud be done interactively and continued.

The result of this research were: History teacher of SMA Negeri 11 Semarang and SMA Negeri 12 Semarang said that Ranggawarsita Museum cloud be used as a historical learning source and media, the students were very enthusiastic to follow the history lesson be using this museum, the obstacles which were faced when using Ranggawarsita Museum as a historical learning source and media made learning process running less optimally. Teachers efforts to overcome the obstacles inlearning process were to give the understanding guides to student before visiting Ranggawarsita Museum and correcting again from the obstacles of the previousactivity in order to be better. The efforts for Ranggawarsita Museum side were be done by optimizing the facilities which have given to museum visitors especially to use as historical learning source and media.

The conclusion of this research was: The use of Ranggawarsita Museum as a historical learning source and media for Senior High School in Semarang has been running well. By using learning outdoor method by history teachers cloud help students in learning history also the students were very enthusiastic when visiting the museum.

Suggestions which were submitted were: The teacher used Ranggawarsita Museum as a historical learning source and media for Senior High School regulary and fixed the probles which came like time and budget constraints. Museum's side did the effort to pay attention on facilities and infrastructures in order to attract visitors interest like student to study and used Ranggawarsita Museum as historical learning source and media.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
SARI .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Batasan Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
A. Penelitian Terdahulu .....	14
B. Deskripsi Teoriti .....	24
C. Kerangka Berfikir .....	35
BAB III METODE PENELITIAN .....	35
A. Pendekatan Penelitian .....	37
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Sumber Data .....	38
D. Teknik Pengumpulan Data .....	41

E. Keabsahan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	50
A. Hasil Penelitian .....	50
B. Pembahasan .....	72
BAB V PENUTUP .....	99
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	102
LAMPIRAN.....	104

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Penelitian Terdahulu .....	20
-------------------------------------	----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir Penelitian .....	36
Bagan 2. Triangulasi sumber .....	44
Bagan 3. Triangulasi teknik .....	45
Bagan 4. Teknik analisis data .....	46

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Buku tamu Museum Ranggawarsita dari tingkat Paud sampai SMA dan pengunjung umum  
.....  
.....  
56
- Gambar 2. Kunjungan SMA Negeri 12 Semarang saat melakukan pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah  
.....  
.....  
70
- Gambar 3. Laporan hasil kegiatan pembelajaran outdoor learning di Museum Ranggawarsita siswa SMA Negeri 11 Semarang  
.....  
.....  
71
- Gambar 4. Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai pelestarian kebudayaan tradisional maupun modern  
.....  
.....  
76
- Gambar 5. Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar  
.....  
.....  
78

Gambar 6. Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa SMA Negeri di Kota Semarang

.....  
.....  
82

Gambar 7. Seorang pemandu Museum Ranggawarsita saat menyampaikan informasi tentang koleksi-koleksi yang ada di Museum Ranggawarsita

.....  
86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data dan hasil temuan .....	103
Lampiran 2. Surat penelitian .....	108
Lampiran 3. Instrumen penelitian .....	110
Lampiran 4. Daftar informan .....	119
Lampiran 5. Transkrip wawancara .....	124
Lampiran 6. Hasil dokumentasi .....	169



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Museum adalah bangunan dan monumen yang masih terdapat di permukaan tanah, bekas yang tersimpan dalam tanah yang dikeluarkan dengan pengendalian. Museum berfungsi untuk menyimpan dan merawat benda-benda yang telah ditemukan oleh arkeolog yang diduga benda itu hasil budaya dari manusia pada masa lalu. Museum juga dapat dijadikan sebagai tempat pariwisata yang berwawasan pendidikan. Selain menyimpan dan merawat fungsi museum juga dapat memberikan arti penting dalam pendidikan di Indonesia ini yaitu sebagai sumber belajar yang diterapkan pendidik kepada siswanya.

Museum menyimpan benda-benda purbakala, karena ilmu purbakala bertugas dalam lapangan warisan visual, maka ia merupakan ilmu bantu dalam sumber sejarah yang bersifat visual pula. Ilmu purbakala memberikan bahan tentang kurun yang tidak mewariskan bahan tertulis atau yang kurang mewariskan bahan tertulis. Kurun yang mengandung ciri yang pertama adalah prasejarah. Dimana belum ada tulisan atau berita-berita tertulis (Gazalba, 1981:116).

Semarang merupakan sebuah kota yang terletak di pulau Jawa bagian utara. Semarang juga merupakan Ibu Kota provinsi Jawa Tengah. Kota ini termasuk Kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Banyak situs-situs kuno peninggalan masa lampau yang terdapat di Kota ini, karena pada masa penjajahan Kota ini termasuk sebagai pusat Kota pada

zamannya. Banyak sekali situs-situs peninggalan sejarah di Kota ini seperti Lawang Sewu, Kota tua, Candi, dan bangunan-bangunan tua lainnya. Banyak temuan-temuan atau peninggalan masa lampau yang sudah dikelola oleh beberapa museum di Semarang.

Museum di Semarang ada beberapa macam seperti Museum Kereta Api Ambarawa, Museum Mandala Bhakti, Museum Jamu Nyonya Meneer, Museum Perkembangan Islam Jawa Tengah, dan Museum Jawa Tengah Ranggawarsita. Museum Ranggawarsita terletak kurang lebih 4 KM kebarat dari pusat kota. Luas Museum Ranggawarsita mencapai 8.438 meter persegi, terdiri dari pendopo, gedung pertemuan, gedung pameran tetap, perpustakaan, laboratorium, perkantoran, gedung deposit koleksi, dan berdiri di atas lahan seluas dua hektar lebih. Sebagai museum provinsi terbesar dengan didukung kekayaan lebih dari 50.000 koleksi, Museum Jawa Tengah Ranggawarsita dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana penunjang sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung. Fasilitas tersebut antara lain 4 gedung pameran tetap, masing-masing terdiri dari 2 lantai dan satu ruang koleksi emas. Museum ini merupakan museum yang menjadi kebanggaan di Jawa Tengah. Museum ini berfungsi untuk menyimpan dan melestarikan berbagai aset kebudayaan dari Jawa dan menjadikan sasaran pendidikan. Di Kota Semarang sendiri, sudah banyak sekolah-sekolah yang telah memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai media dalam pembelajaran terutama pembelajaran sejarah.

Bukti-bukti atau peninggalan-peninggalan terjadinya suatu peristiwa sejarah, misalnya yang terdapat di Museum Ranggawarsita merupakan sumber-sumber belajar yang dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran

sejarah yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran sejarah pada proses belajar-mengajar di kelas. Keberadaan lingkungan disekitar siswa yang terdapat bukti peristiwa sejarah juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan pemahamannya tentang masa lalu. Museum ini juga dikembangkan sebagai sumber dan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Naluri manusia sebagai makhluk sosial dan berbudaya menyelenggarakan pendidikan sebagai fungsi utama untuk mempertahankan dan meningkatkan keberadaannya agar dapat beradaptasi terhadap lingkungannya.

Pendidikan merupakan usaha untuk mempersiapkan generasi bangsa menjadi manusia yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan sumber daya yang potensial. Melalui proses pendidikan setiap individu mengenal, menyerap, mewarisi, dan memasukkan dalam dirinya unsur-unsur kebudayaan yaitu berupa nilai-nilai, kepercayaan-kepercayaan, pengetahuan yang sangat diperlukan untuk lingkungannya. Prinsipnya pendidikan merupakan bentuk kesadaran masyarakat yang ingin meningkatkan peradabannya, sehingga mereka menguasai ilmu pengetahuan dan mempunyai jati diri.

Pendidikan merupakan proses meniti hamparan kehidupan yang panjang, menempati posisi yang penting pada setiap segi kehidupan manusia. Pendidikan berusaha membuat anak menemukan jati diri, kemampuan, keterampilan, kecerdasan dan kepribadian secara optimal. Pendidikan dapat diraih secara formal, informal, dan non formal. Tetapi pendidikan non formal lebih banyak dikesampingkan bahkan bisa jadi tidak diakui. Padahal pada hakekatnya pendidikan non formal akan banyak menyumbang terhadap perkembangan anak didik misalnya

saja adalah lingkungan tempat tinggal mereka dan teman sebaya. Selain itu sebagian besar waktu anak didik akan di habiskan pada pendidikan informal misalnya orang tua atau keluarga sehingga akan menentukan keberhasilan pendidikan pada dirinya.

Dalam UU No.20 Tahun 2003 dinyatakan Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan usaha untuk mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Kebijakan Departemen Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah antara lain dengan cara pemberian bantuan atau alat sarana pendidikan guna untuk kemajuan sekolah. Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan.

Dalam pendidikan formal mata pelajaran yang mengajarkan tentang peninggalan-peninggalan pada masa lampau adalah mata pelajaran Sejarah. Pembelajaran sejarah selalu menjadi bagian dari komponen yang terkait secara padu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Demikian pentingnya kedudukan mata pelajaran sejarah yang menyebabkan mata pelajaran ini harus diajarkan seefektif dan seefisien mungkin untuk menumbuhkan jiwa patriotisme dan semangat nasionalisme. Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006, pendidikan sejarah bertujuan agar mampu untuk (1) membangun kesadaran peserta

didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan, (2) melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau, (4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses tumbuhnya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang, (5) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Salah satu metode pembelajaran yang tidak varatif tentunya menimbulkan rasa bosan dari siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan khususnya pada mata pelajaran sejarah. Ada beberapa hal yang menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi tidak menarik dan membosankan, antara lain faktor kebijakan pemerintah yang cenderung memarginalkan pendidikan sejarah, materi yang sangat banyak dan ada beberapa yang kontroversial, kompetensi guru dan persepsi siswa dan masyarakat terhadap gengsi serta prospek mempelajari sejarah (Suryadi, Andy 2012: 83).

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mempelajari perilaku manusia secara keseluruhan dimasa lalu (Suryadi, Andy 2012:76). Ketika pembelajaran sejarah dilakukan banyak sumber yang dibutuhkan oleh guru untuk memenuhi tujuan pendidikan. Sumber media cetak seperti buku ajar, LKS, dan buku bacaan lainnya, siswa juga dapat memanfaatkan berbagai situs agar siswa

dapat lebih paham akan pembelajaran sejarah. Situs-situs sejarah banyak ditemukan di Indonesia. Bahkan yang lebih dekat setiap daerah mempunyai museum. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut dalam pembelajaran sejarah dapat melakukan kegiatan wisata sejarah untuk mengenalkan objek wisata yang berkaitan dengan peninggalan-peninggalan sejarah secara langsung kepada peserta didik sebagai materi pembelajaran.

Metode pembelajaran dengan memanfaatkan situs sejarah sebagai sumber belajar dapat menjadikan salah satu alternatif dalam mengatasi masalah dari segala metode pembelajaran yang monoton, sehingga pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih menarik dan rekreatif. Wasino (2007:19) dalam bukunya menyatakan sumber sejarah berdasarkan bentuknya dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu sumber benda (bangunan, perkakas, senjata), sumber tertulis (dokumen), sumber lisan (hasil wawancara). Salah satu sumber sejarah yang dapat dimanfaatkan yaitu museum.

Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar dapat mengajak siswa untuk berimajinasi tentang kebenaran fakta sejarah dan terjadinya peristiwa sejarah sehingga siswa mampu menghayati peristiwa sejarah yang telah terjadi dan memahaminya. Dalam pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar juga menekankan pada upaya menumbuhkan kesadaran sejarah sehingga dapat menumbuhkan minat atau kesenangan murid-murid terhadap pelajaran sejarah. Koleksi-koleksi di Museum Ranggawarsita dapat dijadikan sumber belajar siswa, sehingga pelajaran sejarah dapat berjalan lancar dengan adanya pendukung seperti Museum Ranggawarsita.

Saat ini beberapa sekolah menengah atas di Kota Semarang telah memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai salah satu sumber dan media belajar sejarah di sekolahnya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, diperoleh data yang didasarkan wawancara awal dengan Bapak Zaki selaku petugas museum bahwa yang lebih sering memanfaatkan Museum Ranggawarsita adalah siswa dari kota Semarang antara lain adalah SMA Negeri 11 Semarang dan SMA Negeri 12 Semarang.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Museum Ranggawarsita sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran sejarah karena memiliki benda-benda bersejarah yang berpotensi untuk dijadikan sebagai sumber belajar khususnya mata pelajaran sejarah bagi siswa SMA di Kota Semarang. Melihat hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pemanfaatan Museum Ranggawarsita Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri Di Kota Semarang Tahun 2017/2018.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Museum Ranggawarsita dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang?
2. Bagaimana kesiapan Museum Ranggawarsita untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang?

3. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang dan pihak museum dalam memanfaatkan Museum Ranggawarsita?
4. Bagaimana apresiasi guru dan siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang dalam memanfaatkan Museum Ranggawarsita?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang di rumuskan diatas, maka tujuan yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah untuk siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang.
2. Mengetahui sejauh mana kesiapan museum Ranggawarsita dalam upaya dimanfaatkan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang.
3. Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang dalam memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah.
4. Mengetahui bentuk apresiasi guru dan siswa dalam rangka memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah.



## **D. MANFAAT PENELITIAN**

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini maka dapat memperkuat teori belajar konstruktivisme menurut Vygotsky bahwa belajar adalah adanya interaksi sosial individu dengan lingkungannya. Belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. Pertama, belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. Kedua, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya. Munculnya perilaku seseorang adalah intervening kedua elemen tersebut.

Pada saat seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya, dia akan menggunakan fisiknya berupa alat indera untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut, kemudian dengan menggunakan saraf otaknya informasi yang telah diterima tersebut diolah. Dalam hal ini lingkungan pemberi stiumulus dalam penelitian ini adalah Museum Ranggawarsita yang kemudian ditangkap oleh setiap siswa yang berkunjung kesini menggunakan alat inderanya sehingga setiap siswa dapat mengembangkan apa yang dilihat dan diperoleh sewaktu mengunjungi museum ini.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi Museum

- Bagi praktisi pendidikan dapat memberikan gambaran tentang efektif atau tidaknya model pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan museum dalam mewujudkan siswa yang menghayati nilai-nilai dan cerita dari peninggalan yang ada di Museum Ranggawarsita.

- Dapat memperkenalkan Museum Ranggawarsita beserta lokasinya kepada SMA di Kota Semarang sendiri dan sekitarnya yang tempatnya berdekatan dengan museum. Sehingga akan menarik minat untuk semakin memanfaatkan Museum Ranggawarsita yang ada di Kota Semarang sebagai sebuah sumber belajar terutama mata pelajaran yang berkaitan dengan peninggalan yang ada di museum bagi siswanya.

b. Bagi Guru

Manfaat praktis bagi kaum pendidik atau guru hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan dalam sumber belajar untuk memperoleh hasil yang maksimal khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

c. Bagi Siswa

Manfaat praktis bagi kaum terdidik atau siswa yaitu agar siswa lebih mengetahui arti penting dari keberadaan Museum Ranggawarsita untuk membantu dalam pembelajaran sejarah disekolah.

d. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini adalah, dari hasil penelitian tersebut dapat menjadi tolok ukur bagi sekolah dalam memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah.

## **E. BATASAN ISTILAH**

Agar memperoleh pengertian yang sama tentang istilah dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda maka diperlukan penegasan istilah dalam

penelitian ini. Untuk menghindari bermacam-macam interpretasi dan untuk mewujudkan kesatuan berfikir, cara pandang dan anggapan tentang segala sesuatu pada penelitian ini maka penegasan istilah sangat penting. Adapun istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata manfaat yang berarti sesuatu yang memiliki kegunaan, berfaedah baik dari segi apapun yang dianggap baik untuk digunakan. Sehingga manfaat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegunaan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa SMA di Kota Semarang.

#### 2. Museum Ranggawarsita

Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu “museum” atau *musea*. Aslinya dari bahasa Yunani *mouseion* yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian. Peranan museum yang utama adalah menyajikan koleksinya kepada masyarakat untuk membantu pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Museum Ranggawarsita adalah sebuah museum yang terletak di jalan Abdul Rahman Saleh No.1 Kalibanteng Kulon Semarang. Museum ini termasuk museum kebanggaan Provinsi Jawa Tengah. Koleksi-koleksi yang ada di Museum Ranggawarsita bermacam-macam dari masa pra-aksara sampai masa reformasi dan banyak juga koleksi-koleksi kebudayaan khususnya kebudayaan yang ada di Jawa Tengah.

### 3. Sumber Belajar

Sumber adalah alat atau sarana pembelajaran yang lebih mengutamakan keaslian dokumen yang diambil dan diangkat menjadi materi pembelajaran pada siswa. “Sumber” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti bahan atau keadaan yang dapat digunakan manusia untuk memenuhi keperluan hidupnya. Segala sesuatu, baik yang berwujud benda maupun yang berwujud sarana yang menunjang lainnya yang tidak berwujud, misal peralatan, sediaan, waktu dan tenaga yang digunakan untuk mencapai hasil. Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Didalamnya meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar (Sanjaya, 2011:13).

### 4. Mata Pelajaran Sejarah

Sejarah sebagai ilmu pengetahuan, kejadian masa lampau, aktualitas masa lampau, semua yang dikatakan dan dilakukan manusia. Sejarah adalah ilmu pengetahuan dari subjek yang definit disyaratkan oleh metode yang bebas dan teratur atau proses atau diatur dalam ketentuan yang dapat diterima. Selanjutnya, sejarah dapat diberi definisi yang membedakan dengan batasan ilmu sosial dan ilmu lain (Pranoto, 2010; 2). Mata pelajaran yang dimaksud adalah mata pelajaran sejarah ditingkat SMA, dimana sejarah itu merupakan ilmu tentang manusia. Sejarah berkaitan dengan ilmu hanya apabila sejarah mengkaji tentang kerja keras manusia dan pencapaian yang diperolehnya. Selain itu sejarah juga mengkaji

tentang manusia dalam lingkup waktu. Waktu merupakan unsur esensial dalam sejarah. Sejarah berkaitan dengan rangkaian peristiwa, dan setiap peristiwa terjadi dalam lingkup waktu tertentu (Subagyo, 2010:1).

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Berikut ini merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, skripsi Laras Fierera tahun 2014 yang berjudul Pemanfaatan Museum Astana Gede Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 1 Kawali Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini berisi tentang pemanfaatan situs yang ada di Kawali yaitu Museum Astana Gede yang dijadikan sumber belajar sejarah oleh siswa SMA Negeri 1 Kawali. Penelitian Laras adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru sejarah dan siswa SMA Negeri 1 Kawali. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam menentukan keabsahan data, penelitian Laras adalah menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah intraktif model yang mencakup tiga hal yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Persamaan yang ada dalam penelitian ini adalah keduanya sama menjadikan sebuah objek bangunan sebagai sumber sejarah. Selain itu tujuan yang ingin dicapai juga ada kesamaan untuk meningkatkan kesadaran sejarah serta minat belajar sejarah bagi siswa. Selain persamaan tersebut terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan di wilayah yang berbeda, penelitian Laras di Ciamis sedangkan penelitian yang peneliti buat berada di Kota Semarang.

Kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan situs Astana Gede sebagai sumber belajar sejarah siswa diantaranya adalah alokasi waktu yang relative singkat

untuk melakukan kunjungan sejarah dengan luas area situs Astana Gede 5 Ha. Jam pelajaran sejarah yang dilaksanakan dikelas X.IIS.4 adalah jam pertama, setelah pembelajaran sejarah masih ada pembelajaran lain yang dilaksanakan didalam ruangan kelas maka 3 JP tidak digunakan maksimal karena untuk mengurangi resiko siswa terlambat masuk kelas pada pembelajaran yang selanjutnya. Kendala selanjutnya adalah teknik pengorganisasian yakni pengkondisian siswa dalam kegiatan lawatan sejarah cukup sulit karena hanya satu guru untuk mendampingi 40 orang siswa melaksanakan lawatan sejarah.

Pengaruh positif yang siswa dapatkan dengan penerapan lawatan sejarah mampu membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran sejarah dan menambah pengetahuan secara lebih mendalam. Kontribusi penelitian Laras dengan penelitian ini dapat bahwa pemanfaatan situs tertentu berpengaruh positif terhadap pembelajaran sejarah. Dalam hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan situs pada pembelajaran sejarah memberikan suatu jawaban atau solusi terhadap masalah-masalah dalam pembelajaran sejarah yang selama ini dihadapi.

Kedua adalah skripsi Nihza Al Lutfi yang berjudul Pemanfaatan Museum Mahameru Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri di Kabupaten Blora tahun pelajaran 2009/2010. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apa saja koleksi yang terdapat dalam Museum Mahameru yang dapat dijadikan sumber belajarsejarah siswa SMA Negeri di Kabupaten Blora serta menjelaskan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan Museum Mahameru sebagai sumber sejarah di SMA Negeri di Kabupaten Blora.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengelola Museum Mahameru, guru sejarah SMA Negeri 1 Blora, guru SMA Negeri 1 Tunjungan, siswa SMA negeri 1 Blora, siswa SMA Negeri 1 Tunjungan. Sempel dalam penelitian ini ada 2 sekolah. Dalam penelitian Nihza bahwa ada beberapa sekolah telah memanfaatkan koleksi-koleksi Museum Mahameru. Pemanfaatan Nihza tentunya tidak semudah yang dibayangkan sehingga perlu diteliti bagaimana pemanfaatan koleksi tersebut. Tujuan diadakan penelitian adalah mengidentifikasi koleksi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah dan mengamati pemanfaatan Museum Mahameru sebagai sumber belajar sejarah. Pendekatan penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang dipakai wawancara, observasi, dokumentasi. Tahap selanjutnya dilakukan analisis data dan pemeriksaan keabsahan data. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, pengamatan atau observasi dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media museum sebagai sumber belajar.

Hasil dari penelitian Nihza yaitu pemanfaatan Museum Mahameru Kabupaten Blora oleh masyarakat saat ini bukan hanya sebagai area rekreasi, akan tetapi juga dimanfaatkan oleh kalangan pendidikan terutama siswa SMA N di Kabupaten Blora sebagai salah satu sumber belajarnya. Pemanfaatan oleh kalangan pendidikan, dalam hal ini guru terutama guru mata pelajaran sejarah sebagai salah satu sumber belajar siswanya masih sangat minim dan sederhana. Pemanfaatan koleksi-koleksi Museum Mahameru hanya sebatas penugasan-penugasan kepada siswanya untuk datang ke Museum Mahameru Kabupaten Blora untuk mencari



sumber belajar yang berkaitan dengan materi pembelajarannya. Perbedaan penelitian ini yaitu tempat melakukan penelitian dan responden yang diwawancarai. Kontribusi penelitian Nihza untuk penelitian ini yaitu dapat menambah sumber-sumber penelitian yang peneliti lakukan agar penelitian ini memiliki hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Ketiga, skripsi Dedi Cahyo Nugroho yang berjudul Pemanfaatan Sejarah Pabrik Gula Rendeng Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Ips 1 Sma Negeri 1 Bae Kudus Tahun 2014/ 2015. Masalah yang ditemui dalam penelitian Dedi ini yaitu pada siswa SMA N 1 Bae Kudus. Kurangnya antusiasme siswa pada pelajaran sejarah, sehingga guru berinisiatif melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan bangunan bersejarah sekaligus sebagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar.

Dedi mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran diluar kelas yang telah dilakukan oleh guru. Data diperoleh dari wawancara dan observasi langsung, informan dalam penelitian ini adalah guru sejarah dan siswa kelas XI. Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mencari kaitan antara pembelajaran di luar kelas dengan minat belajar siswa. Hasil dari penelitian mengungkapkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejarah sudah cukup baik saat peneliti melakukan observasi. Penggunaan model-model pembelajaran yang dilakukan guru sejarah sudah bervariasi. Nilai rata-rata siswa pada kelas XI sebesar 84,5 dari Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar  $\geq 80$ .

Pembelajaran juga dilakukan dengan memanfaatkan bangunan Pabrik Gula Rendeng yang berada di sekitar kota kudus. Pembelajaran di pabrik gula rendeng

dilaksanakan pada saat semester 1 yaitu pada materi Dominasi Pemerintah Kolonial Belanda di Indonesia yang di dalamnya terdapat materi tanam paksa yang dilakukan oleh Van ix den Bosch pada tahun 1830. Hasil dari pembelajaran yang dilakukan guru sejarah di Pabrik Gula Rendeng adalah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat melihat langsung peninggalan dari sistem Tanam paksa yang pernah dilakukan pemerintah Colonial Belanda. Hal ini juga dapat mengurangi rasa jenuh saat proses KBM di dalam kelas dan model pembelajaran seperti ini mampu menumbuhkan minat belajar bagi siswa.

Persamaan penelitian Dedi dengan penelitian ini yaitu metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dimana metode ini dilakukan untuk memperoleh fakta-fakta yang apa adanya. Metode penelitian tersebut dapat diperoleh dengan cara wawancara mendalam. Kontribusi penelitian Dedi dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia penelitian dapat dijadikan sebagai refrensi untuk menyempurnakan penelitian. Perbedaan penelitian Dedi dengan penelitian ini yaitu sumber pembelajaran yang dilakukan Dedi mencakup satu koleksi saja yaitu Pabrik Gula Rendeng, sedangkan penelitian ini memiliki sumber yang bermacam-macam yaitu koleksi Museum Ranggawarsita. Kontribusi penelitian Dedi untuk penelitian ini yaitu penelitian dedi dapat memberikan pengetahuan sebelumnya tentang pemanfaatan sumber belajar yang berkaitan dengan peninggalan sejarah.

Keempat, didapat dari jurnal yang ditulis oleh Ahmad Riyansyah Amrullah yang berjudul Pemanfaatan Museum Megalitikum Di Kecamatan Tlogosari Kabupaten Bondowoso Sebagai Sumber Belajar Sejarah. Metode penelitian ini

menggunakan metode penelitian sejarah yang menggunakan langkah-langkah heuristik, kritik, interpretasi dan historiografi. Penelitian ini mengkaji pemanfaatan situs megalitikum sebagai sumber belajar sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui historisitas situs di Kecamatan Tlogosari, peran pemerintah dan masyarakat dalam pelestarian situs, relevansi dan pemanfaatan situs sebagai sumber belajar sejarah.

Metode pembelajaran yang dapat mendukung penelitian ini adalah metode karya wisata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran pemerintah sangat penting untuk mendukung pemanfaatan situs sebagai sumber belajar sejarah. Jika situs yang ada dipelihara dengan baik, maka dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal, salah satunya adalah sebagai sumber belajar. Perbedaan penelitian Ahmad dengan penelitian ini tentunya pada tempat penelitian. Pengumpulan data juga merupakan perbedaan dalam penelitian ini. Kontribusi penelitian Ahmad untuk penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan peneliti untuk menuliskan sumber-sumber sebagai pelengkap penelitiannya.

Kelima yaitu penelitian Ahmad Yanuar Azhar yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah Melalui Pemanfaatan Museum Ranggawarsita Sebagai Sumber Belajar Pada Siswa VII D SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. Masalah yang didapati dalam penelitian Ahmad yaitu pembelajaran yang kurang menarik sehingga masih terpusat hanya pada guru yang menjelaskan saja. Sehingga guru melakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dan hasil dari penelitian ini guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Ahmad ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK dimana penelitian ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklus terdiri dari empat tahapan. Persamaan penelitian Ahmad dan penelitian yang peneliti tulis yaitu pengambilan obyek penelitian yang sama yaitu Museum Ranggawarsita. Perbedaan penelitian Ahmad dengan penelitian ini yaitu penelitian Ahmad menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif. Kontribusi penelitian Ahmad untuk penelitian ini yaitu, dari penelitian Ahmad dapat dijadikan bahan referensi peneliti agar menjadi lebih tau sejauh mana Museum Ranggawarsita itu dimanfaatkan.

Penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti apabila digambarkan dalam bentuk table adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Penelitian terdahulu**

No	Judul	Pendekatan	Teknik pengumpulan data	Temuan
1.	Pemanfaatan Museum Astana Gede Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 1 Kawali Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2014/2015	Penelitian kualitatif deskriptif	Pengamatan atau Observasi, Wawancara, Dokumentasi	1) Pemanfaatan Situs Astana Gede yang dilaksanakan oleh guru sejarah adalah dengan metode lawatan sejarah. Pengaruh positif yang siswa dapatkan dengan penerapan lawatan sejarah mampu membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran sejarah dan menambah pengetahuan secara lebih mendalam. 2) Kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan situs Astana Gede diantaranya adalah alokasi waktu kunjungan sejarah yang relatif singkat

				sehingga pelaksanaan lawatan kurang maksimal.
2.	Pemanfaatan Museum Mahameru Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri di Kabupaten Blora tahun pelajaran 2009/2010	Penelitian Kualitatif	Observasi atau Penmatan Wawancara, Dokumentasi,	Pemanfaatan Museum Mahameru Kabupaten Blora oleh masyarakat saat ini bukan hanya sebagai area rekreasi akan tetapi juga dimanfaatkan oleh kalangan pendidikan terutama siswa SMA N di Kabupaten Blora sebagai salah satu sumber belajarnya.
3.	Pemanfaatan Sejarah Pabrik Gula Rendeng Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Ips 1 Sma Negeri 1 Bae Kudus Tahun 2014/ 2015.	Penelitian Kualitatif	Wawancara, Observasi, Dokumentasi	Dari hasil penelitian mengungkapkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejarah sudah cukup baik saat peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung. Penggunaan model model pembelajaran yang dilakukan guru sejarah sudah bervariasi. Nilai rata-rata siswa pada kelas XI sebesar 84,5 dari Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar $\geq 80$ .
4.	Pemanfaatan Museum Megalitikum Di Kecamatan Tlogosari Kabupaten Bondowoso Sebagai Sumber Belajar Sejarah.	Penelitian Sejarah	Kritik Entrepetasi dan Historiografi	Peran pemerintah sangat penting untuk mendukung pemanfaatan situs sebagai sumber belajar sejarah. Jika situs yang ada dipelihara dengan baik, maka dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal, salah satunya adalah sebagai sumber belajar.

5.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah Melalui Pemanfaatan Museum Ranggawarsita Sebagai Sumber Belajar Pada Siswa VII D SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013	Penelitian Tindakan Kelas	Perencanaan, Tindakan, Obserfasi, Refleksi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan museum ranggawarsita Sebagai sumber belajar dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran sejarah siswa kelas VII D. Melalui analisis data diperoleh bahwa hasil belajar sejarah siswa kelas VII D sebelum tindakan diperoleh nilai rata-rata 65,15 dengan persentase ketuntasan klasikal 9,09%.
----	---	---------------------------	--	--

## B. Deskripsi Teoritis

### 1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Isjoni, 2007: 11). Tujuan pembelajaran meliputi perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi dan, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis secara keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau (Subagyo, 2010:10).

Menurut Moh. Ali dalam bukunya Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia, mempertegas pengertian sejarah sebagai berikut:

- a. Jumlah perubahan-perubahan, kejadian atau peristiwa dalam kenyataan di sekitar kita.
- b. Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian, atau peristiwa dalam kenyataan di sekitar kita.
- c. Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian, dan atau peristiwa dalam kenyataan di sekitar kita.

Ada tiga aspek dalam sejarah yaitu masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang antara lain sebagai berikut:

- a. Masa lampau, menjadi awal balik dalam masa yang akan datang sehingga dalam sejarah terdapat pelajaran mengenai nilai dan norma.
- b. Masa kini, adalah sejarah yang menjadi sumber pemahaman bagi generasi-generasi penerus dari masyarakat terdahulu sebagai cermin untuk menuju kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Masa yang akan datang, adalah suatu gambaran tentang kehidupan manusia dan kebudayaannya dimasa lampau sehingga dapat merumuskan hubungan sebab akibat mengapa suatu peristiwa dapat terjadi dalam kehidupan tersebut, walaupun belum tentu setiap peristiwa atau kejadian tercatat dalam sejarah.

Pembelajaran sejarah menekankan pada peristiwa yang terjadi dimasa lampau. Pada tingkatan SMA pelajaran sejarah bertujuan untuk mendorong siswa berfikir kritis analisis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau

untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan keberlanjutan masyarakat.

Dari beberapa uraian diatas dibuat kesimpulan sederhana bahwa pembelajaran sejarah adalah proses belajar mengajar mengenai segala aktivitas manusia dan segala hasil interaksinya dengan lingkungan pada masa lampau.

## 2. Sumber Belajar

Sumber belajar berarti bahan atau keadaan yang dapat digunakan manusia untuk memenuhi keperluan hidupnya. Segala sesuatu, baik yang berwujud benda maupun yang berwujud sarana yang menunjang lainnya yang tidak berwujud, misal peralatan, kesediaan, waktu dan tenaga yang digunakan untuk mencapai hasil.

Sumber belajar memiliki cakupan yang amat luas bisa dalam bentuk benda, orang atau lingkungan. Beberapa pengertian sumber belajar dapat di terangkan sebagai berikut:

- a. Menurut Winatra Putra (1997: 548). Sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar sejarah, sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.
- b. Menurut Poerwodarminto (1993: 784). Sumber belajar adalah benda, orang atau lingkungan yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memperjelas pemahaman siswa dalam kegiatan belajar-mengajar.



Dari definisi yang di kemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa yang di maksud dengan sumber belajar adalah segala benda, orang atau lingkungan yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memperjelas pemahaman siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam pembelajaran sejarah, sumber belajar di kelompokkan menjadi tiga tahap, yaitu:

- a. Sumber lisan yang berupa rekaman-rekaman suara dari suatu peristiwa rekaman dari para pelaku atau saksi suatu peristiwa sejarah, pidato-pidato dan lain-lain.
- b. Sumber tertulis dapat berupa arsip, dokumen, catatan-catatan harian, buku yang berkaitan dengan peristiwa sejarah, brosur, prasasti dan sebagainya.
- c. Sumber benda merupakan benda artefak atau barang-barang lainnya yang dihasilkan oleh manusia diwaktu yang lampau, seperti berbagai alat rumah tangga, alat pertanian, berbagai jenis mesin kendaraan, lukisan, patung, dan lain-lain (Widja, 1989: 20).

Sumber belajar yang diterapkan pada siswa ada berbagai macam. Pertama dengan menggunakan media yang ada disekitar dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar. Media yang dimaksud disini adalah penggunaan media Museum Ranggawarsita sebagai pendukung belajar siswa. Museum Ranggawarsita dapat dimanfaatkan guru untuk memperkenalkan koleksi-koleksi yang ada didalamnya.

### 3. Museum

Museum berarti sendiri dalam perkembanganya terus mengalami perubahan. Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran benda-

benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, tempat menyimpan benda-benda kuno. Museum merupakan sebuah bangunan yang didalamnya terdapat benda-benda peninggalan masa lampau yang sengaja dilestarikan oleh pemerintah untuk menjaga agar benda-benda kuno tersebut tidak rusak. Didalam museum benda-benda peninggalan masa lampau dikelola dan di rawat dengan baik untuk menjaga kelestariannya.

Pada hakikatnya museum merupakan sebuah sistem yang kompleks dan dinamis. Sistem tersebut setidaknya terdiri atas subsistem, ciri sarana dan prasaran, koleksi, organisasi, program dan interaksi dengan pihak lain. Museum berawal dari hasrat manusia untuk mengumpulkan koleksi. Kegemaran mengoleksi benda buatan manusia dan benda alam tampaknya sudah ada sejak kehadiran manusia di muka bumi. Berdasarkan hasil evakuasi arkeologi di beberapa situs prasejarah diberbagai belahan dunia, kita dapat mengetahui bahwa manusia mengumpulkan benda-benda sepanjang hidupnya. Koleksi merupakan benda atau segala sesuatu yang sedang atau akan dipamerkan di museum. Koleksi tersebut dapat disajikan di ruang pameran, disimpan di gudang, dilestarikan di ruang konservasi atau dikaji di ruang penelitian.

Pada awalnya museum hanya berfungsi sebagai gudang barang, yaitu tempat disimpannya benda-benda warisan budaya yang bernilai luhur dan yang patut disimpan. Kemudian fungsinya meluas ke fungsi pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran, dan akhirnya diperluas hingga ke fungsi pendidikan secara umum dan untuk kepentingan umum. Melihat semua fungsi dan manfaat yang telah disebutkan di atas, museum ternyata memiliki fungsi dan manfaat dalam bidang

pendidikan. Akan tetapi saat ini museum masih cenderung menjadi sarana rekreasi karena kadang masyarakat tidak mengerti mengenai arti kesejarahan dari suatu koleksi yang ditampilkan oleh pengelola museum. Museum dapat digunakan sebagai alat penunjang khususnya sejarah dan sebagai alat peragaan budaya masa lampau.

Dalam hal ini siswa dapat melihat dan mengamati secara langsung peninggalan-peninggalan dimasa lampau yang terdapat di museum. Masyarakat pada umumnya telah banyak dan telah lama mendengar kata museum, namun masih juga banyak yang salah mengerti tentang istilah museum. Hal ini karena masyarakat belum mengenal atau mempelajari ilmu museum atau menyangkut tentang permuseuman. Banyak diantaranya berpendapat bahwa museum tempat penyimpanan barang-barang kuno yang sudah tidak dipergunakan lagi dimasa sekarang yang sudah modern.

Semarang adalah Kota yang memiliki banyak peninggalan sejarah yang masih perlu di lestarikan sebagai peninggalan budaya dan wisata. Peninggal benda-benda sejarah seperti misalnya benda arkeologi, geologi, koleksi emas, sejarah etnografi, keramik, herladika dan teknologi yang sekarang ada di Museum Ranggawarsita. Museum ini merupakan sebuah bangunan tempat untuk menampung dan memamerkan benda-benda peninggalan sejarah maupun kebudayaan dan teknologi kepada masyarakat agar dapat dipakai sesuai dengan fungsi dan manfaat yang telah disebutkan diatas.

Museum Ranggawarsita adalah sebuah museum yang terletak di di jalan Abdulrahman saleh no.1 Semarang, Jawa Tengah. Museum ini merupakan museum

terlengkap di Semarang yang memiliki koleksi sejarah, alam, arkeologi, kebudayaan, era pembangunan dan wawasan nusantara.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa museum adalah bangunan atau wadah dimana kita bisa melestarikan peninggalan sejarah pada jaman masa lampau yang bertujuan untuk mempelajari kembali sejarah manusia dan benda-dendayang pernah berhubungan dengan manusia beserta sejarahnya kehidupannya.

#### 4. Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran merupakan suatu teori yang didalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan dikeloas maupun diluar kelas. Teori-teori pembelajaran menjelaskan apa itu belajar dan bagaimana belajar itu terjadi. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori belajar konstruktivisme menurut Vygotsky, dimana salah satu konsep dasar pendekatan konstruktivisme dalam belajar adalah adanya interaksi sosial individu dengan lingkungannya. Menurut Vygotsky belajar merupakan sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. Pertama belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. Kedua, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esesninya berkaitan dengan lingkungan sosial budayanya, sehingga munculnya perilaku seseorang adalah karena intervening kedua elemen tersebut. Pada saat seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungan sekitarnya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat inderanya untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut yang

kemudian dengan menggunakan saraf otaknya informasi yang telah diterima tersebut diolah.

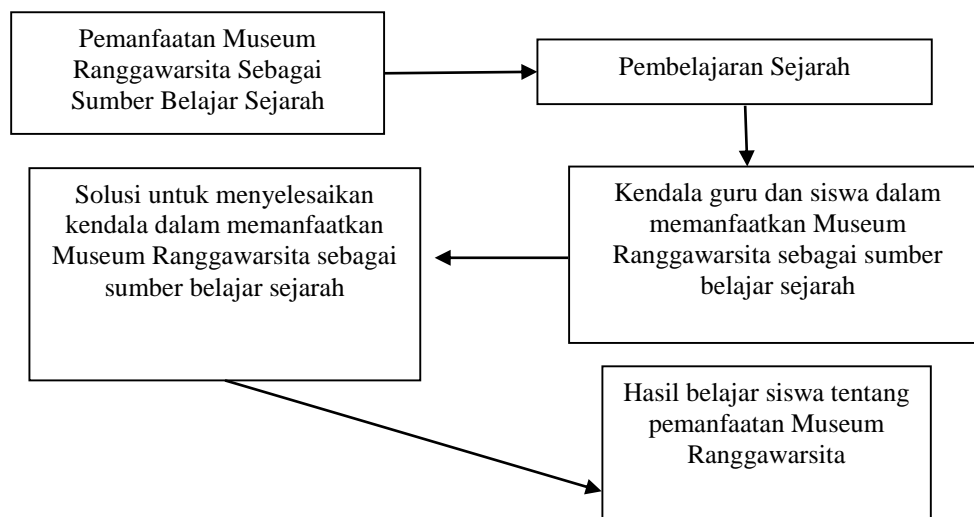
Pengetahuan yang telah ada sebagai hasil dari proses elemen dasar ini akan lebih berkembang ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial budaya sekitarnya. Oleh karena itu, Vigotsky sangat menekankan pentingnya peran interaksi sosial dan dunia luar bagi perkembangan belajar seseorang. Vigotsky percaya bahwa belajar dimulai ketika seorang anak dalam perkembangan *zone proximal*, yaitu tingkat yang dicapai oleh seseorang ketika ia melakukan perilaku sosial. Dalam kaitannya dengan penelitian ini stimulus sangat berperan penting terhadap hasil belajar seseorang. Stimulus dalam penelitian ini dimaksud dengan pembelajaran yang dilakukan di museum yang akan menghasilkan stimulus dan siswa dapat menangkap atau mencerna stimulus dari adanya pembelajaran diluar kelas tersebut. Dalam pembelajaran yang dilakukan para siswa dapat melakukan interaksi sosial dengan pengelola museum atau semua orang yang pada saat itu berada di Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajarnya untuk memperkuat materi dari tugas akhir yang guru berikan. Hasil dari penangkapan stimulus oleh seorang siswa akan dicerna oleh inderanya dan dikembangkan dalam bentuk laporan perjalanan atau dalam bentuk makalah yang berkaitan dengan kunjungan ke Museum Ranggawarsita.

### **C. Kerangka Berfikir**

Museum Ranggawarsita merupakan museum yang memiliki berbagai macam koleksi baik sejarah maupun teknologi. Museum Ranggawarsita terletak di Kota Semarang. Koleksi-koleksi yang ada di Museum Ranggawarsita selain untuk

budaya dapat dimanfaatkan juga untuk sumber pembelajaran sejarah untuk siswa SMA sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dari sumber yang ada. Berdasarkan data observasi awal di Museum Ranggawarsita ada beberapa sekolah yang berkunjung dan memanfaatkan museum sebagai sumber pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Diantaranya adalah SMA Negeri 11 Semarang dan SMA Negeri 12 Semarang.

Ada nilai-nilai kebudayaan dan pembelajaran yang dapat di tanamkan pada siswa agar siswa memahami sejarah sesuai bukti yang ada dilihat dari koleksi-koleksi yang ada di museum. Dengan kerjasama antara pemandu museum dan guru mata pelajaran dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman pada siswa. Berikut ini gambar kerangka berfikir penelitian ini:



**Bagan 1. Kerangka Berfikir Penelitian**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah penulis melakukan penelitian dan membahas secara mendalam mengenai pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah pada siswa SMA Negeri di Kota Semarang tahun 2017/2018, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah SMA Negeri di Kota Semarang. Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah menurut sebagian siswa dari SMA Negeri 11 Semarang dan SMA Negeri 12 Semarang telah dimanfaatkan. Siswa mampu menangkap pembelajaran sejarah yang diberikan oleh guru sejarah dengan membawa siswa-siswinya ke museum dari sini siswa lebih paham tentang materi yang dijelaskan oleh guru dan dipraktikan langsung di Museum Ranggawarsita tersebut. Dari kedua sekolah yang telah memanfaatkan Museum Ranggawarsita peneliti mengkategorikan ke dalam dua kategori yaitu kategori siswa aktif dan kategori siswa aktif. Dari masing-masing siswa-siswi yang diwawancarai kedua sekolah tersebut ada 20 siswa yang merespon dan tidak merespon. Siswa yang tergolong siswa aktif yaitu siswa yang banyak bertanya kepada petugas museum, siswa mencatat apa yang dijelaskan petugas, berusaha mencari sendiri data di Museum Ranggawarsita, siswa juga aktif mendokumentasi. Kemudian siswa yang tergolong sebagai siswa yang pasif itu terlihat dari ciri antara lain, siswa hanya sekedar ikut

ke Museum Ranggawarsita, siswa hanya mengandalkan temannya, siswa hanya mendokumentasi tetapi tidak aktif bertanya.

Masalah waktu yang kurang tepat, anggaran dana yang cukup besar, transportasi, dan pengkondisian siswa saat berkunjung ke Museum Ranggawarsita. Selain itu koleksi-koleksi yang ada di museum juga masih kurang lengkap dan fasilitas-fasilitas yang belum memadai sehingga menghambat pembelajaran yang dilakukan di museum.

Dengan metode yang diterapkan oleh guru sejarah pada masing-masing sekolah yaitu SMA Negeri 11 Semarang dan SMA Negeri 12 Semarang yang menggunakan metode outdoor learning atau pembelajaran diluar kelas ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran sejarah, menambah wawasan walaupun ada berbagai macam kendala yang dihadapi. Adanya penugasan membuat laporan perjalanan atau makalah menjadi salah satu bentuk apresiasi dari siswa-siswi. Rasa semangat untuk mengunjungi Museum Ranggawarsita juga merupakan salah satu apresiasi dilihat dari keefektifan pembelajaran yang dilakukan. Dari adanya pembelajaran di Museum Ranggawarsita guru dan siswa merasa termotivasi dan mempunyai semangat baru dengan melakukan kegiatan pemanfaatan museum.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Pihak Museum Ranggawarsita melakukan upaya untuk memperhatikan sarana dan prasarana agar menarik minat pengunjung seperti siswa untuk belajar dan memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar



serta wisata yang dapat menambah wawasan mengenai koleksi-koleksi yang ada.

2. Bagi Guru Sejarah memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar sejarah untuk siswa SMA di lakukan secara teratur dan diadakan kunjungan sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru sejarah, mengoptimalkan waktu dan dana yang tepat agar pemanfaatan musem berjalan dengan baik sehingga dapat mengurangi hambatan-hambatan yang terjadi pada kegiatan sebelumnya.
3. Bagi Sekolah hendaknya pihak sekolah mengambil kebijakan yang mendukung kegiatan pemanfaatan Museum Ranggawarsita, misalnya sekolah memberikan fasilitas atau merencanakan anggaran yang mendukung pembelajaran serta memberikan keleluasaan kepada guru untuk memanfaatkan Museum Ranggawarsita sebagai sumber belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allutfi, Nihza. 2009. *Pemanfaatan Museum Mahameru sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa SMA Negeri di Kabupaten Blora Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi. Semarang: FIS. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta
- Dewanto. 2005. *Tinjauan Filosofis dan Praktis Metodologi Penelitian*. Semarang: Unnes Press.
- Fierera, Laras. 2014. *Pemanfaatan Museum Astana Gede Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 1 Kawali Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Semarang: FIS. Universitas Negeri Semarang.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja dakarya.
- Mursidi, Agus. 2015. *Pemanfaatan Museum Blambangan sebagai sumber belajar sejarah dikelas X SMA Negeri Kabupaten Banyuwangi*. Semarang. Jurnal Paramita. Universitas Negeri Semarang.
- Nugroho, Dedi. 2015. *Pemanfaatan Sejarah Pabrik Gula Rendeng Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Ips 1 Sma Negeri 1 Bae Kudus Tahun 2014/2015*. Skripsi. Semarang. FIS. Universitas Negeri Semarang.
- Riyansyah, Ahmad. 2014. *Pemanfaatan Museum Megalitikum Di Kecamatan Tlogosari Kabupaten Bondowoso Sebagai Sumber Belajar Sejarah*. Jurnal Paramita. Universitas Negeri Semarang.
- Sidi, Gazalba. 1981. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bharata.
- Subagyo. 2010. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya Semarang.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Udin S. Winataputra. 1997. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Waterhouse.
- Wasino. 2007. *Dari Riset Hingga Tulisan Sejarah*. Semarang Unnes Press.
- Widja, I.G. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.

WJS Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994).

Yanuar. Ahmad. 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah Melalui Pemanfaatan Museum Ranggawarsita Sebagai Sumber Belajar Pada Siswa VII D SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Semarang. FIS. Universitas Negeri Semarang.