BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas berupa tindakan yang menerima atau pemakaian hal-hal yang berguna baik untuk proses sumber belajar, secara langsung maupun tidak langsung. Pemakaian sumber belajar agar menjadi berguna harus di dukung dengan menggunakan berbagai macam model, metode, dan media untuk meningkatkan proses di dalam pembelajaran agar menjadi lebih baik (Warsita, 2008:37). Berkaitan dengan pemanfaatan, muncul suatu fenomena baru yang terjadi tidak hanya di Indonesia, tapi di dunia. Fenomena yang muncul adalah untuk menawarkan wisata sejarah atau wisata pendidikan untuk dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hal ini untuk memperlihatkan kembali kejayaan di masa lalu dengan melakukan pemanfaatan sebagai bagian dari pendidikan dan wisata sejarah (Wilaela, 2018:44).

Wisata sejarah sebagai bagian dari pendidikan, memanfaatkan peninggalan-peninggalan sejarah di masa lalu sebagai proses dalam melakukan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, misalnya obyek wisata yang dapat termasuk ke dalam pembelajaran kontekstual. Pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan yang mengajak peserta didik untuk melihat dunia nyata, tidak hanya di sekitar sekolah tetapi juga berada di luar sekolah, seperti di lingkungan sekitar masyarakat yang memiliki

nilai-nilai sejarah atau sisa-sisa peninggalan sejarah tempo dulu (Hanapi, Hariyono, & Utaya, 2017:1).

Salah satu contoh pemanfaatan wisata sejarah secara nyata di dalam proses pembelajaran dengan melakukan pemanfaatan Museum Kapuas Raya sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah. Hal tersebut adalah sebuah inovasi yang dirancang untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami teori secara mendalam, baik itu di dalam proses pembelajaran sejarah, dengan memanfaatkan sebuah media berupa benda-benda peninggalan sejarah, arsip yang masih ada sampai saat ini atau media yang berbentuk tayangan audio visual tentang peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi tempo dulu seperti film dokumenter sejarah (Nugroho & Mareza, 2016:3).

Pemanfaatan museum selain dengan menggunakan media, dapat juga sebagai sumber pembelajaran sejarah. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar di dalam pembelajaran sejarah baik itu di dalam maupun di luar kelas, dapat bermanfaat untuk memberikan suatu respon yang baik bagi pelajaran sejarah, terutama terhadap pelajaran sejarah lokal, sejarah nasional dan sejarah dunia (Yusuf, Ibrahim, & Kurniawati, 2018). Berdasarkan definisi di atas, pemanfaatan benda-benda peninggalan sejarah sebagai media dan sumber belajar adalah salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan pendidikan, termasuk salah satunya pendidikan sejarah. Pemanfaatan peninggalan sejarah sebagai media dan sumber di dalam proses pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang inovatif, kreatif

dan berguna bagi proses pembelajaran. Peserta didik akan senang karena pembelajaran sejarah tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tapi dapat melihat secara langsung bentuk nyata dari peninggalan sejarah yang dijelaskan oleh guru, bukan materi yang jauh dari realitas.

2. Pengertian Museum

Museum merupakan tempat belajar, tempat rekreasi bagi peserta didik yang dapat membantu guru tapi tidak mengambil tempat atau peran dari seorang guru. Museum merupakan lembaga yang bersifat tetap yaitu untuk melayani masyarakat dan terbuka untuk melayani masyarakat umum (Hartati, 2016:1). Museum merupakan media pembelajaran yang telah ada atau tersedia dan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang terjadi di dalam suatu kelas. Museum di dalam pembelajarannya menambahkan nilai-nilai khusus kepada pendidikan formal di sekolah dan di perguruan tinggi, sebagai bagian dari pendidikan. Museum memperluas pendidikan dengan cara menawarkan berbagai macam cara belajar yang menarik, dapat untuk dinikmati, dan dapat untuk berdiskusi (Knubel, 2004:119).

Museum dari waktu ke waktu mengalami perkembangan dengan munculnya berbagai macam jenis museum yang ada. Seperti, museum sejarah, biologi, seni, dan masih banyak jenis museum lainnya. Hal ini tidak jauh berbeda dengan fungsi museum yang semakin maju dan mengalami perubahan-perubahan yang semakin baik, yang dapat terlihat dari adanya museum di zaman modern. Museum di zaman modern memiliki fungsi

pengumpulan koleksi-koleksi, penelitian, pameran serta sebagai fungsi pendidikan dan rekreasi (Sheng & Cheng, 2011:53). Museum sangat berperan penting dalam pembelajaran, karena museum adalah gudang pengetahuan, sehingga pada abad ke 20 museum menjadi penyebar aktif dalam hal pengetahuan (Donald, 1991).

Awal mulanya museum, sekitar abad ke 17 merupakan tempat untuk menyimpan koleksi benda-benda asing langka dan bernilai eksotis yang disumbangkan oleh seseorang bernama Elias Ashmole pada Universitas Oxford. Koleksi ini masih menjadi milik pribadi tetapi kemudian berkembang menjadi sebuah institusi yang memiliki tujuan untuk pendidikan yang bersifat publik (Ambrose & Paine dalam Nurcahyo, 2011:84-85). Hal ini menunjukkan bahwa museum dapat menunjukkan peran dan fungsi yang lebih besar dalam perubahan untuk membangun sebuah kategori yang berbeda di bandingkan dengan yang museum miliki di masa lalu, artinya antara museum di masa lalu dan sekarang terus mengalami perubahan menjadi lebih baik (Sherman, 2008:9).

Museum sebagai *instrument* atau sebuah alat yang dapat memfasilitasi, mengetahui, mengeksplorasi, menampilkan dan menyebarluaskan sumber daya yang di milikinya (Sherman, 2008:141). Berdasarkan definisi di atas museum merupakan media pembelajaran yang sudah tersedia dengan berbagai macam koleksi yang di milikinya. Koleksi-koleksi yang terdapat di museum dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah baik di kelas maupun di luar kelas.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Gagne (1970) mengatakan bahwa media adalah sebuah komponen yang terdiri dari berbagai macam alat atau penyusun yang membentuk suatu kesatuan yang bertujuan agar dapat merangsang peserta didik untuk dapat belajar di dalam lingkungannya. Menurut Briggs (1970), media adalah alat yang berupa fisik yang dapat menyajikan, menyampaikan suatu pesan serta dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif di dalam proses kegiatan belajar yang terjadi di dalam kelas. Buku, film dokumenter, dan bangunan sejarah merupakan contoh yang dapat dikatakan sebagai media yang tidak di proyeksikan tetapi sebagai bentuk nyata atau bukti akan adanya suatu peristiwa sejarah yang pernah terjadi di masa lalu (Sadiman et al., 2010:6).

> *"Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin* ***medium*** *("between"), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. The purpose of media is to facilitate communication and learning. Media are discussed in depth in later chapters" (Smaldino, 2007:6).*

Penggunaan media akan efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media juga berguna dalam mempengaruhi suatu tingkat keberhasilan di dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan minat belajar, pola pikir dan prestasi peserta didik. Menggunakan media yang tepat akan sangat membantu untuk pelajaran sejarah, tapi terbatasnya

penggunaan media terhadap proses pembelajaran menjadi salah satu alasan lemahnya mutu belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran (Mahnun, 2012:27).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses kerjasama yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam memanfaatkan sumber dan potensi yang ada, baik dalam diri maupun potensi yang berada di luar diri peserta didik itu sendiri. Potensi-potensi itu dapat ditemukan dengan memanfaatkan lingkungan, sarana, dan sumber belajar, yang merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan belajar tertentu atau sesuai dengan yang diharapkan (Agung & Wahyuni, 2013:3). Pembelajaran memiliki arti yang berbeda dengan pengajaran. Pembelajaran memiliki konteks yang lebih luas dibandingkan pengajaran, karena pembelajaran sengaja dirancang untuk menciptakan aktivitas peserta didik di dalam kelas (Pribadi, 2009:10).

Media pembelajaran merupakan sebuah bentuk perangsang atau alat perangsang yang sengaja disediakan atau diciptakan oleh guru untuk mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan cepat, mudah, dan benar (Suhana, 2014:61). Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai efektivitas dan efisiensi, serta dapat mencapai suatu tujuan yang diharapkan (Saud, 2010:66). Menggunakan media atau alat yang tepat sesuai dengan kompetensi

yang ingin dicapai akan sangat baik dan efektif bagi berlangsungnya proses pembelajaran, yang juga dapat menjadi penghubung antara guru dan peserta didik untuk dapat mencapai pembelajaran yang baik secara bersama-sama (Hidayah, 2010:223).

Media pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi guru dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif tapi juga bermanfaat bagi peserta didik dalam proses belajar karena dapat meningkatkan minat, pola pikir dan prestasi belajar peserta didik. Tujuan dalam pembelajaran akan dapat tercapai dan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam media akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik yang lebih baik dari pada tanpa menggunakan bantuan media.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa memanfaatkan atau melakukan pemakaian media pembelajaran di dalam suatu proses belajar akan memberikan manfaat untuk meningkatkan minat, motivasi belajar dan memberikan rangsangan atau dorongan dalam proses kegiatan belajar-mengajar serta dapat membawa pengaruh secara psikologis terhadap peserta didik (Arsyad, 2006:15). Adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pertama: memudahkan dalam proses belajar bagi peserta didik untuk menerima informasi yang disampaikan oleh guru dan memberikan kemudahan dalam mengajar bagi guru. Kedua: media

sebagai alat bantu bermanfaat dalam memudahkan proses pembelajaran yang bentuknya abstrak menjadi dapat diwujudkan dalam bentuk yang konkret. Ketiga: melalui penggunaan media atau berbagai macam media sebagai alat bantu dalam pelajaran tidak akan membuat pelajaran menjadi membosankan dan monoton. Keempat: penggunaan media akan lebih menarik perhatian dan minat peserta didik di dalam pembelajaran. Menggunakan media, membuat informasi yang ingin disampaikan oleh guru dapat tersalurkan (Suryani & Agung, 2012:43-44).

Media memiliki manfaat seperti dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai terdiri dari beberapa poin sebagai berikut: *pertama*, media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Kedua*, dengan penggunaan media bahan pengajaran akan lebih cepat terserap atau tersampaikan, sehingga tujuan pengajaran yang diharapkan akan dapat dicapai dengan mudah. *Ketiga*, metode mengajar menjadi lebih bervariasi, inovatif, dan kreatif. *Keempat*, dengan menggunakan media yang menarik dan inovatif, peserta didik akan terlibat lebih aktif di dalam proses pembelajaran (Nurseto, 2011:22).

Saripuddin menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar tetapi dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi setiap kegiatan dalam proses belajar-mengajar baik itu proses pembelajaran yang terjadi di dalam maupun di luar kelas. Media yang digunakan juga harus bervariasi dan menarik,

sehingga tujuan yang ingin dicapai oleh guru untuk peserta didik dapat terwujud (Ahmad, 2010:108).

Belajar sejarah dengan memanfaatkan media berupa peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan sekitar dapat dikatakan sebagai strategi penerapan paradigma *konstrukstivisme*. Awalnya paradigma pembelajaran yang terjadi di kelas masih bersifat *teacher oriented*, yaitu guru yang banyak berperan dalam proses pembelajaran, guru dianggap sebagai satu-satunya sumber dan media belajar di dalam proses pembelajaran. Masa modern terdapat perubahan, sifat paradigma pembelajaran berubah menjadi *student oriented*, yaitu peserta didik yang banyak berperan. Peserta didik dapat belajar dengan banyak sumber, tidak lagi fokus atau tergantung kepada guru. Contohnya peserta didik dapat belajar dengan memanfaatkan lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sebagai sumber atau media belajar, misalnya manusia, benda, peninggalan sejarah, arsip, dokumen, museum, orang lain, dan lain-lain (Tanjung, 2015:263).

Media memiliki fungsi dan manfaat untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, berdasarkan tujuan kompetensi yang telah ditentukan dalam pendidikan. Media pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif, dan variasi akan meningkatkan minat belajar peserta didik, pola pikir dan juga prestasi peserta didik, serta media juga akan memperkenalkan bahwa

pembelajaran akan menarik jika dilakukan diluar kelas dengan memanfaatkan media yang masih ada dilingkungan sekitar.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat bermacam-macam dan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi dalam pembelajaran. Sri Anitah Wiryawan dan Nurhadi mengklasifikasikannya menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

Pertama: media visual, adalah jenis media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan, misalnya mata. Contoh dari jenis media ini adalah berupa media gambar diam (*still pictures* dan grafis), media papan, dan media dengan proyeksi. Kedua: media audio, adalah jenis media yang dapat didengar. Media ini dapat diungkapkan dengan bunyi-bunyi atau suara-suara. Contoh dari jenis media ini adalah *cassette tape recorder* dan radio. Ketiga: media audio visual, merupakan media gabungan antara media visual dan audio. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar. Contoh dari media ini adalah televisi dan video kaset.

Keempat: jenis media yang selanjutnya adalah orang dan benda asli. Ini merupakan jenis media yang sebenarnya, karena media ini membantu pengalaman peserta didik secara nyata. Adapun contoh dari media ini adalah *Speciment, Moleck-up,* dan *Diorama*. Kelima: jenis media selanjutnya adalah media yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar berupa peninggalan-peninggalan yang memiliki

nilai-nilai sejarah (Suryani & Agung, 2012:140-143). Museum termasuk salah satu media yang berada dilingkungan sekitar dan memiliki nilai-nilai sejarah. Setiap koleksi yang dipamerkan di museum berasal dari berbagai macam masa dan peristiwa, yang bearti bahwa setiap koleksi tersebut sangat baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan media yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar, yang memiliki tanda atau bukti dari suatu peristiwa yang telah terjadi dimasa lampau. Bukti dari peristiwa tersebut dapat dilihat dari berbagai macam peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitar yang dijadikan sebagai media dan sumber dalam proses pembelajaran. Media lingkungan termasuk juga ke dalam media tiga dimensi, yaitu media yang dapat berwujud benda asli, seperti benda mati ataupun benda hidup dan benda yang berwujud sebagai tiruan yang dapat mewakili aslinya (Daryanto, 2010:29).

4. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah sebuah buku pedoman yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Salah satu sumber belajar yang sering digunakan oleh guru adalah buku teks atau buku penunjang. Melalui buku teks, guru tidak hanya menguasai dan memahami juga harus mencari dan mempelajari sumber-sumber lain untuk meningkatkan kemampuan dan pendalaman materi dalam proses

pembelajaran (Rusman, 2016:77). Sumber belajar tidak hanya terpaku pada buku teks, tapi juga dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar (Darwati, 2011:76).

Menurut Macbeat dan Mortimore, sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang mudah diperoleh, baik karena jaraknya dekat antara tempat sumber belajar dengan pemakaian, tetapi juga karena sumber belajar yang tersedia cukup banyak (Kaningtyas, 2016:64). Dageng mengatakan bahwa sumber belajar berupa sumber yang segala sesuatu berwujud benda dan orang yang dapat menunjang dan mendukung dalam kegiatan belajar, sehingga dapat mencakup semua sumber yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar agar terjadi perilaku belajar dalam proses pembelajaran (Abdullah, 2012:218-219). Melalui sumber sejarah juga dapat diperoleh sebuah informasi yang menjelaskan terjadinya suatu peristiwa tertentu. Sumber sejarah ini dapat berupa warisan atau peninggalan yang berbentuk lisan, tulisan dan visual (Irawan, 2016:252).

Sumber belajar adalah pedoman atau petunjuk yang terkombinasi baik itu berupa orang, benda, data dan wujud tertentu atau sesuatu yang berasal dari luar diri seseorang yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan dan memfasilitasi proses belajar seseorang, peserta didik serta memberikan informasi kepada peserta didik agar dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di luar kelas.

5. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses yang sangat penting di dalam pendidikan. Keberhasilan di dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor, seperti guru, media, sumber, teknologi, suatu interaksi di dalam pembelajaran, dan lain sebagainya (Purnamasari & Wasino, 2011:202). Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam kehidupan sosial yang ada di lingkungan sekitar, yang berguna untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang (Susanti, 2015:30). Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang terjadi dan fokus kepada peserta didik, dalam hal ini fokus kepada pemahaman materi sejarah untuk membangkitkan semangat nasionalisme, kebangsaan dan cinta tanah air bagi peserta didik (Ali lewat Hidayat, 2017:95).

Sejarah adalah suatu peristiwa, cerita atau kisah mengenai pengalaman dari orang-orang yang berada di dalam suatu masyarakat yang beradab dengan segala budaya dan segala keunikannya (Renier, 1997:81). Pengertian sejarah yang lebih komprehensif dikatakan sebagai kisah dan peristiwa yang telah terjadi, sehingga kisah atau dapat di kisahkan kepada orang-orang di masa yang akan datang. Definisi ini mengandung dua makna yaitu sejarah sebagai suatu kisah dan sejarah sebagai peristiwa, keduanya memiliki hubungan terpadu (Abdurahman, 2007:13). Sejarah adalah suatu peristiwa atau kejadian yang telah terjadi dimasa lampau. Peristiwa ini

terjadi secara berkesinambungan dan hanya terjadi sekali, jadi tidak mungkin peristiwa ini akan berulang (Ahmad, 2010:108).

Menurut Bernheim, sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari setiap perbuatan manusia, dalam perkembangannya manusia sebagai makhluk sosial didalam suatu masyarakat yang beradab dan berbudaya yang berhubungan dengan makhluk sosial lainnya (Tamburaka, 2002:10). Menurut Sukaryanto, sejarah adalah suatu peristiwa yang terjadi di masa lampau yang terjadi cukup sekali, tidak akan berulang, dan peristiwanya hanya bisa dirasakan langsung oleh orang-orang yang terlibat atau orang-orang yang ikut merasakan di dalam peristiwa yang terjadi di masa lampau, dan tidak akan dirasakan oleh orang-orang yang ada di masa sekarang (Amin, 2011:105-106).

Menurut Roeslan Abdoelgani, ilmu sejarah itu seperti sebuah penglihatan. Penglihatan tentang sebuah peristiwa yang terjadi di masa lalu, masa kini dan penglihatan sebuah peristiwa yang akan terjadi di masa depan (Sarafuddin, 2016:219). Sejarah tidak hanya sekedar pengetahuan tentang peristiwa masa lalu, tapi sejarah adalah suatu pengalaman yang dirasakan, yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran hidup untuk belajar dari peristiwa yang telah terjadi dimasa lalu untuk memperbaiki peristiwa yang terjadi sekarang atau yang akan terjadi dimasa depan.

Pembelajaran sejarah adalah suatu proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan suatu proses mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Proses pembelajaran terutama di dalam proses pembelajaran sejarah, guru

dan peserta didik mempelajari sejarah untuk memperoleh kemampuan berpikir *historis* dan kemampuan untuk lebih memahami sejarah. Tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk menanamkan semangat cinta air, kebangsaan, menciptakan rasa persatuan dan kesatuan, serta mengenalkan akan peradaban masa lalu kepada peserta didik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu melakukan suatu tinjauan pustaka atau melakukan kajian penelitian yang relevan guna memberi suatu analisis model acuan, serta perbandingan mengenai masalah yang akan dibahas. Berkenaan dengan itu, digunakan beberapa sumber yang menyinggung substansi/memiliki tema dengan penulisan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jurnal dengan judul: Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah oleh Maulana Yusuf, Nurzengky Ibrahim dan Kurniawati, Jurnal Visipena, Vol. 9, No. 2, Desember 2018, Hlm. 215-235. Jurnal ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini berisi koleksi-koleksi yang terdapat di museum perumusan naskah proklamasi dan museum kebangkitan nasional yang dijadikan sebagai sumber belajar, berisi bagaimana guru memanfaatkan koleksi museum sebagai sumber belajar dan menjelaskan kendala dalam pembelajaran sejarah yang dihadapi dengan memanfaatkan sumber sejarah museum

perumusan naskah proklamasi dan museum kebangkitan nasional sebagai sumber belajar.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama merupakan penelitian deskriptif kualitatif, menggunakan museum sebagai sumber dalam pembelajaran sejarah, memiliki rumusan masalah yang sama dan fokus penelitian juga sama dilakukan di tingkat SMA dan di museum. Perbedaan antara jurnal ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dapat dilihat dari judul. Judul jurnal ini mengambil tentang pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Peneliti mengambil judul tentang pemanfaatan museum sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah. Perbedaan selanjutnya adalah dilihat dari kelas dan museum tempat dilakukan penelitian. Jurnal ini kelas penelitiannya nya dilakukan pada kelas XI IPS dan MIPA. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan pada kelas X IPS. Kemudian didalam jurnal ini memanfaatkan museum perumusan naskah proklamasi dan museum kebangkitan nasional, peneliti memanfaatkan Museum Kapuas Raya.

2. Jurnal dengan judul: Museum Lampung sebagai Media Pembelajaran Sejarah oleh Umi Hartati, Jurnal Historia, Vol. 4, No. 1, 2016, Hlm. 1-10. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini berisi bagaimana guru memanfaatkan Museum Lampung sebagai alternatif media pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai guru

terlebih dahulu menentukan SK dan KD, merancang metode, membuat RPP, menyiapkan media dan membuat pertanyaan. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahapan (kegiatan awal, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, konfirmasi) dan kegiatan akhir).

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengambil judul tentang museum yang dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah, jenis penelitiannya sama, fokus penelitian sama dilakukan ditingkat SMA dan di Museum. Sedangkan perbedaannya adalah judul jurnal ini mengambil tentang pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah, peneliti mengambil judul tentang pemanfaatan museum sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah. Perbedaan selanjutnya adalah dilihat dari museum tempat dilakukan penelitian. Jurnal ini memanfaatkan Museum Lampung, peneliti memanfaatkan Museum Kapuas Raya.

3. Jurnal dengan judul: Museum Tsunami sebagai Sumber Belajar IPS di SMP Kota Banda Aceh oleh Fathia Irani, Hariyono dan Ari Sapto, Jurnal Pendidikan, Vol. 3, No. 2, Februari 2018, Hlm. 259-266. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini berisi koleksi-koleksi apa saja yang dimiliki oleh museum Tsunami dan relevansi koleksi yang terdapat di museum Tsunami dengan Pelajaran IPS di SMP. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan Museum Tsunami sebagai sumber belajar sudah dilaksanakan walaupun belum maksimal dan

museum Tsunami memiliki potensi yang tersedia untuk menunjang proses pembelajaran IPS dan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan museum Tsunami yang dilakukan dengan metode kunjungan (*study tour*).

Persamaan antara jurnal ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama merupakan penelitian deskriptif kualitatif, sama-sama menggunakan museum sebagai sumber belajar, memiliki rumusan masalah yang sama, dan fokus penelitian juga sama dilakukan di museum. Perbedaan antara jurnal ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dapat dilihat dari judul. Judul jurnal ini mengambil tentang pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS, sedangkan peneliti mengambil judul tentang pemanfaatan museum sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah. Perbedaan selanjutnya adalah dilihat dari tingkatan pendidikan dan museum tempat dilakukan penelitian. Jurnal ini tingkatannya dilakukan di SMP, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan di SMA. Kemudian jika jurnal ini mengambil memanfaatkan Museum Tsunami, peneliti memanfaatkan Museum Kapuas Raya.

4. Jurnal dengan judul: Kerajaan Sekadau sebagai Sumber Belajar Sejarah dalam Materi Kerajaan Islam di Indonesia Oleh Susi Susanti, Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, Vol. 12, No. 1, Mei 2015, Hlm. 29-39. Jurnal ini berisikan tentang kemampuan guru dalam memanfaatkan peninggalan sejarah yang ada didaerah sekitar yang disisipkan kedalam pembelajaran

nasional, seperti buku Kerajaan Sekadau yang dijadikan sebagai sumber belajar dalam materi Kerajaan Islam di Indonesia, dilihat juga dengan masuknya Islam di Kerajaan Sekadau. Sehingga hasil akhirnya dapat dikatakan bahwa Kerajaan Sekadau dapat dikembangkan sebagai sumber belajar sejarah pada siswa kelas XI SMA.

Persamaan Jurnal ini dengan judul yang peneliti ambil adalah sama-sama memanfaatkan suatu situs peninggalan sejarah atau bangunan yang didalamnya memiliki peninggalan sejarah dan juga nilai-nilai sejarah yang disesuaikan kedalam suatu materi pembelajaran sejarah nasional, jenis penelitiannya sama yaitu deskriptif kualitatif, tingkatan penelitian nya sama di SMA, serta sama-sama memanfaatkan suatu peninggalan sejarah sebagai sumber belajar. Perbedaannya jika didalam jurnal ini memanfaatkan peninggalan sejarah lokal berupa Kerajaan Sekadau yang dijadikan sebagai sumber belajar, sedangkan judul yang peneliti ambil menjadikan peninggalan sejarah berupa Museum Kapuas Raya sebagai media dan sumber pembelajaran. Perbedaan selanjutnya dilihat dari kelas dan materi, kalau didalam jurnal ini kelas nya fokus kepada kelas XI dan materi nya tentang Kerajaan Islam di Indonesia. Judul yang diambil oleh peneliti, kelas nya fokus kepada Kelas X dan materinya masa Pra-sejarah dan Hindu *(akulturasi*).

5. Tesis dengan judul: Pemanfaatan Laboratorium Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Universitas PGRI Yogyakarta oleh Nadhira Nikmatullah, Agustus 2018, Hlm. 1-319. Hasil penelitian menyimpulkan

bahwa mahasiswa dan dosen telah memanfaatkan laboratorium dan media koleksi laboratorium sejarah sebagai media dalam proses pembelajaran sejarah. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti teliti adalah sama-sama mengambil judul tentang pemanfaatan bangunan/peninggalan sebagai media pembelajaran, serta jenis penelitiannya sama deskriptif kualitatif.

Perbedaannya adalah dapat dilihat dari objek dan subjek penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu objek nya adalah Universitas PGRI Yogyakarta dan subjeknya adalah dalam lingkup perguruan tinggi, yaitu mahasiswa dan juga dosen. Objek dan subjek yang peneliti teliti adalah SMA Negeri 01 Sintang dan Museum Kapuas Raya, serta subjeknya adalah siswa dan pengurus Museum Kapuas Raya.

6. Tesis dengan judul: Museum Sejarah Purbakala Pleret Sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah oleh Iskandar, Maret 2017, Hlm. 1-182. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Museum Sejarah purbakala pleret memiliki koleksi yang berjumlah 198 koleksi dan 4 situs yang menunjukkan bahwa museum sejarah purbakala pleret merupakan museum sejarah; (2) Koleksi museum sejarah purbakala pleret memiliki relevansi dengan materi pelajaran sejarah yaitu lebih tepatnya terdapat pada koleksi pada masa Islam; (3) Pemanfaatan museum sejarah purbakala pleret selama ini banyak digunakan untuk berbagai kegiatan, namun belum digunakan secara maksimal untuk pembelajaran sejarah.

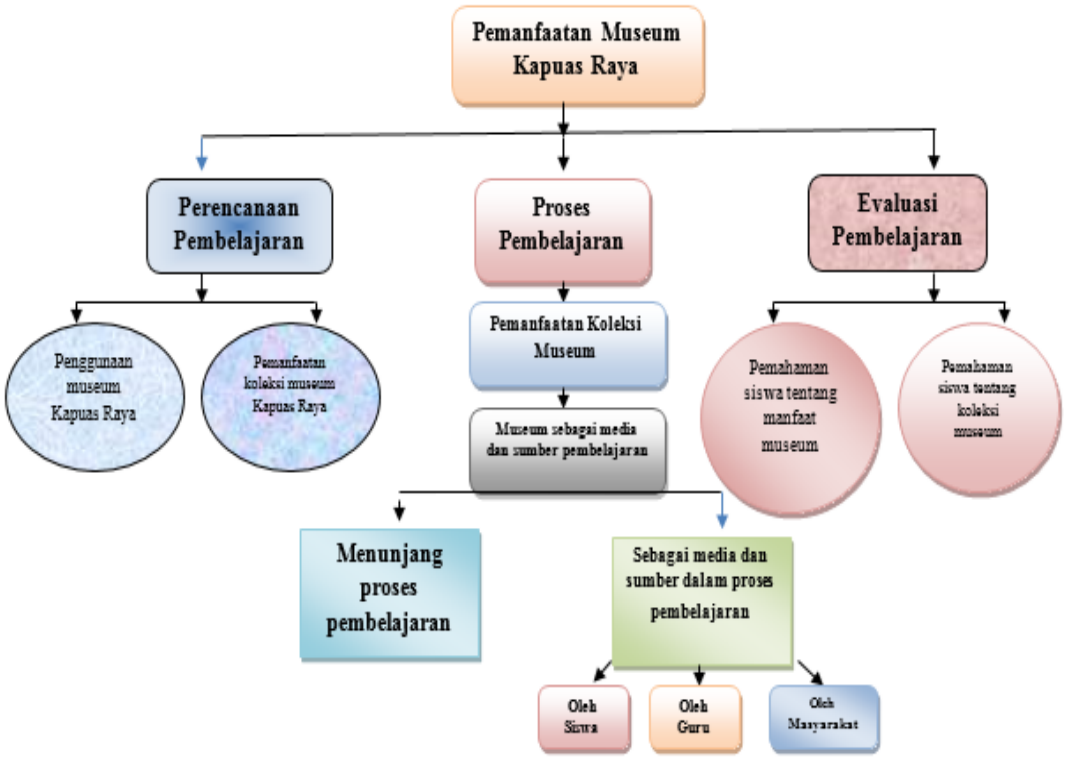
Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti teliti adalah sama-sama mengangkat tentang bangunan bersejarah atau bangunan yang didalamnya memiliki sumber sejarah sebagai pembelajaran sejarah seperti memanfaatkan museum. Perbedaannya, penelitian terdahulu pemanfaatan bangunannya sebagai sarana pembelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memanfaatkan bangunan bersejarah sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah, museum nya juga berbeda, tesisnya Iskandar memanfaatkan museum Sejarah Purbakala Pleret, maka penelitian ini memanfaatkan Museum Kapuas Raya.

C. Alur Pikir

Museum adalah sebuah bangunan untuk mengumpulkan, menyimpan, dan memamerkan berbagai macam koleksi peninggalan sejarah. Pemanfaatan museum sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah telah membuat sebuah perubahan pada pelajaran sejarah yang selama ini berfokus pada buku teks sebagai sumber utama. Museum Kapuas Raya adalah sebagai salah satu media dan sumber yang dibangun untuk memudahkan peserta didik dalam memahami secara *historis* proses pembelajaran sejarah. Koleksi-koleksi yang dimiliki oleh museum dapat digunakan sebagai media dan sumber yang secara nyata ada untuk membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran sejarah, sehingga

peserta didik dapat mengetahui bagaimana bentuk asli dari peninggalan sejarah.

Berikut ini merupakan gambar untuk memperjelas alur pikir yang telah diuraikan diatas sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pikir Pemanfaatan Museum Kapuas Raya.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori, memunculkan beberapa pertanyaan antara lain sebagai berikut:

1. Koleksi sejarah apa saja yang terdapat di Museum Kapuas Raya yang dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah di SMA?
2. Materi apa saja dalam pembelajaran yang dapat disampaikan dan sesuai dengan pemanfaatan Museum Kapuas Raya sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah?
3. Bagaimana hubungan antara koleksi yang terdapat di Museum Kapuas Raya dengan materi mata pelajaran sejarah?
4. Bagaimana guru dan siswa memanfaatkan koleksi Museum Kapuas Raya sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah di SMA?
5. Apakah penggunaan Museum Kapuas Raya dapat menunjang siswa-siswi memahami bentuk-bentuk dari peninggalan-peninggalan sejarah?
6. Hambatan apa saja yang dimiliki oleh guru, dan siswa dalam memanfaatkan Museum Kapuas Raya sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah di SMA?