



THE ROLE OF THE TNI AD DHARMA WIRATAMA MUSEUM TO INCREASE UNDERSTANDING OF THE HISTORY OF THE INDEPENDENCE STRUGGLE IN HISTORY LEARNING

Susanna Stella Wulandari¹, Muhammad Iqbal Birsyada²

^{1,2}Master of Social Education Program, PGRI University of Yogyakarta

¹susanadjie@gmail.com

²iqbal@upy.ac.id

Abstract

The TNI AD Dharma Wiratama Museum, located in Yogyakarta, plays a crucial role in enhancing the understanding of Indonesia's struggle for independence, particularly within the context of historical education for students. This article examines the significant role of the TNI AD Dharma Wiratama Museum in history education, focusing on military history and the Indonesian independence struggle. The museum offers a unique learning experience through its diverse collection, which includes weaponry, uniforms, documents, and detailed historical photographs. By providing interactive exhibitions, the museum delivers a multisensory experience that enables visitors, especially students, to grasp the context and significance of history more deeply than traditional learning methods. Interactive learning methods at the museum, such as the use of digital technology and hands-on activities, enhance visitor engagement and understanding by presenting educational material in a more tangible and relevant form. Additionally, museum visits can significantly boost students' learning motivation by offering contextual and immersive experiences that link theory with real-world applications. The direct engagement and interactive exhibits at the TNI AD Dharma Wiratama Museum enrich students' understanding of Indonesia's independence struggle by providing visual context and in-depth materials, clarifying historical complexities through direct interaction with historical artifacts. Through active learning approaches and comprehensive exhibitions, the museum serves as an effective educational medium in improving students' comprehension and appreciation of national history.

Keywords: *TNI AD Dharma Wiratama Museum, History Education, Interactive Learning Methods, Indonesian Independence Struggle, Student Motivation*

PENDAHULUAN

Museum sebagai salah satu bentuk media pembelajaran menawarkan potensi yang signifikan dalam menghadapi tantangan ini. Museum, dalam konteks pendidikan, berfungsi sebagai pusat informasi, kajian, dan penelitian yang menyimpan berbagai artefak sejarah dan budaya. Dengan demikian, museum tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah tetapi juga sebagai sarana edukasi yang dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih konkrit dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan pemanfaatan museum agar proses pembelajaran sejarah di kelas tidak lagi abstrak namun menjadi konkrit, sehingga peserta didik lebih antusias dalam

belajar serta tercipta situasi pengajaran yang bervariasi. Apabila dilihat secara fungsinya museum memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah museum sebagai pusat informasi kajian dan penelitian serta sebagai sumber media pembelajaran (Natawidjaja, 1979).

Pendidikan sejarah memainkan peran penting dalam membentuk identitas dan kepribadian bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, cakap, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Triastuti, 2015). Dalam

konteks ini, museum memiliki peranan strategis sebagai sarana pendidikan yang tidak hanya menyimpan dan melestarikan artefak sejarah, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukasi yang efektif. Pendidikan secara esensial dan kultural pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai kebudayaan yang menjadi identitas karakter masyarakat dan bangsa. Nilai-nilai esensial tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai cara seperti penguatan nilai-nilai karakter kebangsaan (nation character building), Birsyada, M. I., & Siswanta. (2021). Selain itu Pendidikan juga dapat menjadi alat sosialisasi nilai kepada anak-anak agar mereka benar-benar mampu menghayati peranan sosial yang seharusnya mereka terapkan (M. Iqbal Birsyada, 2016).

Museum memiliki peran penting dalam konservasi dan edukasi sejarah, khususnya dalam konteks perjuangan kemerdekaan. Museum sebagai institusi penyimpanan dan pameran artefak sejarah menawarkan cara yang efektif untuk memahami dan menghargai perjuangan yang telah dilakukan untuk meraih kemerdekaan. Dengan menampilkan berbagai koleksi yang mencerminkan peristiwa-peristiwa kunci, tokoh-tokoh penting, dan artefak yang relevan, museum dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang perjuangan kemerdekaan sebuah bangsa (Sudirman, 2017). Pada tataran praksis, sampai saat ini mata pelajaran sejarah masih banyak yang menganggap dan mengidentikkan sebagai pelajaran yang dianggap membosankan di kelas. Perasaan sekaligus stigma ini muncul karena guru sejarah menjadi penyampai informasi tunggal pada peserta didik dalam memperoleh pengetahuan tanpa adanya penguatan daya kritis peserta didik (Birsyada, 2016). Singkatnya guru sejarah dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran dapat bermakna sekaligus dapat membentuk karakter rasa cinta tanah air sekaligus kritis dan konstruktif (Birsyada, 2014; Birsyada & Siswanta, 2021).

Sehingga museum dapat menjadi media pembelajaran Sejarah secara langsung karena memberikan bebrbagai informasi yang terdapat didalam koleksi didalamnya. Namun, metode

penyampaian informasi di museum tradisional sering kali kurang interaktif dan dapat menjadi kurang menarik bagi generasi muda yang lebih familiar dengan teknologi digital. Untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran di museum, penting untuk mengintegrasikan teknologi yang dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih imersif dan interaktif. Salah satu solusi inovatif adalah dengan menggunakan teknologi Virtual Reality (VR). Teknologi VR dapat menciptakan simulasi yang realistis dan mendalam dari peristiwa sejarah, memungkinkan pengunjung untuk merasakan dan memahami konteks perjuangan kemerdekaan secara lebih langsung dan menyeluruh (Sari, 2020). Museum Dharma Wiratama di Yogyakarta, sebuah lembaga yang menyimpan koleksi peninggalan sejarah kemerdekaan Indonesia, menghadapi tantangan signifikan dalam menarik minat pengunjung meskipun berada di lokasi strategis dekat dengan berbagai institusi pendidikan dan pusat kegiatan lainnya. Meskipun secara geografis terletak di pusat kota dan berdekatan dengan universitas, sekolah, serta perpustakaan kota, museum ini cenderung sepi dari pengunjung baik pada hari kerja maupun hari libur.

Fenomena ini mencerminkan masalah yang sering ditemui oleh banyak museum, di mana meskipun fasilitas dan lokasi mendukung, kepuasan pengunjung sering kali tidak tercapai. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kepuasan pengunjung terhadap museum dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kualitas produk, pelayanan, dan fasilitas yang tersedia (Yoeti, 2006). Ketidakpuasan ini dapat berdampak pada rendahnya tingkat kunjungan dan menghambat potensi museum sebagai destinasi wisata edukatif. Sebuah studi oleh Melton (1972) via Ross (1998) menunjukkan bahwa kejenuhan pengunjung akibat banyaknya informasi baru dalam waktu singkat dapat menyebabkan ketidakpuasan dan penurunan minat untuk melanjutkan kunjungan. Kejenuhan ini sering kali disebabkan oleh penjelasan yang membingungkan, kualitas objek pameran yang kurang menarik, atau ketidaklengkapan informasi.

Gage (2006) menekankan pentingnya kelengkapan fasilitas dan kualitas pelayanan dalam menentukan kepuasan pengunjung dan keberlanjutan suatu museum. Kurangnya fasilitas yang memadai dan pelayanan yang

tidak optimal dapat menyebabkan pengunjung merasa tidak puas dan mengurangi kemungkinan mereka untuk kembali mengunjungi museum tersebut.

Berdasarkan fenomena ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengunjung terhadap kualitas produk, pelayanan, dan fasilitas di Museum Dharma Wiratama, mengidentifikasi hambatan dan tantangan dalam pengembangan museum sebagai destinasi wisata, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan. Dengan memahami dan mengatasi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengunjung, diharapkan museum ini dapat meningkatkan daya tariknya dan memaksimalkan potensi sebagai tempat wisata edukatif di Yogyakarta.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur. Penelitian ini dilakukan oleh penulis bertempat di kota Yogyakarta tempatnya di Museum TNI AD Dharma Wiratama. Serta penulis mengambil data dari beberapa buku dan jurnal yang relevan dan berkaitan dengan judul penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan Sejarah yang seluruhnya melalui prosedur Sejarah diantaranya heuristik, kritik sumber, dan interpretasi Sejarah, dan histografi.

Sumber data dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara para siswa yang berkunjung ke Museum TNI AD Dharma Wiratama. Sedangkan data sekunder dari beberapa perpustakaan, buku dan jurnal. Ada dua Langkah yang perlu dilakukan yaitu kritik eksternal dan kritik internal. Selanjutnya menyusun data yang diperoleh dari sumber ke dalam sebuah karya ilmiah sesuai dengan judul. Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Museum TNI AD Dharma Wiratama adalah salah satu institusi yang mengoleksi dan memamerkan artefak sejarah kemiliteran Indonesia, khususnya terkait dengan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI AD). Museum ini berfungsi tidak hanya sebagai tempat penyimpanan dan pameran barang-

barang bersejarah tetapi juga sebagai alat pendidikan dan propaganda untuk memperkuat narasi militeristik dan ideologi tertentu (Nugroho Notosusanto, 2018)

Peningkatan pembelajaran sejarah di Museum Dharma Wiratama dapat dicapai dengan memperbaiki kualitas informasi yang disajikan kepada pengunjung. Saat ini, museum sering dianggap kurang informatif meskipun memiliki koleksi yang berharga. Untuk meningkatkan kepuasan pengunjung dan efektivitas pembelajaran sejarah, penting untuk meningkatkan kualitas penjelasan dan informasi tentang koleksi pameran. Selain itu, peningkatan pelayanan dan fasilitas museum juga dapat membantu mengatasi kejenuhan pengunjung dan membuat pengalaman mereka lebih memuaskan. Penerapan metode pembelajaran yang interaktif di Museum Dharma Wiratama dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengunjung terhadap sejarah. Dengan menggunakan pendekatan yang melibatkan pengunjung secara aktif, seperti diskusi, simulasi, dan teknologi multimedia, museum dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Metode ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan kepuasan pengunjung dengan cara menyajikan informasi secara lebih dinamis dan interaktif. Yoeti (2006).

Umpan balik dari pengunjung yang berstatus sebagai pelajar menunjukkan bahwa sangat jelas informasi yang didapatkan pada koleksi dan fasilitas yang menarik sehingga pengunjung puas saat berkunjung dan belajar Sejarah di Museum TNI AD Dharma Wiratama. Pengunjung merasa sangat terbantu dan puas belajar Sejarah di museum karena koleksi dan fasilitas pendukung seperti digitalisasi sudah ada pada museum ini. Sehingga museum ini sudah sangat cocok untuk pembelajaran Sejarah karena kualitas informasi, pelayanan, dan fasilitas yang ada sudah sangat memadai untuk media pembelajaran Sejarah secara langsung. Sehingga museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi militer, tetapi juga sebagai pusat edukasi yang mendalam. Institusi pendidikan dapat memanfaatkan fasilitas museum untuk menyediakan pengalaman belajar yang

interaktif dan mendalam mengenai sejarah perjuangan TNI AD. Program-program seperti kunjungan edukatif, workshop, dan pameran tematik dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah militer dan kontribusi TNI AD dalam perjuangan kemerdekaan. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan langsung di museum, pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup dan relevan, menghubungkan pengetahuan teoritis dengan realitas historis yang dihadapi oleh pahlawan bangsa. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya kurikulum pendidikan tetapi juga menumbuhkan rasa kebanggaan dan kepedulian terhadap warisan sejarah nasional di kalangan generasi muda. (Susanna & Birsyada 2024).

PEMBAHASAN

1. Peran Museum dalam Pendidikan Sejarah

Pendidikan merupakan jembatan untuk mencerdaskan generasi bangsa, pendidikan memiliki peranan yang penting untuk kemajuan negeri ini. Apabila masyarakat memiliki pendidikan yang lebih baik, maka kita tidak dapat dipandang sebelah mata oleh orang lain, bahkan oleh negara lain. Pendidikan merupakan bekal utama dalam kehidupan. Secara total, pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu dan lain. Apabila menginginkan pendidikan terlaksana secara teratur, berbagai elemen yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali. (Deni & Salamah, 2022). Museum TNI AD Dharma Wiratama Yogyakarta memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan sejarah, khususnya terkait dengan sejarah militer dan perjuangan bangsa Indonesia. Museum ini merupakan pusat pembelajaran yang berfokus pada sejarah Angkatan Darat Republik Indonesia (AD RI) dan memberikan kontribusi signifikan dalam memperkenalkan sejarah militer kepada masyarakat. Sebagai museum yang didedikasikan untuk sejarah militer, Museum TNI AD Dharma Wiratama memiliki koleksi yang sangat beragam, termasuk peralatan perang, seragam, dokumen sejarah, dan foto-foto yang menggambarkan berbagai peristiwa penting dalam sejarah TNI AD. Koleksi ini

memberikan konteks visual yang mendalam tentang peran dan kontribusi TNI AD dalam perjuangan kemerdekaan dan pembangunan bangsa. Salah satu peran utama museum ini adalah menyajikan pameran yang memungkinkan pengunjung untuk melihat langsung artefak sejarah dan memahami fungsi serta pentingnya benda-benda tersebut dalam konteks sejarah. Pameran ini membantu pengunjung, terutama pelajar dan mahasiswa, untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sejarah militer Indonesia melalui pengalaman visual dan interaktif. (Andi Prabowo, 2024).

2. Efektivitas Metode Pembelajaran Interaktif

Metode pembelajaran interaktif, seperti penggunaan teknologi digital dan pameran *hands-on*, telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengunjung di museum. Interaksi langsung dengan objek dan konten membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan berkesan. Cameron, F. (2007) Sehingga dengan metode pembelajaran interaktif di museum menjadikan belajar lebih jelas dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional karena beberapa alasan utama. Museum TNI AD Dharma Wiratama menyediakan konteks nyata untuk materi pelajaran sejarah, memungkinkan pengunjung terutama para pelajar untuk melihat koleksi asli atau benda sejarah yang membuat informasi lebih relevan dan mudah dipahami. Selain itu, pengalaman multisensori yang ditawarkan oleh museum seperti visual, auditori, dan teori dapat meningkatkan pemahaman dan referensi informasi dengan melibatkan lebih banyak saluran persepsi. Pameran interaktif di museum, termasuk aktivitas *hands-on* dan teknologi digital, memungkinkan pengunjung untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran, yang sering kali meningkatkan keterlibatan dan pemahaman. Museum TNI AD Dharma Wiratama juga menyajikan informasi dalam bentuk visual yang memudahkan pemahaman konsep yang kompleks, serta menyediakan kesempatan untuk pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih mudah diingat. Ketertarikan dan motivasi pengunjung terhadap pameran yang mereka minati turut memperkuat efektivitas pembelajaran. Selain itu, kunjungan

ke museum mendorong diskusi sosial dan refleksi, serta memanfaatkan teknologi untuk memberikan informasi tambahan dan konteks yang mendalam. Semua faktor ini berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam di museum.

Teknologi interaktif di museum dapat memperdalam pemahaman pengunjung dengan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan personal. Integrasi alat interaktif dalam pameran membantu pengunjung memahami informasi dengan cara yang lebih terlibat dan efektif. Hayes, S. (2012). Berkunjung ke museum dapat memberikan pembelajaran yang kontekstual dan personal karena museum menyediakan konteks nyata untuk materi pelajaran sejarah. Museum TNI AD Dharma Wiratama menampilkan koleksi asli dan objek sejarah, pengunjung dapat melihat dan merasakan langsung item-item yang terkait dengan topik pelajaran sejarah. Hal ini membantu pengunjung khususnya pelajar dalam pembelajaran Sejarah dengan konteks yang lebih konkret dan relevan, membuat pemahaman menjadi lebih mendalam. Museum TNI AD Dharma Wiratama menawarkan pengalaman multisensori yang memperkaya pembelajaran sejarah. Pengunjung tidak hanya melihat objek tetapi juga dapat melihat koleksi digital, membaca teks informatif, dan mencoba permainan interaktif. Pengalaman ini melibatkan berbagai indera, yang mendukung pembelajaran yang lebih menyeluruh dan menguatkan ingatan. Pembelajaran di museum menjadikan pembelajaran yang lebih aktif dan reflektif, yang sering kali lebih mudah dipahami dan diingat. Secara keseluruhan, kunjungan ke Museum TNI AD Dharma Wiratama menawarkan kesempatan untuk belajar dalam konteks yang autentik dan relevan, sambil memberikan pengalaman yang personal dan langsung. Ini semua berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam dan berkesan tentang materi pelajaran Sejarah.

3. Dampak Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kunjungan ke museum dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan cara menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual. Sebuah studi oleh Hein (1998) mengungkapkan bahwa museum dapat

berfungsi sebagai lingkungan pembelajaran yang memotivasi siswa melalui interaksi langsung dengan objek-objek yang relevan, yang sering kali lebih sulit dicapai dalam setting kelas tradisional. Sehingga belajar di Museum TNI AD Dharma Wiratama dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dengan cara yang imersif dan kontekstual. Pengalaman langsung yang diberikan di Museum TNI AD Dharma Wiratama seperti melihat koleksi dan benda-benda bersejarah secara fisik yang terkait perjuangan kemerdekaan Indonesia dapat membantu siswa mengaitkan informasi dari buku teks dengan objek nyata, memberikan konteks dan relevansi yang membuat pembelajaran lebih bermakna. Museum TNI AD Dharma Wiratama merangsang berbagai indera melalui pameran visual dan audio, menciptakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan, sementara kegiatan interaktif seperti permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis dan eksplorasi. Lingkungan Museum TNI AD Dharma Wiratama yang berbeda dari ruang kelas tradisional menawarkan suasana segar yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat. Selain itu, kunjungan ke museum sering membangun koneksi emosional dengan materi yang dipelajari, seperti rasa kagum terhadap benda sejarah, yang meningkatkan motivasi untuk belajar lebih dalam. Diskusi dan refleksi setelah kunjungan memberikan kesempatan bagi siswa untuk membagikan perspektif dan mengajukan pertanyaan, memperdalam pemahaman mereka dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Pengalaman langsung di museum dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan aplikasi dunia nyata (Falk, 2009). Museum TNI AD Dharma Wiratama dapat sangat memotivasi siswa karena museum menyajikan konsep akademik dalam konteks dunia nyata, yang membantu siswa memahami relevansi materi yang dipelajari. Dengan melihat koleksi secara langsung, siswa dapat mengaitkan teori dengan aplikasi nyata, yang membuat pembelajaran lebih relevan dan bermanfaat. Selain itu, pengalaman multisensori yang ditawarkan museum TNI AD Dharma Wiratama seperti melihat koleksi, mencoba permainan edukatif,

dan mendengarkan audio dapat memperkaya pemahaman dan daya ingat siswa, serta menjadikan proses belajar lebih menarik. Program interaktif di museum mendorong siswa untuk terlibat aktif dan berpikir kritis tentang materi. Keterlibatan emosional yang ditimbulkan oleh pameran yang mengisahkan cerita atau menampilkan objek Sejarah dengan makna mendalam juga dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka. Selain itu, Museum TNI AD Dharma Wiratama memberikan kesempatan untuk melihat berbagai perspektif dan interpretasi, yang dapat memperluas pemahaman siswa dan mendorong mereka untuk berpikir lebih luas. Terakhir, inspirasi dari pencapaian dan inovasi yang dipamerkan di Museum TNI AD Dharma Wiratama dapat memotivasi siswa untuk mengejar kreativitas dan berusaha lebih keras dalam studi mereka.

4. Meningkatkan Pemahaman Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia

Belajar di museum memperkaya pemahaman sejarah dengan menyediakan konteks visual dan materi yang mendukung narasi sejarah. Ini memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menjelajahi berbagai perspektif dan memahami kompleksitas sejarah dengan lebih baik. (Falk, J. H., & Storksdieck, M, 2005). Seperti halnya belajar di Museum TNI AD Dharma Wiratama dapat secara signifikan memperkaya pemahaman sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia dengan menyediakan konteks visual dan materi yang mendalam. Museum ini menyajikan koleksi, gambar, dan konsep digitalisasi yang memungkinkan pengunjung untuk melihat dan merasakan benda-benda sejarah secara langsung. Pendekatan ini membuat sejarah menjadi lebih konkret dan mudah dipahami dibandingkan dengan teks buku sejarah. Pengalaman interaktif yang ditawarkan, seperti replika alat tempur dan simulasi peristiwa sejarah, membantu pengunjung, khususnya pelajar, untuk memahami alur cerita sejarah dengan lebih jelas dan mendalam. Penjelasan terperinci yang menyertai setiap koleksi memberikan konteks tambahan yang penting, menguraikan kompleksitas dan nuansa sejarah

SIMPULAN

Museum TNI AD Dharma Wiratama memainkan peran yang sangat penting dalam

Indonesia yang mungkin tidak sepenuhnya dicakup dalam buku pelajaran. Selain itu, museum ini juga menyoroti aspek-aspek sejarah Indonesia yang sering kali terabaikan dalam materi pelajaran, seperti peran individu atau unit tertentu dalam perjuangan kemerdekaan. Dengan cara ini, Museum TNI AD Dharma Wiratama berfungsi sebagai media edukasi yang efektif, menawarkan wawasan yang lebih luas dan mendalam tentang sejarah Indonesia serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap perjuangan kemerdekaan negara.

Museum sebagai ruang edukasi memungkinkan pengunjung untuk terlibat dalam proses pembelajaran aktif melalui pameran, tur, dan interaksi langsung, yang memperdalam pemahaman dan minat mereka terhadap Sejarah (Hein, G. E, 1998). Pada Museum TNI AD Dharma Wiratama membantu meningkatkan pemahaman sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia bagi siswa melalui pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan pameran, tur, dan interaksi langsung. Koleksi museum dirancang dengan elemen visual dan multimedia yang memperkuat pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah, melampaui kemampuan teks buku pelajaran untuk menyampaikan konteks yang lebih konkret. Pameran yang dilengkapi dengan gambar, replika alat tempur, dan teknologi interaktif memberikan pengalaman yang lebih nyata dan mendalam. Tur yang dipandu oleh staf museum memberikan penjelasan tambahan dan konteks yang membantu siswa mengaitkan informasi sejarah dengan objek yang mereka lihat, memperdalam pemahaman mereka. Interaksi langsung dengan benda-benda sejarah, seperti menggunakan teknologi digital dan melihat artefak secara fisik, memungkinkan siswa untuk mengalami dan merasakan sejarah dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Dengan menyajikan sejarah dalam bentuk yang lebih hidup dan terhubung, Museum TNI AD Dharma Wiratama membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih kaya dan mendalam tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia, menjadikan pembelajaran sejarah lebih efektif dan berdampak.

meningkatkan pemahaman tentang Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia. Melalui koleksi yang kaya dan interaktif, Museum TNI AD Dharma Wiratama tidak hanya menyajikan

fakta-fakta sejarah, tetapi juga menghidupkan kembali semangat perjuangan para pahlawan bangsa. Pendidikan sejarah yang efektif memerlukan lebih dari sekadar buku teks, belajar sejarah memerlukan pengalaman yang dapat menyentuh hati dan membangkitkan rasa nasionalisme. Museum ini menawarkan pengalaman belajar yang mendalam, membantu generasi muda untuk memahami dan menghargai nilai-nilai perjuangan kemerdekaan serta kontribusi TNI AD dalam proses tersebut. Dengan terus berkomitmen pada inovasi dan keterlibatan masyarakat, Museum TNI AD Dharma Wiratama akan tetap menjadi garda terdepan dalam pendidikan sejarah, memastikan bahwa semangat perjuangan kemerdekaan terus hidup dan menginspirasi di hati setiap bangsa Indonesia.

SARAN

1. Bagi Museum TNI AD Dharma Wiratama
 - a. Mengembangkan dan memperbarui program-program edukasi untuk menjangkau berbagai kelompok usia dan tingkat pendidikan.
 - b. Memperluas kerjasama lebih lanjut dengan sekolah-sekolah dan universitas untuk mengadakan kunjungan rutin atau program kunjungan museum
 - c. Meningkatkan promosi dan penyebaran informasi mengenai kegiatan museum melalui media sosial dan platform online lainnya dapat menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya sejarah perjuangan kemerdekaan.
2. Bagi Siswa
 - a. Siswa mampu mempelajari materi sejarah terkait sebelum kunjungan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.
 - b. Siswa mencatat hal-hal penting yang dipelajari dan diskusikan dengan teman atau guru untuk memperkuat pemahaman.
 - c. Siswa diharapkan setelah kunjungan, meluangkan waktu untuk merefleksikan dan menulis tentang pengalaman serta pengetahuan yang didapat.

3. Bagi Guru
 - a. Guru mampu merencanakan kunjungan ke museum sebagai bagian dari kurikulum untuk memperkaya materi pembelajaran sejarah dan membuatnya lebih kontekstual.
 - b. Guru mampu memberikan informasi dan panduan kepada siswa sebelum kunjungan agar mereka lebih siap dan dapat memanfaatkan waktu di museum secara efektif.
 - c. Guru mampu membuat aktivitas sebelum kunjungan untuk mempersiapkan siswa, dan kegiatan reflektif setelah kunjungan untuk mendalami materi yang dipelajari.

4. Bagi Peneliti
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memberikan informasi tentang peran Museum TNI AD Dharma Wiratama untuk meningkatkan pemahaman Sejarah Perjuangan Kemerdekaan dalam Pelajaran Sejarah
 - b. Memberi motivasi bagi peneliti lain untuk dapat meningkatkan pemahaman Sejarah Perjuangan Kemerdekaan dalam Pelajaran Sejarah

DAFTAR PUSTAKA

- Astrieccia, A. (2018). Kepuasan Pengunjung Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama Serta Konsep Pengembangannya. *GAMAJTS*. Diakses dari <https://journal.ugm.ac.id/gamajts/article/view/36317/21218>
- Birsyada, M. Iqbal. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan IPS: Suatu Pendekatan Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Ombak.
- Birsyada, M. I., & Siswanta. (2021). Inovasi pendidikan karakter bangsa berbasis nilai-nilai sejarah perjuangan Pangeran Sambernyowo di era masyarakat 5.0. *Diakronika*, 1(1). Diambil dari

- <http://diakronika.ppj.unp.ac.id/index.php/diakronika/article/view/179/86>
- Birsyada, M. I., Gularso, D., & Fairuzabadi, M. (2022). Strategi pengembangan pembelajaran sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia berbasis diorama museum di sekolah. *Diakronika*. Diakses dari <http://diakronika.ppj.unp.ac.id/index.php/diakronika/article/view/272>
- Birsyada, Muhammad Iqbal, & Mukti, Azriel Satria. (2024). Peran Benteng Vredeburg Dalam Peristiwa Agresi Militer Belanda II Dan Serangan Umum 1 Maret Tahun 1948-1949. *Santhet: Jurnal Ilmiah Sejarah dan Pendidikan*. Diakses dari <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/4074>
- Cameron, F. (2007). Beyond the repository: Museums, the role of new media, and the idea of interactive learning. *Museum Management and Curatorship*.
- Falk, J. H. (2009). *Identity and the Museum Visitor Experience*. Left Coast Press.
- Falk, J. H., & Storksdieck, M. (2005). Using the New Knowledge to Explore Learning in Museums. *Science Education*.
- Gage, J. (2006). The role of facilities and service quality in visitor satisfaction and museum sustainability. *Museum Management and Curatorship*.
- Hayes, S. (2012). The role of interactive technology in enhancing museum education. *International Journal of Museum Management and Curatorship*.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. Routledge.
- Melton, A. W. (Ed.). (1972). *The Psychology of Learning and Motivation: Advances in Research and Theory* (Vol. 6). Academic Press.
- Natawidjaja, R. (1979). *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugrahanto, W., & Adyawardhina, R. (2018). Demokrasi dalam sejarah militer Indonesia: Kajian historis tentang pemilihan panglima tentara pertama pada 1945. Diakses dari <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1550122&val=1404&title>
- Prabowo, Andi. (2024). Peran Museum TNI AD Dharma Wiratama dalam Pendidikan Sejarah. *Jurnal Sejarah Militer Indonesia*.
- Ross, S. A. (1998). Museum visitor behavior: A review of the literature. *Museum Studies Press*.
- Sari, I. (2020). Teknologi VR untuk Pembelajaran Sejarah di Museum: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*.
- Sudirman, B. (2017). Peran Museum dalam Pelestarian dan Pendidikan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan*.
- Tinursani, D., & Salamah. (2022). Peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar sosiologi melalui model pembelajaran Think Pair Share. Diakses dari <https://repository.upy.ac.id/3467/1/1.%20ArtikelDeniTinursani%26Salamah.pdf>
- Yoeti, O. S. (2006). *Manajemen Museum dan Pameran*. Jakarta: Erlangga