

PEMANFAATAN MUSEUM UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 KASIHAN

Sumi Harti, Darsono

Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta

Sumiharti4@gmail.com, darsono@upy.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) pemanfaatan museum sebagai sumber belajar. 2) pemanfaatan museum dalam meningkatkan minat belajar sejarah. 3) pemanfaatan museum untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dengan menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) dengan berkunjung ke museum koleksi yang ada dapat dimanfaatkan oleh siswa dari sumber belajar dengan memanfaatkan museum siswa menjadi sangat aktif karena siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai sejarah sehingga berbagai informasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan dapat didapatkan dari kunjungan museum, 2) dengan kunjungan ke museum ataupun

dengan museum virtual siswa dapat mengetahui koleksi atau benda-benda bersejarah sehingga pembelajarannya akan sangat menyenangkan disamping membuat siswa antusias pasti dampaknya akan membangkitkan minat belajar siswa, 3) dengan kunjungan ke museum dapat meningkatkan prestasi siswa hal itu bisa dilihat dari hasil ulangan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran kunjungan museum atau museum virtual, dengan adanya pembelajaran dimuseum yang dapat meningkatkan minat belajar siswa juga akan meningkat berdasarkan data-data hasil ulangan siswa.

Kata Kunci: Museum, Minat Belajar, Prestasi Belajar.

Abstract

This study aims to find out: 1) the use of museums as learning resources, 2) the use of museums in increasing interest in learning history. 3) the use of museums to increase achievement in learning history.

The method used in this research is a qualitative research method. Data collection techniques using interviews, observation and documentation. Data

collection techniques using interviews, observation and documentation. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. Data analysis includes data reduction, data presentation and drawing conclusions. The validity of the data by using triangulation.

The result of this study that : 1) by visiting the museum the existing collections can be utilized by students from learning resources by utilizing museums student become very activate because studets can deeper knowledge about history so that various information that is in accordance with the material being taught can be obtained from

museum visits, 2) by visiting museums or with virtual museums students can find out collection or historical object so that learning will be very enjoyable besides making students enthusiastic, the impact will certainly arouse student learning interest, 3) visiting museums can improve student achievement, this can be seen from the results of student tests before and after learning visiting museums or virtual museums, there is learning in a museum that can increase student interest in learning, student achievement will also increase based on test result data.

Keyword: Museum, Learning Interest, Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Museum dalam kaitannya dengan peninggalan sejarah atau sebagai warisan budaya adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan bukti materil hasil budaya serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan, pada umumnya museum mempunyai arti yang sangat luas. Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya obyek dan sarana penelitian ilmiah. Serta museum juga bertugas melaksanakan penelitian ilmiah itu sendiri serta menyebarluaskan hasil penelitian untuk pengembangan

ilmu pengetahuan pada umumnya (Direktorat Museum, 2007:1).

Dalam dunia pendidikan, keberadaan museum sangat penting karena mampu menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan sejarah, budaya dan lingkungan, untuk mengembangkan kemampuan berfikir, salah satunya adalah dengan menggunakan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah. Museum dalam perspektif pendidikan dapat dipahami sebagai pemberi layanan pendidikan kepada pengunjung atau proses pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran oleh pengunjung atau masyarakat.

Pendidikan dikategorikan sebagai pendidikan yang sifatnya formal dengan pemanfaatan sekolah sebagai sumber atau tempat belajar dan pembelajaran yang sifatnya informal, salah satunya dmuseum. Sebaliknya museum dapat menjadi alternatif bagi para pengajar diberbagai tingkat pendidikan. Museum menjadi salah satu fasilitas umum yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran. Diorama serta benda-benda peninggalan sejarah merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dimanfaatkan (Priambodo, 2018:23).

Upaya untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa terutama dalam pembelajaran sejarah di sekolah harus terus dilakukan, karena pembelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah sering kali berkesan kurang menarik bahkan membosankan. Pelajaran sejarah yang dirasakan siswa hanyalah mengulangi hal-hal yang sama dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat pendidikan menengah. Model serta teknik pengajarannya juga kurang menarik, biasanya guru memulai pelajaran bercerita, atau bahkan membacakan apa yang tertulis dalam buku ajar. Tidak mengherankan dipihak guru sering timbul kesan bahwa mengajar sejarah itu mudah. Akibatnya nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah tidak dapat dipahami dan diamalkan peserta didik (Soewarso, 2000:1-2).

Pelajaran sejarah sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena guru ditempatkan sebagai sumber

primer dalam memperoleh sebuah informasi. Guru sebagai pelaksana maupun sumber informasi masih menyampaikan pelajaran secara konvensional, yakni menggunakan teknik ceramah dan tanya jawab. Hal ini membuat pelajaran sejarah menjadi monoton dan terkesan membosankan. Persoalan yang mungkin tidak disadari oleh guru dalam proses penyampaian materi di dalam kelas lebih mengarah pada ranah pengetahuan sesuai dengan tuntutan SK dan KD (Sayono, 2013:11). Sehingga Pembelajaran sejarah yang berlangsung di sekolah menunjukkan menurunnya minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah serta tidak sedikit guru menggunakan metode ceramah sehingga mempertebal kesan apabila materi pembelajaran sejarah sebagai materi yang membosankan. Sehingga diperlukan suatu upaya untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi yaitu salah satunya dengan menggunakan museum sebagai sumber belajar untuk meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa.

Salah satu media pembelajran yang dapat digunakan pemanfaatan museum agar proses pembelajaran sejarah di kelas tidak lagi bstrak namun konkrit, sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar. Apabila dilihat secara fungsinya museum memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah museum sebagai pusat informasi kajian dan penelitian sertasebagai sumber media pembelajaran. Museum yang digunakan sebagai sumber belajar adalah

suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami teori secara mendalam melalui media pemanfaatan audio visual.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2005:6).

Menurut Lexy J. Moleong (2009: 127-148), penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

1. Tahap Pra-lapangan yang terdiri dari menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, observasi masalah, menjalin hubungan dengan guru, siswa dan sekolah tempat penelitian, menyiapkan perlengkapan penelitian, dan mempelajari etika penelitian.
2. Tahap Pekerjaan Lapangan yang terdiri dari observasi saat proses pembelajaran (siswa dan materi), melakukan pendekatan dengan siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian serta pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang relevan sesuai dengan latar penelitian.

3. Tahap Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan sehingga sehingga dengan mudah dapat dipahami. Pada tahap ini peneliti menganalisis wawancara siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Margaretha Songan, dengan judul “Pemanfaatan Museum Wasaka Sebagai Sumber Sejarah Perjuangan Kalsel Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah”, penggunaan museum sebagai sumber belajar sejarah dipilih guru adalah karena agar anak-anak lebih terarah mengenai materinya dan bisa melihat langsung bagaimana kondisi di museum dan diharapkan siswa bisa mengkhayati nilai-nilai yang terkandung pada museum serta dapat menggali kreatifitas siswa (Maulana Yusuf A, Nurzengky Ibrahim, Kurniawati, 2018:230). Didalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa pemanfaatan museum selain sebagai destinasi wisata, museum juga merupakan sebagai sarana edukasi kesejarahan. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar merupakan ide yang cemerlang untuk membangkitkan kembali minat belajar sejarah siswa karena dengan belajar yang *fun* siswa akan turut serta menikmati sejarah dengan sendirinya menyukai sejarah.

Pembelajaran menggunakan sumber buku khususnya pembelajaran sejarah

serta hanya dengan metode ceramah membuat siswa merasa jenuh dilihat dari aktivitas siswa didalam kelas ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru khususnya sejarah. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kasihan dengan memanfaatkan museum atau museum virtual sebagai sumber belajar juga cocok digunakan karena koleksi-koleksi yang ada di museum sesuai dengan materi yang ada disekolah sehingga berbagai informasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan dapat didapatkan dari pembelajaran museum atau museum virtual itu sendiri. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah juga memiliki beberapa keuntungan ketika pembelajarannya dengan menggunakan museum virtual seperti sumber belajarnya lengkap, hemat biaya, irit waktu karena waktunya tidak terbatas pada saat siswa berada dikelas tetapi juga diluar kelas siswa juga dapat memanfaatkan sumber belajar museum virtual tersebut. Selain pembelajaran museum virtual ada juga keuntungan dari pembelajaran museum secara langsung seperti siswa dapat melihat langsung koleksi-koleksi yang ada serta siswa dapat menemui hal-hal baru yang berkaitan dengan sejarah.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu minat belajar dan prestasi belajar. Proses pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan sumber belajar buku menjadikan siswa kurang aktif karena sebagian siswa merasa bosan dengan pembelajaran

didalam kelas sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Prestasi belajar sejarah dipengaruhi minat belajar masing-masing siswa. Siswa yang minat belajarnya kurang atau rendah cenderung akan merasa cepat bosan dan malas saat mengikuti proses pembelajaran. Salah satu buktinya yaitu masih banyaknya siswa yang kurang bahkan tidak memperhatikan pembelajaran dari gurunya.

Minat belajar juga berpengaruh pada hasil belajar, jika minat belajar tinggi maka hasilnya juga akan lebih baik. Dari sumber belajar dengan memanfaatkan museum pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kasihan menjadi sangat aktif karena siswa memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai sejarah sehingga pemanfaatan museum sangatlah efektif karena materi yang diajarkan hanya menggunakan buku paket ataupun internet terkadang membuat siswa merasa jenuh dan bosan, maka dari itu guru sejarah harus mempunyai metode baru agar siswa tidak merasa bosan. Pembelajaran sejarah lebih menggugah semangat para siswa untuk belajar khususnya sejarah ketika mereka melihat secara langsung koleksi-koleksi di museum ataupun video yang ada dimuseum virtual yang sesuai dengan materi yang diajarkan didalam kelas.

Pembelajaran dengan memanfaatkan museum atau pembelajaran museum virtual pada siswa SMK Negeri 1 Kasihan sangatlah efektif dilihat dari bagaimana

respon para siswa sangat antusias ketika mereka sudah melihat secara langsung koleksi-koleksi museum yang sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan diluar kelas apalagi tempat-tempat yang digunakan itu banyak berkaitan dengan koleksi atau benda-benda bersejarah khususnya di museum sehingga pembelajarannya akan sangat menyenangkan, disamping memang membuat antusias siswa dampaknya akan membangkitkan minat siswa.

Untuk mengetahui apakah prestasi belajar pada siswa kelas X SMK Negeri 1 kasihan meningkat dengan memanfaatkan museum sebagai sumber belajar, yaitu diakhir pembelajaran siswa akan diberikan tugas yang berkaitan dengan materi tentunya dengan topik pembahasan yang disampaikan. Diberikan tugas masing-masing kelompok atau secara mandiri misalnya salah satu siswa diminta setelah melihat koleksi di museum kalian buat atau mencari informasi yang berkaitan dengan masa penjajahan di indonesia siswa lainnya juga diberi tugas yang berbeda tapi dengan topik yang sama harapannya itu kemudian ada sesuatu yang mereka dapatkan dari proses pembelajaran di museum atau pembelajaran museum virtual. Siswa yang minat belajarnya tinggi, prestasi belajarnya juga sangat tinggi dilihat dari hasil ulangan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran di museum atau museum virtual.

KESIMPULAN

Dalam dunia pendidikan, keberadaan museum sangat penting karena mampu menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan sejarah, budaya, dan lingkungan, untuk mengembangkan kemampuan berfikir, salah satunya adalah dengan menggunkan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah.

Pemanfaatan museum untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 kasihan yaitu dengan memanfaatkan museum siswa menjadi sangat aktif serta siswa memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai sejarah. Sehingga pemanfaatan museum sangatlah efektif karena pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket ataupun internet terkadang membuat siswa merasa jenuh. Sedangkan pemanfaatan museum untuk meningkatkan prestasi belajar juga meningkat dilihat dari hasil ulangan sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran di museum atau museum virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Birsyada, M. I, dkk. (2022). Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/4113>
- _____, dkk. (2022). Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang

- Di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah. *Diakronika* 22(1), 76-95.
<https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss1/272>
- Direktorat Museum. 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Fahrudin dan Gina Sari Yumna (2020). Teknik Penilaian Observasi Dalam Pembelajaran Sejarah Di Museum Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 7(1), 141-149.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.489>
- Joko, Sayono. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1).
<http://dx.doi.org/10.17977/sb.v7i1.4733>
- Moleong, J. Lexy. 2009. *Metode Penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Bangsaanya*. DEPDIKNAS.
- Songan, Lisa Margareta. (2021). Pemanfaatan Museum Wasaka Sebagai Sumber Sejarah Perjuangan Kalsel Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
[10.13140/RG.2.2.30113.53604](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30113.53604)
- Yusuf, A. Maulana, Dkk. (2018). Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Visipena*, 9(2), 215-235.
[10.46244/visipena.v9i2.455](https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.455)