

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara merupakan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kemampuan dan kompetensi ini dapat tercapai melalui proses pembelajaran di sekolah. Menurut Dewey dalam (Suriansyah, 2011, hlm. 2) Pendidikan sebagai suatu proses pengalaman, karena kehidupan adalah pertumbuhan, pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa dibatasi usia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar.

Pada pembelajaran Bruce Weil (1980) dalam (Zainudin, 2016, hlm. 40) menyebutkan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran. *Pertama*, proses pembelajaran merupakan hasil kreasi lingkungan dalam membentuk struktur kognitif para peserta didik. *Kedua*, berhubungan dengan tiga tipe pengetahuan yakni pengetahuan fisik (objek atau kejadian), sosial (perilaku), dan logika (berpikir sistematis). *Ketiga*, proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial. Dengan demikian pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, lingkungan belajar melalui keterkaitan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar sehingga memungkinkan peserta didik dapat berkembang.

Menurut (Komalasari, 2010, hal. 4) berpendapat bahwa proses pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu, proses belajar juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan (*environment input*) dan faktor instrumental (*instrumental input*). *Raw input* dalam hal

ini yakni merupakan kondisi siswa, seperti unsur psikologis dan fisiologis yang dimana mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran serta kemampuan kognitif peserta didik yang berbeda-beda. Cara mendidik, baik itu metode, media dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi komponen dari faktor lingkungan dan instrumental. Sumber belajar merupakan komponen penting dan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Samsinar, 2019, hlm. 195). Maka dari itu sumber belajar dapat memberikan suatu pengalaman dalam proses pembelajaran.

Menurut (Cahyadi, 2019, hal. 6) memaparkan bahwa semua sumber berupa data, orang dan wujud tertentu dapat digunakan oleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah para peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau memenuhi kompetensi tertentu. Dengan demikian fungsi utama dari sumber belajar yakni untuk mempermudah kegiatan belajar dan meningkatkan prestasi dalam konteks pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan kajian psikologis mengemukakan bahwa pembelajaran yang konkrit akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dari pada pembelajaran yang abstrak. Maka dari itu, penggunaan sumber belajar yang tepat dalam sebuah pembelajaran sangat membantu para peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara (Yusnaldi, 2019, hlm. 6). Tujuan pembelajaran IPS ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik dalam berwarganegara. Menurut Suhanadji dan Waspodo (2003) dalam (Hasanah, 2018, hlm. 165) memaparkan bahwa tujuan pembelajaran IPS untuk membentuk individu menjadi warga negara yang baik (*Good Citizen*) dengan ini, karakteristik menjadi warga negara yang baik (*Good Citizen*) diantaranya: (a) Memiliki sikap patriotisme. (b) Cinta kepada tanah air, bangsa, dan negara. (c) Memiliki sikap integritas sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara.

Pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan belajar menjadi sebuah komponen dalam pembelajaran IPS yang sangat erat berkaitan terhadap ketercapaiannya tujuan dan hasil dan hasil dalam pembelajaran. Semua lingkungan yang ada disekitar kita dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Potensi lingkungan sangat variatif, sehingga merupakan sumber belajar yang potensial dan mudah ditemui serta dipahami oleh peserta didik (Widiastuti, 2017, hlm. 34). Dengan hal ini pembelajaran tidak hanya berfokus pada ruang kelas saja melainkan lingkungan sekitar yang dimana dapat dijadikan sumber belajar yang berpengaruh pada keterampilan sosial peserta didik.

Permasalahan-permasalahan dalam yang sering terjadi dalam pembelajaran IPS dikutip dari pemikiran (Karima & Ramadhani, 2018, hlm. 44) proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di sekolah/madrasah selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa-siswa untuk belajar lebih aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari fakta pra-penelitian di lapangan pada kegiatan PPLSP yang dilakukan oleh peneliti di SMP bahwa pembelajaran IPS yang terjadi di sekolah hanya mengandalkan pembelajaran yang berpusat pada pendidik atau guru yakni seperti ceramah dan pembelajaran yang hanya terpaku pada buku teks saja sehingga peserta didik lebih cepat merasa bosan saat kegiatan pembelajaran IPS berlangsung. Lebih lanjut dikemukakan pendapat (Purwana & dkk, 2009, hlm. 22) budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan daripada budaya berpikir, akibatnya siswa-siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja. Dilihat dari hal ini pembelajaran IPS lebih mengandalkan materi yang termuat dalam buku teks serta kurangnya pemanfaatan dalam media serta lingkungan sebagai sumber informasi IPS.

Dari temuan tersebut peneliti memperoleh gambaran, bahwa peran guru dalam proses pembelajaran IPS sebagai fasilitator untuk peserta didik sangatlah penting. Guru sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran dengan demikian guru harus memiliki referensi terkait pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan memungkinkan peserta didik belajar

dengan mudah, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan (Junaedi, 2019, hlm. 24). Dengan hal ini peranan pendidik atau guru sangatlah penting dimana untuk menumbuhkan motivasi semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Museum merupakan salah satu sumber belajar IPS dimana dalam penggunaannya memanfaatkan lingkungan sekitar. Museum adalah sumber belajar yang sudah tersedia dan hanya dapat digunakan (*learning resources by utliment*), yakni sumber belajar yang dapat ditemukan, dipilih, dan digunakan untuk tujuan pembelajaran. Museum juga sebagai salah satu lembaga pendidikan nonformal yang terbuka untuk khalayak umum dalam rangka pendidikan, ilmu pengetahuan, penelitian, pameran dan pertunjukan museum seharusnya menjadi sumber belajar bagi peserta didik semua tingkatan dan masyarakat secara keseluruhan. Keberadaan museum ini sebenarnya sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, ditetapkan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai objek penelitian dilihat dari nilai nasionalisme yang terkandung dalam koleksi-koleksi Gedung Museum Perundingan Linggajati yang selaras dengan tujuan pendidikan IPS, yakni untuk menjadi warga negara yang baik (*a good citizen*) dengan memiliki sikap cinta tanah air, bangsa dan negara. Dengan memanfaatkan Gedung Museum Perundingan Linggajati ini dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan rasa cinta tanah air bagi peserta didik sebagai warga negara yang baik dan juga sebagai penerus bangsa Indonesia. Gedung Museum Perundingan Linggajati yang terletak di Desa Linggarjati, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan ini menjadi salah satu peninggalan sejarah yang memiliki nilai-nilai yang dapat diambil sebagai pembelajaran dan dijadikan sebagai sumber belajar. Menurut Sjamsuddin dalam (Pratama, 2019, hlm. 73) menyatakan “Peninggalan sejarah salah satunya bangunan atau pemukiman berperan penting dalam pembelajaran karena peninggalan situs sejarah dapat memberikan informasi terkait bagaimana kebudayaan dan peradaban suatu masyarakat bisa tumbuh, berkembang dan runtuh. Dengan ini situs sejarah Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai peninggalan sejarah tidak hanya menjadi tempat sejarah tetapi dapat menjadi sarana edukasi.

Gedung Museum Perundingan Linggajati juga memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran IPS di kelas IX pada kompetensi dasar 3.4 menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi. Dan kompetensi dasar 4.4 menyajikan hasil kronologi perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi. Pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada bahasan Perundingan Linggarjati dengan peninggalan bukti sejarahnya yakni Gedung Museum Perundingan Linggajati. Maka dari itu Gedung Museum Perundingan Linggajati dapat menjadi alternatif pembelajaran selain buku teks IPS.

Gedung Museum Perundingan Linggajati yang berkaitan dengan pembelajaran IPS pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada bahasan Perundingan Linggarjati, tentunya memiliki nilai-nilai tertentu di dalamnya. Salah satunya adalah nilai nasionalisme. Nilai nasionalisme termasuk dalam disiplin ilmu, dalam hal ini penting untuk mengintegrasikannya ke dalam pelajaran IPS (Farida, 2021, hlm. 2). Dengan mengintegrasikan nilai nasionalisme ke dalam pembelajaran IPS dapat menjadikan sebuah pengalaman yang sangat bermanfaat bagi peserta didik khususnya dalam rangka menumbuhkan karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik.

Koleksi benda-benda bersejarah yang ada di Gedung Museum Perundingan Linggajati Kuningan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif, juga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian penerima, memungkinkan komunikasi yang jelas antara pengirim dan penerima. Karena ini menyangkut penanaman prinsip dan nilai keilmuan pada peserta didik di setiap jenjang pendidikan, maka kedudukan, fungsi, dan peran koleksi benda bersejarah sangatlah strategis. Mengembangkan kesadaran kebangsaan sebagai kekuatan mental dalam proses pembangunan dan jati diri bangsa yakni merupakan manfaat pembelajaran melalui museum sebagai sumber belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian yang dimana diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada melalui

penelitian dengan judul “**Menggali Nilai Nasionalisme Melalui Pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati Sebagai Sumber Belajar IPS**”. Dalam pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengamati koleksi-koleksi yang ada di Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar IPS, dengan begitu para peserta didik dapat mengetahui bahwa pembelajaran IPS tidak hanya berpatok pada pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan buku teks tetapi dapat memanfaatkan museum sebagai sumber belajar yang ada dilingkungan sekitar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dari itu yang menjadi masalah pokok dalam hal ini yakni bagaimana pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS. Dari rumusan masalah pokok di atas, kemudian dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana koleksi Gedung Museum Perundingan Linggajati yang bermuatan nilai nasionalisme dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS?
2. Bagaimana strategi dalam menjadikan Gedung Museum Perundingan Linggajati Kuningan sebagai sumber belajar IPS?
3. Bagaimana kendala dalam pemanfaatan koleksi Gedung Museum Perundingan Linggajati yang bermuatan nilai nasionalisme sebagai sumber belajar IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gelar Sarjana pendidikan IPS dan juga untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar IPS.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum tersebut, penelitian ini memiliki tujuan khusus yakni sebagai berikut:

1. Menganalisis nilai nasionalisme yang terdapat dalam koleksi-koleksi Gedung Museum Perundingan Linggajati Kuningan yang kemudian diimplementasikan sebagai sumber belajar IPS.
2. Mendeskripsikan strategi pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar IPS bagi guru IPS.
3. Menganalisis kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati yang bermuatan nilai nasionalisme sebagai sumber belajar IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat atas penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan Gedung Museum Perundingan Linggajati dapat menjadi sumber belajar IPS yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti
Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran peneliti dalam menjaga serta melestarikan peninggalan sejarah yang ada di Indonesia, khususnya peninggalan sejarah yang ada di daerah peneliti yaitu Gedung Museum Perundingan Linggajati.
2. Bagi Masyarakat
Dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPS dengan sumber belajar yang menarik dan referensi yang berbeda. Selain itu juga dapat mendorong minat masyarakat untuk datang berkunjung ke museum sebagai tempat rekreasi yang berguna untuk menambah ilmu dan wawasan.
3. Bagi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dapat meningkatkan penggunaan sumber belajar IPS yang menarik. Serta diharapkan guru termotivasi dalam meningkatkan variasi mengajar dengan adanya sumber belajar yang menarik ini. Selain itu diharapkan adanya peningkatan pemahaman terkait materi pembelajaran IPS.

4. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan para guru mengenai pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS. Selain itu juga dapat dijadikan evaluasi mengenai rasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

5. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pentingnya belajar dari lingkungan yang ada disekitar, memperkuat kemampuan peserta didik untuk menyelidiki apa yang mereka temukan, dan mengembangkan pelajaran yang dipelajari di kelas melalui sumber belajar yang relevan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur dari penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati Sebagai Sumber Belajar IPS” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai judul yakni “Menggali Nilai Nasionalisme Melalui Pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati Sebagai Sumber Belajar IPS (Studi Deskriptif Kualitatif di Gedung Museum Perundingan Linggajati Kuningan)”, latar belakang penelitian yang berisikan masalah yang akan diteliti, rumusan masalah yang berisikan hal-hal yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, tujuan penelitian yang berisikan capaian dalam rumusan masalah, kegunaan hasil penelitian dalam empat aspek yaitu teoritis, kebijakan, praktis dan aksi sosial, serta sistematika penelitian berisikan gambaran umum dari bab satu hingga lima dalam penyusunan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai teori yang digunakan dalam memperkuat hasil penelitian, yaitu teori Kajian Pendidikan IPS, Sumber Belajar IPS, dan Gedung

Museum Perundingan Linggajati. Selain itu terdapat penelitian terdahulu guna memperkuat dilakukannya penelitian ini mengenai menggali nilai nasionalisme melalui pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar IPS.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai penjelasan metode yang terdiri dari desain penelitian dengan pendekatan kualitatif dan metode studi deskriptif secara langsung, dengan lokasi penelitian yang dilakukan di Gedung Museum Perundingan Linggajati Kuningan, subjek penelitian yang terdiri dari pengelola museum dan guru IPS. Selain itu, terdapat pula teknik pengumpulan data yang menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Bab ketiga ini pada akhirnya ditutup dengan tahapan penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari observasi langsung ke Gedung Museum Perundingan Linggajati, kemudian hasil wawancara bersama subjek penelitian, dan dokumentasi terhadap pendukung penelitian, serta pembahasan temuan penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya mengenai pemanfaatan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar IPS.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI , DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian yang disusun berdasarkan pertanyaan penelitian dari rumusan masalah, implikasi terhadap penelitian, dan rekomendasi mengenai hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam menggunakan Gedung Museum Perundingan Linggajati sebagai sumber belajar IPS dan penelitian selanjutnya.