

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan sebuah proses usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengubah tingkah laku, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, maupun berbuat (Gulo, 2008, hlm. 8). Sebagai siswa diharapkan kita memiliki usaha-usaha yang dapat menuju ke arah perbaikan secara bijaksana. Karena dengan itu semua siswa dapat beradaptasi dengan apa yang ada di lingkungannya.

Belajar pun sebuah fakta esensial dalam kehidupan manusia, yang mana lingkungan menjadi faktor penting dalam proses belajar. Pengaruh lingkungan menurut Schouten (1992, hlm. 17-20) dinamakan dengan didaktik, yang mana didaktik adalah sebuah siklus tindakan dan pertimbangan yang muncul karena adanya hubungan timbal balik dari belajar dan lingkungan. Dalam kegiatan belajar, sangat diperlukan sebuah sumber belajar untuk memperlancar tercapainya tujuan belajar. Sumber belajar yang kontekstual bukan hanya berupa media yang ada di dalam kelas, namun lebih luas. Tidak hanya berupa buku namun dapat juga berupa hal-hal nonbacaan. Sejalan dengan Komalasari (2010. Hlm, 107) pembelajaran kontekstual menekan pada sumber belajar yang bacaan dan nonbacaan yang nyata sesuai dengan lingkungan, pengalaman, dan kebutuhan siswa. Guru di tuntut untuk dapat mengembangkan sumber belajar dan memanfaatkannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan sumber-sumber belajar yang relevan dengan materi yang diajarkan merupakan sesuatu yang penting di karenakan sangat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi secara mendalam tanpa adanya penjelasan secara verbal yang dapat membuat siswa jenuh untuk mendengar dan memahami materi. Salah satu cara yang dilakukan untuk mencapai proses belajar yang interaktif adalah dalam proses belajar tersebut terdiri dari komponen yang saling mendukung. Salah satunya guru harus dapat menggunakan sumber belajar yang relevan dengan materi yang disampaikan. Guru berpusat pada sumber belajar seadanya berdasarkan lisan saja dan terpaku pada buku teks IPS tidak dapat membantu menguatkan konsep factual karena dalam belajar diperlukan sumber

belajar yang mempelajari kejadian sosial dan fenomena sosial yang ada disekitar lingkungan siswa.

Keterhubungan lingkungan belajar pada mata pelajaran IPS, tentu erat kaitannya. Karena lingkungan di harapkan dan seharusnya dapat membantu proses belajar sehingga siswa dapat mengetahui secara faktual apa yang ia pelajari. Salah satu lingkungan belajar yang menurut peneliti cukup menarik untuk dikaji adalah museum. Museum yang merupakan sebuah lingkungan belajar yang khusus dirancang untuk kebutuhan belajar. Menurut Haq (2018, hlm. 2) museum merupakan institusi yang menyajikan hasil karya cipta dan karsa manusia sepanjang zaman, sehingga museum tepat untuk di jadikan sebagai sumber belajar IPS, karena melalui koleksi yang di pamerkannya tentu akan membantu proses belajar pada mata pelajaran IPS yang mana pada mata pelajaran IPS harus menyajikan konsep-konsep faktual supaya siswa dapat paham juga mengerti terkait apa yang ia pelajari pada mata pelajaran IPS. Selain itu menurut Monk (2013, hlm. 63), bahwa museum memiliki kekuatan untuk mengubah cara pandang dunia. Proses belajar yang dilakukan di museum dapat secara informal maupun non formal dengan teori pendidikan museum yang baru dimana proses belajar terfokus pada menciptakan pengalaman belajar yang berarti.

Pemahaman fakta-fakta dalam lingkungan sekitar sangat di perlukan bagi siswa maka dari itu konsep belajar ekskursi perlu di lakukan untuk membantu siswa dalam menguatkan konsep factual IPS, agar mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Menurut Sondarika W, dkk (2017, th) ekskursi atau karyawisata merupakan kunjungan keluar kelas dalam rangka belajar. Artinya bahwa ekskursi bukan hanya rekreasi semata melainkan untuk belajar atau memperdalam pelajaran dengan melihat realitas yang terjadi di lapangan. Ekskursi diperlukan oleh siswa untuk melengkapi pengalaman belajar. Melalui konsep ekskursi hal-hal abstrak yang telah di pelajari akan terlihat nyata dan berdampak pula pada persepsi siswa terhadap benda atau hal tertentu. Dengan menggunakan konsep ekskursi, siswa selain mendapat pengetahuan merekapun mendapat informasi yang menguatkan informasi yang sudah mereka dapatkan sebelumnya.

Penyediaan sumber belajar berupa museum dapat menunjang kegiatan pembelajaran, karena berfungsi sebagai perantara atau pelengkap dalam penyampaian informasi sehingga memudahkan siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan temuan Woth (1999) (Komalasari 2010, hlm. 114), bahwa kemampuan rata-rata manusia dalam mengingat lebih kuat secara verbal dan visual daripada verbal saja. Selain itu Komalasari menyebutkan (2010. Hlm, 114) melalui “kerucut pengalaman belajar” Sheal mengungkapkan bahwa kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Belajar

Dengan demikian keberhasilan proses belajar datang dari siswa dengan mengalami langsung dan menemukan sendiri materi pelajaran dengan bantuan guru sebagai motivator dan fasilitator.

(Syafii 2014, hlm.59) menurut ICOM museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jatidiri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Artinya, museum bukan hanya sebuah tempat untuk menyimpan barang-barang dokumentatif tapi juga benda baru, atau

imitasi yang mana itu merupakan kepentingan edukatif ataupun rekreatif untuk melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan menunjukkan warisan manusia dan lingkungan yang tidak berwujud untuk tujuan pendidikan, belajar, dan rekreatif. Berdasarkan pada cukup besarnya peluang museum yang dijadikan sebagai sarana edukasi, diharapkan pelayanan museum terus di optimalkan agar bertambahnya partisipasi pengunjung untuk melakukan proses belajar di museum. Maka dari itu peneliti hendak melihat adakah peranan Museum Pendidikan Nasional dalam hal edukasi untuk membantu para pengunjung atau siswa untuk melihat konsep factual IPS di bidang pendidikan, social, dan budaya terkhusus membantu dalam hal penguatan konsep factual pada mata pelajaran IPS.

Demikian alasan mengapa peneliti menganggap perlu untuk mengkaji bahasan yang diberi judul “Peranan Museum Pendidikan Nasional Sebagai Sumber Belajar Untuk Memperkuat Konsep Faktual IPS Pada Siswa Usia SMP ”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah penelitian yang ingin diangkat berupa relevansi koleksi yang ada di Museum Pendidikan Nasional untuk membantu siswa atau pengunjung dalam penguatan konsep faktual IPS, dan apa manfaat belajar di museum dalam perspektif siswa dalam memperkuat konsep faktual IPS. Menimbang bahwa penguatan konsep faktual sangat diperlukan pada mata pelajaran IPS untuk membantu siswa belajar dan salah satu tujuan dari museum adalah melayani masyarakat dan perkembangannya, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan menunjukkan warisan manusia dan lingkungan yang tidak berwujud untuk tujuan pendidikan. Maka dari itu, perlu kiranya mengadakan penelitian untuk mengetahui sejauh mana peranan Museum Pendidikan Nasional dapat membantu siswa untuk memperkuat konsep faktual tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, pertanyaan penelitian yang coba dibuat oleh peneliti yaitu

Peggi Pratiwi, 2019

Peranan Museum Pendidikan Nasional Sebagai Sumber Belajar untuk Memperkuat Konsep Faktual IPS pada Siswa Usia SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana relevansi koleksi Museum Pendidikan Nasional dalam menguatkan konsep faktual IPS?
2. Apa manfaat belajar dimuseum dalam perspektif siswa dalam menguatkan konsep faktual IPS?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Museum memiliki peran sebagai sumber belajar dalam penguatan konsep faktual IPS pada siswa usia SMP.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan adanya manfaat bagi semua pihak yang berhubungan langsung ataupun tidak. Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu teoretis dan praktis.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah menambah sumbangsih pemikiran, dan bahan kajian dalam kependidikan yang berkaitan dengan museum sebagai sumber belajar untuk menyajikan konsep faktual.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Manfaat bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan wawasan terkait peran museum dalam menguatkan konsep faktual dan juga penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian berikutnya.

1.5.2.2 Manfaat bagi museum, menjadi referensi dalam mengoptimalkan pelayanan untuk semakin berperan dalam menampilkan penguatan konsep faktual.

1.5.2.3 Manfaat bagi siswa, mendapat pembelajaran yang lebih bermakna agar materi yang selama ini dipelajari dapat mereka lihat secara nyata.