

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Penelitian ini berangkat dari pengalaman lapangan atau fakta yang ada di lapangan, yang mana peneliti sedang melakukan kegiatan PPLSP di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung, disana peneliti menemukan fakta yakni ada permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, adapun permasalahannya yaitu kurang beragamnya atau kurang variatifnya sumber belajar yang digunakan, hal ini dikarenakan adanya beberapa keterbatasan sehingga pembelajaran hanya berpaku pada guru, buku teks dan internet saja, mengingat sumber belajar merupakan aspek penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran dalam dunia pendidikan, yang akan berpengaruh juga kepada siswa.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui dua aspek tersebut akan terbentuk manusia yang memiliki karakter baik, dan dapat dijadikan pedoman hidup untuk menunjang sepanjang hidup manusia. Pendidikan dan pembelajaran lingkupnya sangat luas, salah satunya adalah dalam lingkup jenjang satuan pendidikan yang harus dilalui oleh peserta didik. Proses pendidikan dan pembelajaran merupakan dua aspek yang berjalan beriringan, pendidikan pada hakikatnya akan bis berjalan dengan baik sesuai harapan apabila dibarengi dengan proses pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik untuk menempuh jenjang pendidikan. Pembelajaran yang baik tentunya memiliki peran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pembelajaran yang sudah sering kita temui selam ini, yaitu pada umumnya memiliki kendala yang menghambat proses tercapainya tujuan pendidikan dan pembelajaran, yang mana terlalu kaku dan formal, yang membuat pembelajaran terkesan terbatas dalam konteks ruang.

Mhella Halimatussa'diyah Aly, 2020

PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

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

Padahal sebetulnya pendidikan itu bebas tidak terbatasi karena jangkawaktunya adalah seumur hidup disesuaikan dengan usia dan

Mhella Halimatussa'diyah Aly, 2020

PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

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

jenjang satuan pendidikannya, dalam proses pembelajaran ini guru dan peserta didik merupakan dua tokoh utama. Hasilnya proses pendidikan dan pembelajaran, yang mana guru sebagai perencana dan fasilitator yang membimbing jalannya pendidikan dan pembelajaran, dan siswa atau peserta didik adalah peserta atau sebagai pelaku pendidikan dan pembelajaran, di sini lah peran guru yang dituntut untuk menguasai strategi dan pendekatan yang mengubah pola pendidikan dan pembelajaran yang terbatas menjadi luas tidak terbatas, serta mendorong dan mengantarkan peserta didik untuk mendapatkan proses pembelajaran yang bermakna dan mendapatkan integrasi dari nilai-nilai pembelajaran secara utuh.

Oleh karena itu, supaya membangun pembelajaran yang bermakna serta luas tidak terbatas maka membutuhkan berbagai macam strategi yang dirancang oleh guru yang nantinya akan disampaikan kepada siswa. Salah satunya yaitu dengan cara menggunakan sumber belajar yang variatif yang dirancang untuk membuat siswa lebih mengeksplor banyak hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sudah disesuaikan sebelumnya oleh guru. Pemilihan sumber belajar ini merupakan bagian yang penting untuk menarik minat peserta didik untuk semangat dalam proses pembelajaran, mudah memahami apa yang sedang dipelajari, meskipun dalam pemilihan sumber belajar ini bebas tidak terbatas namun tetap masih ada kriteria-kriteria yang harus dipenuhi, tidak diperkenankan untuk asal-asalan atau sembarangan, dikarenakan nanti akan berdampak pada proses pembelajaran siswa. Pendidikan dan Pembelajaran kedua-duanya harus saling berkesinambungan, karena apabila salah satu dari kedua aspek itu tidak mendukung, maka tidak akan berhasil tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran yang diharapkan, contohnya bila pendidikan berjalan namun tidak dibarengi dengan pembelajaran atau praktik pembelajaran maka pendidikan tidak akan dapat dikatakan berhasil sesuai tujuan yang diharapkan dan begitupun sebaliknya, maka dari itu lah pembelajaran atau praktik pendidikan prosesnya sangat penting adanya.

Praktik pendidikan merupakan kegiatan yang mengimplementasikan, prinsip, konsep atau teori yang disampaikan oleh guru kepada siswanya, yang berlangsung dalam suasana saling mempengaruhi dan terjadinya reaksi positif dan kondusif selamatkan tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai, oleh sebab itu lah pendidikan

Mhella Halimatussa'diyah Aly, 2020

PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

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

dan implementasi/praktek pendidikan harus selaras tidak dapat dipisahkan, praktek pendidikan merupakan landasan bagi berlangsungnya proses atau praktek pendidikan. Dobby Deporter, dkk (2011). M. I. Soelaeman (1983) menyebutkan bahwa praktek tanpa teori tidak akan jelas artinya. Begitu pun sebaliknya, dalam proses praktek pendidikan atau disebut juga dengan pembelajaran tentu tidak bisa hanya praktek saja namun harus didukung dengan berbagai hal yang dapat menunjang proses praktek pendidikan/pembelajaran berlangsung, dengan melalui perencanaan-perencanaan yang terstruktur, contoh dari suatu hal yang dapat menunjang pembelajaran yaitu penggunaan sumber belajar yang bervariasi disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang sedang disampaikan.

Museum merupakan sarana untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia. Dengan kata lain, museum tidak hanya bergerak di sektor budaya, melainkan dapat bergerak di sektor ekonomi, politik, sosial, dll. Museum juga bisa dimaknai sebagai elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini, warisan budaya yang diwariskan menjadi koleksi museum merupakan bukti peradaban manusia yang telah melewati proses sosial (Ardiwidjaja, 2013:1). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa museum merupakan sarana yang menyimpan berbagai peninggalan sejarah, mulai dari benda, diorama ataupun arsip-arsip yang menjadi bukti nyata peninggalan sejarah peradaban manusia, dan menjadi warisan budaya. Penelitian ini difokuskan kepada pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS, penulis berasumsi bahwa museum merupakan tempat yang sesuai untuk dijadikan sumber belajar IPS yang mana peserta didik, bisa mengamati melalui diorama-diorama atau koleksi-koleksi museum, yang tentunya sudah disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pembelajaran, ketika siswa dihadirkan dokumen-dokumen yang lengkap mengenai museum tentunya siswa kemudian bisa membayangkan secara langsung kejadian-kejadian jaman sejarah. Jadi pemanfaatan museum sebagai sumber belajar yang bisa dikatakan menyaratkan makna, yang bisa dengan cepat diserap oleh pemahaman peserta didik terutama dalam ranah factual dan konseptual, jadi bukan hanya sekedar konsepnya saja yang disesuaikan dengan pembelajaran siswa, supaya siswa mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran, akan tetapi dalam pemanfaatan museum ini yang tentunya mengarah pada ranah pembelajaran sejarah, dalam pembelajaran sejarah ini sangat diperlukan fakta-fakta sejarah peradaban manusia. Oleh sebab itu dalam ranah factual dan

Mhella Halimatussa'diyah Aly, 2020

PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

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

konseptual tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran yang bertemakan Sejarah. Terdapat beberapa factor yang menyebabkan sumber belajar IPS bisa dengan memanfaatkan segala hal yang berada diluar kelas termasuk museum, disebabkan IPS masih jarang yang memiliki lab khusus seperti lab IPA, maka dari itu pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS yang informal. Akan tetapi jika pembelajaran IPS dilakukan secara formal maka bisa menggunakan sumber belajar seperti internet, buku teks dan media-media pembelajaran lainnya, namun seperti yang sudah-sudah pembelajaran secara formal akan membuat siswa cepat jenuh apabila dilakukan secara terus menerus dan terkesan monoton. Oleh sebab itu pemilihan sumber belajar yang variatif juga sangat penting untuk menunjang pembelajaran siswa,

Museum bagi di lingkungan, merupakan sarana yang bisa dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik untuk mengembangkan pembelajaran supaya mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar. Indonesia mempunyai banyak museum yang menyimpan sejarah ataupun peninggalan peradaban kebudayaan dan perjuangan-perjuangan yang dijadikan sebagai sarana edukasi. Penggunaan museum merupakan salah satunya, contohnya adalah museum Mandala Wangsit Siliwangi yang bertempat di Kota Bandung. Museum Mandala Wangsit Siliwangi ini menyimpan banyak peninggalan sejarah kehidupan manusia pada masa penjajahan walaupun tidak keseluruhan akan tetapi mendominasi. Menurut penulis pemanfaatan museum Mandala Wangsit Siliwangi ini relevan digunakan sebagai sumber belajar IPS terutama pada ranah konseptualnya, dikarenakan koleksi-koleksinya yang bisa disesuaikan dengan materi IPS. Hal yang diperhatikan disini yaitu tentang bagaimana museum Mandala Wangsit Siliwangi dapat dijadikan sumber belajar IPS yang ditekankan pada ranah konseptualnya, kemudian diminati pengunjung dimasa yang sudah serba canggih ini terutama generasi muda saat ini yang sebagian memilih berkunjung ke tempat-tempat hiburan jarang untuk berkunjung ke tempat yang edukatif seperti museum.

Sumber belajar Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan/bukan pesan sehingga tujuan belajar dapat tercapai (Purwanto: 2003), Sumber belajar menurut AECT dalam Daryanto 2010: 60-62) dibedakan menjadi enam jenis yaitu: pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, sumber belajar juga merupakan bagian

Mhella Halimatussa'diyah Aly, 2020

PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

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

yang penting untuk menunjang keefektifan proses belajar mengajar, dapat diketahui bahwa sumber belajar banyak jenisnya seperti buku teks, video, power point, film, manusia, tempat dan lain sebagainya, dan juga memiliki tujuan yang sama. Pada kesempatan penelitian ini, peneliti mengambil contoh sumber belajar yang mana tepatnya adalah museum mandala wangsit yang beralamat di JL. Lembong, Kota. Bandung, museum ini berisi benda-benda peninggalan sejarah pada jaman DI TII, benda-benda yang berhubungan dengan perjuangan rakyat Indonesia, khususnya prajurit TNI, dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Sumber Belajar museum ini menurut peneliti bisa dikaitkan dengan materi pembelajaran IPS SMP setelah peneliti melakukan kunjungan ke museum mandala wangsit, yang mana kaitannya adalah dengan materi pembelajaran IPS mengingat relevasinya yang tepat dan bisa dikaitkan dengan beberapa pembahasan pembelajaran IPS. Selain itu juga, siswa usia SMP sangat menyukai belajar dengan menggunakan sumber belajar berupa visual, yang mana hal tersebut sangat menunjang keberhasilan belajar siswa, karena siswa akan sangat menyukai hal-hal yang sifatnya pembelajaran tetapi yang dilakukan di luar kelas, berdasarkan pengalaman pribadi maupun siswa usia SMP lainnya, setelah sebelumnya siswa mungkin merasakan bosan dan jenuh karena selalubelajar di dalam ruang kelas dengan metode dan pemanfaatan sumber belajar yang itu-itu saja, selain itu juga dapat membuat kemampuan siswa untuk berfikir secara lebih meluas. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS”

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Apasajakah koleksi benda-benda peninggalan sejarah di museum mandala wangsit yang dapat menunjang pembelajaran IPS?
2. Bagaimana pengembangan koleksi museum mandala wangsit sebagai sumber belajar IPS ?
3. Bagaimana koleksi museum Mandala Wangsit dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah di atas,

tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

Mhella Halimatussa'diyah Aly, 2020

PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

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

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji dan memberikangambaran museum mandala wangsit yang mana dijadikan sebagai sumber belajar IPS.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini, selain memiliki tujuan umum tapi juga memiliki tujuan khusus, diantaranya yaitu :

- a. Mengetahui apa saja koleksi yang ada di museum mandala wangsit Siliwangi
- b. Mengetahui bagaimana pengembangan koleksi yang ada di museum Mandala Wangsit Siliwangi sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS
- c. Mengetahui bagaimana pemanfaatan koleksi yang ada di museum Mandala Wangsit Siliwangi sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini dijadikan sebagai upaya pengumpulan data dan informasi mengenai museum mandala wangsit sebagai sumber belajar IPS dalam materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis peneliti dapat bermanfaat bagi pengembangan belajar dan pembelajaran IPS

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, peneliti ini juga memberikan manfaat secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Mendapatkan data koleksi museum mandala wangsit yang dapat menunjang materi pembelajaran IPS.
- b. Mendapatkan data dari berbagai aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam pemanfaatan koleksi museum mandala wangsit yang menunjang materi pembelajaran IPS.
- c. Mendapatkan informasi yang dijadikan sebagai upaya optimalisasi penggunaan museum mandala wangsit sebagai sumber belajar IPS.

Mhella Halimatussa'diyah Aly, 2020

PEMANFAATAN MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

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