

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Museum memiliki fungsi dan peranan untuk dimanfaatkan dalam kehidupan. Menurut Douglas (1967:145) fungsi museum mampu memberi semangat untuk mengembangkan gagasan. Di samping fungsinya mengumpulkan, mengidentifikasi, merekam dan selanjutnya memamerkan. Fungsi tersebut menjelaskan kedudukan museum bukan sekadar pameran benda-benda mati, tetapi juga mengundang para sejarawan, pakar-pakar sejarah, masyarakat, guru dan siswa untuk menambah ilmu pengetahuan dan mendapatkan informasi nilai dari peninggalan sejarah tersebut.

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 (Pasal 1. (1). PP. No. 19 Tahun 1995). Dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan, pada umumnya museum mempunyai arti yang sangat luas. Koleksi museum merupakan bahan atau objek penelitian ilmiah. Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya objek dan sarana penelitian ilmiah itu bagi siapapun yang membutuhkan. Dan museum bertugas melaksanakan kegiatan penelitian itu sendiri serta menyebarluaskan hasil

penelitian tersebut untuk pengembangan ilmu pengetahuan umumnya (Direktorat Museum, 2007:1).

Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum merupakan suatu yang sangat penting, karena keberadaannya mampu menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran terutama berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya dan lingkungannya, seperti untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa salah satunya adalah dengan menggunakan museum sebagai sumber pembelajaran Sejarah. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di museum merupakan sarana bagi munculnya suatu gagasan dan ide baru karena pada kegiatan ini siswa dirangsang untuk menggunakan kemampuannya dalam berfikir kreatif secara optimal.

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. Guru sejarah sering kali hanya membeberkan urutan waktu, tokoh dan peristiwa belaka. Pelajaran sejarah dirasakan siswa hanyalah mengulangi hal-hal yang sama dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat pendidikan menengah. Model serta teknik pengajarannya juga kurang menarik. Apa yang terjadi di kelas, biasanya guru memulai pelajaran bercerita, atau bahkan membacakan apa yang tertulis dalam buku ajar dan akhirnya langsung menutup pelajaran begitu bel akhir pelajaran berbunyi. Tidak mengherankan di pihak 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).

Dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah, guru hanya berpegangan pada buku sejarah yang berlaku di sekolah-sekolah. Guru sejarah kebanyakan ada yang hanya mempelajari materi yang ada dalam buku-buku tersebut. Bahkan ada yang juga guru sejarah hanya mendekte siswa untuk mencatat materi tanpa ada penjelasan lebih lanjut ataupun membacakan materi sejarah yang ada di buku tanpa ada penambahan materi lain. Guru yang demikian dianggap bersifat *text book thinking*, istilah Harries dalam Widja (1989:16). Guru dalam menyampaikan materi hanya berpedoman pada satu buku bacaan. Teknik demikian semakin menjadikan mata pelajaran sejarah tidak diminati oleh siswa, dan siswa menjadi malas mempelajari materi pelajaran sejarah karena sudah lelah mencatat terus menerus.

Pembelajaran sejarah yang berlangsung di sekolah menunjukkan menurunnya gairah para siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah dengan penuh kesungguhan. Ini terbukti dalam kegiatan dan perilaku sehari-hari mereka. Munculnya gejala disintegrasi dan mudah tersulutnya para siswa dalam aneka perselisihan antar mereka dapat dikatakan sebagai tanda menipisnya semangat moral kesejarahan di kalangan siswa. Dalam kaitan ini guru sejarah menjadi sasaran tembak pertama, karena guru berada di garis depan proses pembelajaran sejarah di sekolah.

Tidak sedikit guru yang masih mempertahankan metode ceramah atau ceramah bervariasi, katakanlah pola pembelajaran *talk and chalk* sehingga

mempertebal kesan apabila materi pembelajaran sejarah sebagai materi hapalan yang sangat membosankan.

Kenyataan ini sejalan dengan pengakuan siswa. Mereka mengeluhkan peranan guru yang dominan, kurangnya kemampuan guru untuk merangsang kegiatan dan kreativitas berpikir siswa, serta guru yang tidak banyak membahas aneka ide, konsep, dan logika secara bermakna. Umumnya guru sejarah hanya sekedar menyampaikan beragam uraian fakta yang kering. Keadaan ini diperburuk dengan tampilnya guru yang mengajarkan sejarah tetapi tidak berlatar belakang pendidikan sejarah. Ini dapat terjadi karena adanya anggapan mengajar sejarah itu mudah karena hanya menyampaikan cerita yang ada di dalam buku teks. Hal lain yang patut diperhatikan pula adalah model evaluasi yang tampak lebih banyak memberikan tes objektif. Persoalan ini menegaskan bahwa sampai saat ini pendekatan behavioristik dalam pembelajaran sejarah belum mampu bergeser ke arah semangat yang membangun secara bermakna sebagaimana tuntutan kurikulum yang ada. Banyak kendala diungkapkan para guru dalam proses pembelajaran dan persepsi siswa tentang konsep sejarah itu sendiri. Sejalan dengan kenyataan ini perlu dibahas masa depan pendidikan sejarah. Seiring pergeseran tuntutan ke arah kebutuhan yang bersifat bendawi dan diikuti dengan adanya pergeseran budaya insani, mata pelajaran sejarah menjadi kurang populer di masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda. Sikap demikian paling tidak akan menyebabkan pemahaman keliru sebagian guru sejarah ataupun siswa tentang makna pengajaran sejarah di sekolah. Lebih – lebih apabila kenyataan ini dikaitkan dengan dinamika ilmu eksakta. Materi sejarah hanya dilihat sebagai

materi hapalan karena berisi muatan materi yang membahas masalah bunuh membunuh, berebut kekuasaan antar penguasa, ganti bergantinya raja (Kumala, 2007:3). Hapalan peristiwa dari tahun ke tahun, dan anggapan miring atau *stigma negative* lainnya tentang pembelajaran sejarah di sekolah. Akibatnya, konsep moral yang sebenarnya terkandung dalam materi sejarah belum dapat disajikan secara bermakna seiring dengan kepentingan pendidikan moral siswa. Tampilan mengajar guru sejarah menjadi lebih mengedepankan *transfer of knowledge* daripada *transfer of values*. Hal ini dapat dicermati mulai dari persiapan mengajar guru sampai dengan tahap evaluasi. Jelaslah kenyataan ini belum sejalan dengan apa yang disampaikan Maarif (2006:3), “... mempelajari sejarah hendaknya dibaca dengan kaca mata moral, agar dapat menjadi manusia yang bijaksana”.

Sehubungan dengan hal tersebut, akhir – akhir ini muncul wacana yang sangat mengejutkan *pelajaran sejarah dihapus saja?* Pertanyaan ini muncul karena dalam beberapa tahun terakhir ini pelajaran sejarah dinilai siswa penuh kebohongan (Atmadi, 2000:47) sejalan dengan suasana politik yang sulit ditebak. Kontroversi tentang Surat Perintah Sebelas Maret, Peristiwa G 30 S/PKI dan beberapa peristiwa sejarah lainnya menambah panjang daftar pertanyaan siswa tentang sejarah yang objektif.

Pengajaran sejarah tetap diperlukan demi masa depan. Hal ini diperkuat dengan anggapan bahwa masa lampau tetap merupakan guru yang paling baik dalam memperoleh kesuksesan di masa yang akan datang. Sejalan dengan itu, Moh. Iqbal, (Widja, 2002:21) mengatakan bahwa sejarah cukup mampu membangkitkan keinsafan wujud manusia melalui gerakan bermakna berupa

peralihan dari masa lalu ke masa depan. Pengajaran sejarah mampu menyambung serba keunggulan di masa lampau dengan serba keunggulan yang lebih bermakna di masa depan yang semakin menantang. Dengan wawasan kesejarahan seperti ini, manusia bisa menerima aneka perubahan dan perkembangan di bidang apapun termasuk ilmu dan teknologi sebagai keharusan, sekaligus kewajiban, dalam perjuangan menuju peningkatan kualitas hidupnya.

Seirama dengan hal ini, Toffler (Widja, 2000:17) mengatakan bahwa pengajaran sejarah masih tetap bermakna di masa depan, dengan tekanan bermakna pada masa depan dengan segala keruwetannya. Bagaimanapun juga kehidupan masyarakat modern tetap memerlukan belajar sejarah, khususnya makna kesadaran sejarah seperti terwujud dalam perilaku bermakna dalam dinamika kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, penekanan pengajaran sejarah sebaiknya pada konsep makna sejarah yang berorientasi pada penanaman nilai yang dinamis, progresif, serta merangsang siswa untuk mengamalkan nilai-nilai masa lampau hingga menjadi kekuatan dan motivasi dalam menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan sejarah ini bukan menjejali siswa pada serba kegemilangan dan kebanggaan masa lampau yang dikhawatirkan melahirkan sikap *chauvinis*, sifat yang mengagungkan kebangsaannya tanpa mau melihat bangsa lain sebagai bagian dari kehidupan pada saat ini.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, perlu dilakukan upaya pembaharuan pembelajaran sejarah. Sehubungan dengan adanya perubahan kurikulum, dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP merupakan penyempurnaan KBK.

Karakter KTSP mendorong bagaimana sekolah dan satuan pendidikan dapat mengoptimalkan kinerja, proses pembelajaran, pengelolaan sumber belajar, profesionalisme tenaga kependidikan, serta sistem penilaian yang mengeluarkan produk-produk pendidikan yang kompeten.

KTSP merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. KTSP adalah paradigma baru pengembangan kurikulum, yang memberikan otonomi luas pada setiap satuan pendidikan, dan pelibatan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar mengajar di sekolah. Otonomi diberikan agar setiap satuan pendidikan dan sekolah memiliki keleluasaan dalam mengelola sumber daya, sumber dana, sumber belajar dan mengalokasikannya sesuai dengan prioritas kebutuhan, serta lebih tanggap terhadap kebutuhan setempat.

Salah satu ciri dari KTSP adalah penggunaan sumber pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru, tetapi menggunakan sumber-sumber lain yang mengandung unsur edukatif dan berada di lingkungan setempat. Makin banyak sumber atau media yang dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran, makin besar daya serap siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Implikasinya bahwa dalam proses pembelajaran guru wajib menggunakan berbagai media/sumber pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara tepat (Depdikbud, 2003:35).

Memanfaatkan media/sumber pembelajaran secara tepat artinya dapat memilih alat yang sesuai dengan materi yang dibahas pada saat yang tepat sehingga dapat berfungsi memperjelas informasi/konsep yang disampaikan.

Media atau sumber pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran sejarah adalah peta, gambar, globe (bola dunia), benda-benda material seperti OHP, *film strip*, *audio tape*, *video tape* dan sebagainya. Sumber pembelajaran tersebut merupakan sumber pembelajaran yang telah didesain untuk pembelajaran tertentu karena sumber pembelajaran tersebut dapat dihadirkan di dalam kelas, mengingat benda-benda tersebut memang telah didesain untuk para guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Ada juga sumber pembelajaran yang terdapat di luar kelas atau di luar lingkungan kelas sekolah seperti bangunan-bangunan kuno, misalnya keraton, museum, candi dan sebagainya. Untuk memanfaatkan sumber-sumber tersebut dapat dilaksanakan dengan metode karya wisata/*study tour* ke objek sumber secara langsung, yang bisa dilakukan dalam jam sekolah maupun di luar jam sekolah.

Terkait dengan diberlakukannya KTSP atau otonomi luas dalam pengelolaan pendidikan yang tadinya bersifat sentralistik berubah menjadi desentralisasi, maka daerah atau sekolah memiliki peluang yang seluas-luasnya untuk mengelola, memodifikasi dan mengembangkan variasi penyelenggaraan pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan potensi sekolah di daerahnya masing-masing, termasuk dalam memilih sumber-sumber pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum sekolah. Salah satu contoh sumber pembelajaran sejarah yang dapat dimanfaatkan oleh guru sejarah di Cirebon dalam kaitannya dengan kurikulum sejarah SMA /MA adalah bangunan-bangunan bersejarah kuno yang dekat dengan wilayah sekitarnya, yaitu Museum keraton Kasepuhan dan Kanoman. Keberadaan Museum keraton Kasepuhan dan Kanoman beserta

peninggalan-peninggalannya merupakan warisan sejarah yang mempunyai nilai historis tinggi. Pemanfaatan Museum keraton Kasepuhan dan Kanoman sebagai sumber pembelajaran sejarah diharapkan dapat memperkaya pengetahuan sejarah, dan dapat menumbuhkan minat yang besar pada siswa untuk mempelajari sejarah secara lebih serius, menarik dan kreatif. Misalnya, siswa dapat mengembangkan ide nya mengembangkan alat transportasi yang sesuai dengan kondisi saat ini, setelah siswa melihat koleksi kereta singa barong dan kereta jempana di Museum Keraton Kasepuhan dan Kanoman. Hal ini sesuai dengan salah satu karakteristik dari kreativitas yang dijelaskan oleh Guilford (Supriadi, 1985:28) yakni *elaboration*, yaitu kemampuan mengembangkan gagasan dan menguraikannya secara rinci atau mendetail.

Menurut Guilford (Supriadi, 1985:40) Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Guilford menyebut adanya kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru dan berbeda dari biasanya, karena itu, ia menyebut juga kreativitas ini dengan *divergent thinking*.

Sementara Supriadi (1985:36) menjelaskan bahwa kemampuan manusia memunculkan sesuatu yang baru baik berupa ide atau karya nyata yang disebut kreativitas itu berbeda dengan kreativitas Tuhan yang lahir secara *ex nihilo*.

Kunjungan ke Museum keraton Kasepuhan dan Kanoman merupakan suatu hal yang layak untuk diperhatikan sebagai sumber pembelajaran visual bagi siswa. Pengamatan dan penganalisaan dalam pendalaman materi sejarah ini merupakan suatu tuntutan bagi siswa dalam mempelajari sejarah, karena anak dituntut tidak hanya memiliki kompetensi kognitif, tetapi juga afektif dan

psikomotorik. Melalui kunjungan ke objek sejarah secara langsung, diharapkan dapat mengubah anggapan bahwa siswa yang mempelajari sejarah bukan sesuatu yang membosankan dan menjenuhkan tetapi merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

Strategi guru untuk mengatasi masalah pembelajaran sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru, dan pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, salah satunya adalah dengan memanfaatkan secara maksimal sumber belajar yang ada di sekitar siswa, seperti museum. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, seperti yang tertulis dalam Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 3, yaitu:

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis secara bertanggungjawab.

Pentingnya keberadaan museum keraton Kasepuhan dan Kanoman bagi dunia pendidikan, termasuk kalangan pendidikan di Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon, menjadi landasan bagi Guru Sejarah dan Siswa Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon untuk menjadikan museum keraton Kasepuhan dan Kanoman sebagai salah satu sumber pembelajaran sejarah yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Atas dasar hal tersebut diatas, maka penulis menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut “PEMANFAATAN MUSEUM KERATON KASEPUHAN DAN KANOMAN SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA” (Penelitian Naturalistik Inkuiri di Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan museum Keraton Kasepuhan dan Kanoman sebagai sumber pembelajaran Sejarah untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif Siswa Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon ” ?

Adapun masalah di atas dirinci ke dalam pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana relevansi koleksi museum Keraton Kasepuhan dan Kanoman Cirebon sebagai sumber pembelajaran sejarah dengan pembelajaran di kelas?
2. Bagaimana cara guru sejarah Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan museum Keraton Kasepuhan dan Kanoman ?
3. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif siswa Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon dikembangkan dalam pembelajaran sejarah?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum :

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pemanfaatan museum Keraton Kasepuhan dan Kanoman sebagai sumber pembelajaran Sejarah untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif Siswa Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon.

2. Tujuan Khusus :

- a. Untuk mengetahui relevansi koleksi museum Keraton Kasepuhan dan Kanoman Cirebon sebagai sumber pembelajaran sejarah dengan pembelajaran di kelas.
- b. Untuk mengetahui cara guru sejarah Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan museum keraton Kasepuhan dan Kanoman
- c. Untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa Madrasah Aliyah Ash Shiddiqiyah Kabupaten Cirebon dikembangkan dalam pembelajaran sejarah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan guru sejarah dalam memperoleh gambaran upaya mengembangkan kemampuan berfikir kreatif pada diri siswa melalui pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai masukan bagi guru sejarah di Kabupaten/Kota Cirebon dan sekitarnya bahwa betapa bermanfaatnya museum sebagai sumber pembelajaran sejarah
- b. Untuk mendorong pemerintah kabupaten/kota Cirebon betapa pentingnya museum sebagai sumber pembelajaran sejarah, sehingga dapat dibuat suatu kebijakan yang mendukung pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah di Kabupaten /Kota Cirebon

E. Klarifikasi Konsep

Untuk memperjelas permasalahan dan pencapaian hasil sesuai yang diinginkan dalam penelitian ini, maka penulis perlu memberikan penjelasan tentang arti atau makna dari beberapa kata atau istilah yang tercantum dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran atas istilah-istilah yang dipakai dalam proposal penelitian ini.

Beberapa istilah yang perlu mendapatkan penjelasan antara lain:

1. Museum Keraton kasepuhan dan Kanoman adalah bangunan yang dahulu digunakan sebagai pusat pemerintahan awal kerajaan Cirebon, yang secara administratif saat ini berada di wilayah Kota Cirebon.
2. Sumber belajar sejarah dapat dikategorikan menurut berbagai cara, antara lain menurut sifatnya, dan bentuknya. Dilihat menurut sifatnya dikenal sumber primer dan sumber sekunder. Sementara itu dilihat dari bentuknya dikenal sumber kebendaan, sumber tertulis, dan sumber lisan (Mudhofir, 1992:102). Menurut Mudhofir (1992:102) sumber sekunder adalah sumber yang berasal dari bukan saksi sejarah atau saksi pandangan mata, sumber tersebut berupa buku-buku sejarah, artikel sejarah, film sejarah. Sedangkan sumber primer adalah sumber dari saksi sejarah atau saksi pandangan mata (*eyewitness*). Sumber primer dapat berupa dokumen, artefak, maupun lisan. Penentuan sumber belajar dalam penelitian ini didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok/belajar, kegiatan belajar, dan indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di Madrasah Aliyah
3. Menurut Guilford (Supriadi, 1985:40) Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Guilford menyebut adanya kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru dan berbeda dari biasanya, karena itu, ia menyebut juga kreativitas ini dengan *divergent thinking*.

Dalam penelitian ini karakteristik berfikir kreatif meliputi :

- a. *Fluency* (kelancaran berpikir), yaitu banyaknya ide yang disampaikan oleh siswa
 - b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan untuk mengatasi persoalan.
 - c. *Elaboration*, kemampuan mengembangkan gagasan dan menguraikannya secara rinci atau mendetail.
 - d. *Originality* atau keaslian, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.
- Redefinition*, yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berlainan dengan yang sudah lazim.

