

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah saat ini terlalu jauh dari pengalaman sehari-hari kehidupan modern. Terlalu sedikit peluang yang ada untuk persepsi sadar, investigasi, dan pengalaman aktual di sekolah. Tamasya ke berbagai perkebunan, pabrik, stasiun pemadam kebakaran, situs sejarah, museum, dan lokasi serupa lainnya memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan objek sehari-hari yang sebenarnya seperti taman, toko, dan koleksi hewan hidup. (Gregory, dalam Sulaiman, 1981: 219). Salah satu cara untuk belajar adalah melalui studi lapangan, yang melibatkan pergi ke tempat yang relevan dengan mata pelajaran. Dalam arti luas, bidang lingkungan adalah laboratorium nyata untuk studi sosial karena di situlah teori-teori dibuktikan dan dipraktikkan. Selain itu, lingkungan berfungsi sebagai media pembelajaran yang konkret bagi siswa, membuat materi lebih mudah dipahami. Dengan mengamati dunia sekitar dan dunia nyata (*sense reality*), Anda dapat menumbuhkan sikap ingin tahu, menyelidiki (*sense of inquiry*), dan menemukan (*sense of discovery*). Pembelajaran kooperatif dan keterampilan sosial lainnya dapat dikembangkan melalui studi lapangan juga.

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

Di dalam kurikulum 2013, tidak ada batasan yang jelas untuk proses pembelajaran atau sumber belajar. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran atau proses pembelajaran dapat berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Semua sumber daya yang membantu dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Dalam hal ini, museum juga dapat disebut dan dimanfaatkan

sebagai sumber belajar, khususnya untuk mata pelajaran IPS. Secara umum, ada dua cara untuk menggunakan sumber belajar berbasis sekolah. Pertama, memasukkan materi pembelajaran ke dalam kelas. Di dalam kelas, pembelajaran dapat berlangsung dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Membawa *tape recorder* ke dalam kelas adalah contohnya. Kedua, membawa kelas ke tempat dengan materi pembelajaran. Sumber belajar yang mendukung tujuan pembelajaran sangat penting terkadang tidak bisa dibawa ke kelas. Misalnya, membawa museum ke dalam kelas, tidak mungkin jika kita membawa museum sebagai sumber belajar ke dalam kelas. Karena itu kita harus mengunjungi museum. Metode kedua dalam memanfaatkan sumber belajar biasanya dicapai melalui kunjungan lapangan, terutama untuk penghematan biaya. (Mulyasa, 2005: 50-51).

Museum lebih dari sekadar tempat menyimpan benda-benda bersejarah, museum juga berfungsi sebagai lingkungan belajar bagi siswa. Jika siswa meluangkan waktu untuk mengunjungi museum, mengapresiasi benda-benda koleksi pameran, dan berupaya memahami nilai benda-benda pameran tersebut, museum dapat berfungsi efektif sebagai sumber belajar. Nilai-nilai yang terkait dengan warisan budaya bangsa akan bergeser dari generasi sebelumnya ke masa kini dengan mendorong siswa untuk mengunjungi museum. Menurut Hunter, mengunjungi museum akan membantu siswa memahami proses perjalanan suatu bangsa dan makna kearifannya.

Jarolimex dan Parker (1993: 126), menyatakan, bahwa siswa dapat memanfaatkan museum sebaik-baiknya jika mereka diberi kesempatan untuk mengubah pelajaran yang mereka pelajari sehubungan dengan pameran. Artinya, kunjungan dilakukan setelah kelas eksplorasi ide dan konsep melalui membaca, belajar, dan diskusi yang berlangsung sebelum dimulainya suatu kegiatan. Sebelum mengirim siswa ke museum, guru akan mengajukan beberapa pertanyaan terkait objek yang akan mereka amati.

Museum Wisma Karya Subang adalah sumber yang berguna untuk pembelajaran IPS. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa secara langsung akan mengembangkan persepsi positif terhadap proses pembelajaran IPS sebagai hasil dari pengalaman yang mereka peroleh dari memanfaatkan benda-benda museum dan mengamatinya secara langsung. Siswa perlu menyadari sumber belajar agar

mereka dapat memahami materi yang tercakup dalam kelas IPS. Tujuan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar adalah agar siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, mempermudah siswa dalam menyerap informasi, membiasakan diri dengan kondisi lingkungan, dan menjaga lingkungan dalam kondisi yang baik.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS di Kabupaten Subang, sebagian besar guru melakukan proses pembelajaran hanya untuk menyampaikan pengalaman pribadinya dan masih banyak guru yang memakai metode ceramah serta terpaku pada buku paket atau modul sebagai sumber belajar IPS, hal inilah yang membuat proses belajar mengajar IPS terkesan monoton. Namun ada sekolah yang telah memanfaatkan museum Wisma Karya Subang seperti yang dilakukan oleh SMPN 2 Kalijati dan SMPN 4 Subang, terdapat beberapa konten di dalam museum yang mendukung dalam pembelajaran IPS terutama pada materi sejarah seperti zaman pra-sejarah, dan sejarah kedudukan belanda di Subang. Hal ini menunjukkan bahwa Museum Wisma Karya Subang memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS oleh sekolah-sekolah di Kabupaten Subang.

Menurut Kartawidjaja (1988: 34). “Metode ceramah merupakan metode pengajaran yang paling tua dan paling tidak efektif. Jika seorang guru menggunakan metode ini secara konsisten, besar kemungkinan akan digunakan secara tidak benar atau bahkan tidak tepat”. Menurut Kartawidjaja, pembelajaran dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar dinilai kurang efektif. Hanya guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa cepat tanggap tetapi juga cepat lupa sehingga menimbulkan kebosanan dan kurang konsentrasi. akibatnya siswa kurang semangat dalam belajar. Oleh karena itu, untuk menghasilkan proses pemahaman dan hasil belajar yang optimal, pendidik harus berupaya mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan media yang lebih aktif dalam mengembangkan aktivitas siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan konsentrasi pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Museum sebagai sumber belajar IPS belum dimanfaatkan secara maksimal di zaman sekarang ini karena beberapa alasan, diantaranya: karena pergi ke museum akan memakan banyak waktu dan tenaga, sebagian besar guru

menggunakan media yang lebih sederhana. Sangat jarang ada program sekolah yang mendorong siswa untuk pergi ke museum karena membosankan, tidak banyak sumber daya, dan sebagainya. Sebagian besar siswa lebih memilih berlibur ke *mall* untuk sekedar jalan-jalan dan berbelanja ataupun mengunjungi tempat wisata lainnya yang kurang terdapat nilai edukasi. Sehingga, fungsi museum sebagai transformator nilai warisan budaya bangsa kepada generasinya berikutnya kurang tercapai.

Hal di atas didukung oleh pendapat Sutaarga, (2000: 112)

“Di Indonesia, museum memiliki berbagai sejarah perkembangan sejarah. Beberapa didirikan karena keterikatan emosional yang kuat dengan benda-benda aneh dan eksotis, sementara yang lain didirikan untuk memajukan ilmu pengetahuan. Yang terakhir bertahan, sedangkan museum kecil lainnya, ternyata menghadapi kesulitan dan bahkan dibiarkan berdiri dan mati secara perlahan”.

Dari pendapat Sutaarga diatas memberikan arti bahwa sesungguhnya museum itu mempunyai manfaat yang sangat besar dalam sarana edukasi, sumber-sumber yang dipelajari merupakan sumber yang terpercaya dan merupakan hasil dari sejarah dan peradaban masa lalu yang sangat berharga.

Keberadaan Museum Wisma Karya Subang pada saat ini belum mampu menarik minat siswa untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Minimnya pengunjung sekolah menunjukkan kurangnya minat siswa terhadap museum. Sebagai sarana pembelajaran dan wahana penghayatan fakta sejarah, benda-benda bersejarah tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Museum Wisma Karya Subang kurang dikenal masyarakat luas dan belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sumber informasi sejarah. Siswa kurang memahami Museum Wisma Karya Subang karena sekolah tidak rutin menyelenggarakan kunjungan lapangan ke museum.

Koleksi benda-benda bersejarah Museum Wisma Karya Subang 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 menyangkut penanaman prinsip dan nilai keilmuan kepada siswa 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 adalah manfaat pembelajaran melalui museum sebagai sumber belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil sebuah judul “*Pemanfaatan Museum Wisma Karya Subang sebagai Sumber Belajar IPS*”. Meskipun sudah ada beberapa penelitian serupa yang membahas museum sebagai sumber pembelajaran IPS, penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki beberapa perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu, jika penelitian terdahulu mengambil sampel pada narasumber yang mengunjungi museum secara individu, maka pada penelitian ini peneliti hanya mengambil narasumber yang telah mengunjungi museum dalam rangka studi lapangan antara guru dan siswa dalam sekolah yang sama, jadi bisa dipastikan kunjungan yang dilakukan ada kaitannya dengan pembelajaran IPS di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan alasan pemilihan judul yang telah di uraikan diatas, maka permasalahan yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat siswa yang pernah berkunjung ke museum wisma karya Subang?
2. Bagaimana strategi guru-guru IPS menjadikan Museum Wisma Karya Subang sebagai sumber belajar IPS?
3. Sejauh mana Museum Wisma Karya di Subang dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Subang sebagai sumber belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan alasan pemilihan judul yang telah di uraikan diatas, maka permasalahan yang diajukan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan respons siswa terhadap museum sebagai sumber belajar IPS
2. Mendeskripsikan strategi pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS bagi guru-guru IPS di Kabupaten Subang
3. Mendeskripsikan sejauh mana pemanfaatan museum oleh sekolah-sekolah di Kabupaten Subang

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perguruan tinggi, penulis, siswa, guru, pengelola museum dan masyarakat umum dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan Tinggi

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan membantu dalam menulis makalah dan artikel ilmiah dan memberi penerangan baru tentang pentingnya museum bagi kehidupan kita, khususnya sebagai sumber pengajaran ilmu sosial.

2. Bagi Penulis

Diharapkan temuan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman penulis tentang pentingnya museum sebagai sumber belajar untuk Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Bagi Siswa

Diharapkan temuan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya belajar dari pengalaman lingkungan langsung, memperkuat kemampuan siswa untuk menyelidiki apa yang mereka temukan, dan mengembangkan pelajaran yang dipelajari di kelas melalui lingkungan nyata.

4. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan para guru tentang pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan evaluasi tentang cara kebosanan saat pembelajaran berlangsung.

5. Bagi Pengelola Museum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan agar museum dapat semakin dikembangkan sebagai sumber belajar IPS bagi masyarakat pada umumnya dan untuk pembelajaran khususnya di sekolah.

6. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong minat masyarakat untuk datang berkunjung ke museum sebagai tempat rekreasi yang berguna untuk menambah keilmuannya.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 5 bab dan pada masing-masing bab dibagi lagi dalam sub-sub bab, yang akan mendukung isi dari pada bab-bab secara keseluruhan dan masing-masing bab saling berhubungan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini, disusun sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan yang berisi lima sub bab, terdiri dari uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai terdiri dari dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus penelitian, manfaat penelitian yang teruraikan dalam bentuk manfaat secara teoritis dan praktis, dan sub bab terakhir dari ini ialah struktur organisasi penelitian yang menguraikan secara umum isi dari setiap bab.

Bab II. Kajian Pustaka yang berisi penjelasan setiap konsep yang terdapat di judul yang didukung dengan teori atau pernyataan dari ahli. Pada bab II ini dijelaskan secara singkat mengenai tinjauan umum mengenai peranan Museum Wisma Karya Subang sebagai sumber belajar IPS.

Bab III. Metode Penelitian yang berisi penjelasan peneliti untuk mendapatkan dan mengolah data penelitian, yang terdiri dari penjelasan mengenai pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data penelitian, instrumen penelitian, dan tahap pengolahan serta cara menganalisisnya.

Bab IV. Temuan Hasil Penelitian, pada bab ini berisi mengenai temuan yang telah didapat oleh peneliti saat penelitian dan pembahasan dari temuan tersebut. Bab IV ini berisi gambaran umum museum sebagai lokasi penelitian, hasil penelitian yang dibahas berdasarkan cara mengumpulkan data yaitu berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Terdapat juga analisis hasil penelitian mengenai pemanfaatan Museum Wisma Karya Subang sebagai sumber belajar IPS.

Bab V. Simpulan dan Rekomendasi, bab terakhir dari skripsi yang terdiri dari bagian simpulan penelitian dan rekomendasi penelitian. Bab V ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yang disusun berdasarkan pertanyaan penelitian dari rumusan masalah dan rekomendasi penelitian terhadap museum, sekolah, dan Pendidikan IPS.