

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Deskripsi Latar

1.Gambaran Umum SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo

A. Profil Sekolah

Smk Darul Huda berlokasi di desa Jemirahan RT 7 RW 3 kecamatan Jabon kabupaten Sidoarjo Lokasi SMK Darul Huda ini merupakan salah satu sekolah yang memiliki akses strategis. SMK Darul Huda jika diamati dari segi lokasi berdekatan dengan area jalan raya sehingga sekolah SMK Darul Huda mudah untuk ditemukan, serta sangat mudah untuk mencari akses transportasi. Selain itu SMK Darul Huda juga berdekatan dengan pondok pesantren. Jadi banyak juga santri pondok pesantren yang menjadi peserta didik di SMK Darul Huda.

SMK Darul Huda merupakan sekolah yang berstatus Swasta. Dalam gambaran letak geografis SMK Darul Huda memiliki luas bidang tanah sebesar 1300 m². Sekolah ini berstatus kepemilikan Yayasan. SMK Darul Huda salah satu sekolah berbasis islam, dan sekolah swasta yang memiliki perkembangan cukup pesat, karena sekolah ini mampu menunjukkan eksistensi dan integritasnya ditengah banyaknya Sekolah Menengah Kejuruan di wilayah Jabon Sidoarjo. SMK Darul Huda tidak hanya memupuk potensi akademik namun juga berupaya menguatkan pendidikan karakter peserta didik.

Visi dan Misi di SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo:

Visi SMK Darul Huda Jabon Kabupaten Sidoarjo:

“Unggul dalam prestasi, kompeten dalam iptek dan imtaq berdasarkan ajaran ASWAJA”

Dari visi tersebut dijabarkan dalam indicator sebagai berikut:

- a. Terwujudnya lulusan yang berprestasi
- b. Terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM)
- c. Terampil menerapkan ipteks dalam pembelajaran
- d. Terwujudnya lulusan berakhlak mulia yang berlandaskan ajaran Ahlusunnah Wal Jama'ah

Misi SMK Darul Huda Jabon Kabupaten Sidoarjo:

- a. Menciptakan peserta didik yang taat beribadah kepada Allah SWT berlandaskan ajaran Ahlusunnah Waljama'ah
- b. Menciptakan peserta didik yang memiliki akhlakul karimah/budi pekerti luhur di lingkungan sekolah/masyarakat
- a. Menciptakan peserta didik yang memiliki Ilmu Pengetahuan yang tinggi
- b. Menciptakan peserta didik yang memiliki keterampilan dan teknologi yang sesuai dengan kecakapan hidup
- c. Menerapkan kedisiplinan diri dan sosial pada seluruh warga sekolah

- d. Meningkatkan kualitas iman dan taqwa guru, karyawan, peserta didik dan manajemen sekolah
- e. Meningkatkan kualitas dan profesional guru dan karyawan
- f. Meningkatkan kualitas KBM dalam mencapai kompetensi siswa berstandart Nasional
- g. Menjalin kemintraan dengan DU/DI guna menghantarkan pesrta didik untuk hidup mandiri
- h. Meningkatkan prestasi siswa dalam mencapai norma kelulusan Ujian Nasional.

Sarana dan prasarana SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo

Dalam rangka mewujudkan tercapainya kualitas sekolah, maka SMK Darul Huda tidak lepas dari adanya faktor pendukungnya yaitu dengan mengejar kemampuan target yang harus diupayakan untuk mendayagunakan atas segala bentuk sarana dan prasarana yang ada, baik itu dilakukan secara efektif dan efisien. SMK Darul Huda ini memiliki beberapa jurusan program studi yang bisa dipilih oleh peserta didik barunya.

Jurusan tersebut diantaranya yaitu: Akuntansi dan Keuangan. Untuk memenuhi menunjang kemudahan siswa dalam hal potensi akademik siswa serta kemudahan dalam belajar, maka SMK Darul Huda juga menyediakan beberapa jumlah gedung atau ruangan yang telah disediakan, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) laboratorium komputer, (2) Laboratorium, (3) Ruang Pamer Kreasi, (4) dan perpustakaan.

Dengan memiliki beberapa fasilitas diatas, peserta didik mudah dalam memperoleh sumber ilmu pengetahuan. Dimana peserta didik tidak hanya sekedar belajar di dalam kelas, melainkan siswa juga akan diijarkan untuk melakukan kegiatan praktikum berdasarkan arahan guru pengajar. Dengan demikian untuk menunjang segala bentuk sarana dan prasarana yang diberikan, maka di sekolah ini memiliki tiga jangka waktu yang ditentukan, diantaranya yaitu: 1. Jangka waktu pendek, 2. Jangka waktu menengah, dan 3. adalah Jangka waktu panjang. Jangka waktu pendek merupakan kegiatan seperti salah satunya yakni merawat akan fasilitas yang ada di SMK Darul Huda Jabon Kabupaten Sidoarjo ini, jangka waktu menengah yang meliputi kegiatan perbaikan terhadap bentuk sarana dan prasarana yang ada di SMK Darul Huda Jabon Kabupaten Sidoarjo ini, dan yang terakhir ialah jangka waktu panjang merupakan suatu bentuk pengadaan dalam pelaksanaan sarana dan prasarana yang dapat dilakukan dalam setiap tahunnya dengan memprioritaskan kebutuhan peserta didik di SMK Darul Huda Jabon Kabupaten Sidoarjo.

B. Museum Mpu Tantular

Museum Negeri Mpu Tantular di jalan Buduran, kabupaten Sidoarjo. Museum Negeri Mpu Tantular adalah kelanjutan stediijk historisch museum surabaya yang didirikan oleh von faber, seorang kolektor yang berkebangsaan jerman dan sudah menjadi warga Surabaya usaha von faber untuk mendirikan museum sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1922, namun tahun 1933 baru terwujud. pembukaannya secara resmi dilaksanakan pada 25 juni 1937.

Museum ini awalnya terletak di raadius ketabang, kemudian pindah ke jalan tegal sari dirumah han tejing king dari jalan tegal sari kemudian pindah ke jalan pemuda 3 surabaya. selanjutnya pada tanggal 14 mei 2004 menempati lokasi tetap di jalan raya buduran, sidoarjo. nama stederijk historisc museum surabaya diubah menjadi museum jawa timur pada tanggal 01 november 1974 diresmikan dengan nama museum negeri provinsi jawa timur Mpu Tantular. peresmian penegriannya dilakukan dengan serah terima dari yayasan pendidikan umum untuk kebudayaan yaitu R. Danu Iskandar pada Direktur Jendral Kebudayaan Prof Dr. IB Mantra. Pemberian nama Mpu Tantular bagi Museum ini adalah untuk mengabadikan pujangga besar Majapahit pengarang kitab arjunawijaya dan sutasoma didalamnya mengandung falsafah Bhineka Tunggal Ika.

Sampai dengan anggaran tahun 2008 koleksi Museum Negeri Mpu Tantular Jawa Timur berjumlah sekitar 15.000 buah yang digolongkan menjadi 10 jenis koleksi yaitu koleksi Geologi, Biologi, Etnografi, Arkeologi, Histori, Numismatika, Heraldika, Fiologi, Keramik, Senirupa, dan Teknologi. Karena keterbatasan ruang pameran maka baru sebagian kecil saja koleksi museum yang bisa dipamerkan, sedang yang lainnya masih disimpan. Koleksi-koleksi yang dipamerkan di ruang pameran tetap museum terdiri dari koleksi yang berasal dari Jaman Prasejarah, Klasik (Hindu-Budha), Jaman Islam, Kolonial, Jaman Modern, dan Koleksi IPTEK. Sepuluh jenis koleksi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Koleksi Geologi

Adalah koleksi yang merupakan obyek disiplin ilmu geologi meliputi batuan dan mineral. Koleksi yang dipamerkan adalah sebagai berikut: Batuan beku: periodit, batu kaca, diabas, dan gabro; Batuan endapan: kalsit, konglomerat, phosphate, fosil kayu; serta Btu Maian

b. Koleksi Biologika

Merupakan objek penelitian ilmu biologi berupa fosil manusia dan binatang. Koleksi yang diperlihatkan adalah: Gading berasal dari Kabupaten Bojonegoro; tengkorak buaya terdapat dari sungai Porong, Sidoarjo; Kepala Kerbau berasal dari sungai Porong, Sidoarjo; Geraham gajah berasal dari Kabupaten Bojonegoro; Kerang dan Siput berasal dari Kabupaten Sidoarjo. Tulang paha beruang air, berasal dari Kabupaten Bojonegoro; serta fosil tengkorak manusia yang berumur 3,5 juta tahun hingga 20.000 yang tahun lalu.

c. Koleksi Etnografika

Merupakan koleksi dari obyek penelitian ilmu antropologi berupa hasil karya budaya atau menggambarkan identitas suatu etnis. Koleksi yang diperlihatkan yaitu wadah upacara kuningan, topeng dongkrek, kesenian wayang beber, betanen (merupakan tempat pemujaan bagi Dewi Sri), jodhang (wadah hantaran), kesenian wayang, batik dan tenun, seni karapan sapi, kesenian Reog Ponorogo, keris dan tombak.

d. Koleksi Arkeologika

hasil budaya masa lalu yang menjadi objek penelitian bagi para arkeolog. Koleksi yang diperlihatkan meliputi:

1) Hasil teknologi pada masa prasejarah sejak masa Paleolitik meliputi kapak genggam, masa Neolitik berupa kapak persegi serta masa perundagian berupa kapak perunggu, surnya stambha, nekara, patung gajah, dan manik-manik.

2) Peninggalan Hindu-Budha (abad VIII M s/d XIV M) berupa Prasasti tembaga masa Kerajaan Majapahit, Prasasti adan-adan, Prasasti Ukir Negara, Prasasti Kalimusan dan sebagainya, Patung Pantheon Budhha dari perunggu, Patung Durga Mahesuramardhini, Ganesa dan Nandi yang dibuat dari batu andesit dan alat upacara tradisional yang dibuat dari perunggu.

e. Koleksi Historika

Merupakan koleksi didalamnya terdapat nilai sejarah dalam kurun waktu mulai masuk budaya barat sampai saat ini. Benda-benda saling berhubungan dengan peristiwa. Koleksi yang diperlihatkan yaitu: senjata modern senapan; pistol dan miniatur berasal dari abad XIV-XIX Masehi; dan foto Surabaya tempo dulu, yang mencerminkan keadaan Kota Surabaya pada tahun 1922 sampai tahun 1945.

f. Koleksi Numismatika dan Heraldika

Merupakan koleksi mata uang atau alat tukar (token) yang diakui secara legal. Heraldika merupakan tanda jasa, lambang dan tanda pangkat resmi. Koleksi yang diperlihatkan berupa : Numisamatik yang merupakan mata uang Indonesia pada masa kuno hingga ORI tahun 1945-1950. Kemudian Heraldika (bintang tanda jasa), koleksi yang diperlihatkan meliputi Token, Bintang Jasa Mahaputra, GOM mulai dari tahun 1948-1953, dan Medali luar negeri.

g. Koleksi Fiologika

Merupakan koleksi berupa naskah kuno yang ditulis menggunakan tangan menceritakan tentang sebuah kejadian. Koleksi yang dipamerkan meliputi Naskah Lontar berhuruf Jawa serta Naskah Kertas berhuruf Jawa dan Arab.

h. Koleksi Keramik

Merupakan koleksi yang dibentuk menggunakan bahan dari tanah liat yang dibakar. Koleksi yang perlihatkan meliputi berbagai koleksi keramik asing baik dari Eropa maupun Cina berupa alat keperluan rumah tangga sehari-hari seperti rantang, teko, mangkuk, dan guci.

i. Koleksi Senirupa

Merupakan koleksi seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia melalui obyek dua atau tiga dimensi. Koleksi yang diperlihatkan meliputi dakon berukir, kursi naga, gebyog, gayor, rana (penyekat ruangan) berasal dari Madura, kemudian lukisan dan lain sebagainya.

j. Koleksi Teknologi

Merupakan kumpulan benda yang melukiskan perjalanan kemajuan teknologi berupa peralatan maupun hasil dari suatu industri atau pabrik. Koleksi Teknologi yang diperlihatkan meliputi: sepeda kayu, sepeda tinggi, dan sepeda motor uap.

4) Simponium

Merupakan benda milik Museum Mpu Tantular yang berasal dari benda bersejarah yang dikelola melalui bagian teknis koleksi serta dari berbagai sumber, meliputi:

- a. Penyerahan koleksi Het provincial Stedelijk Historisch Museum Surabaya yang didirikan oleh G.H. VonVaber tahun 1937
- b. Hasil kerja sama antara Museum dan Komando Daerah Kepolisian Jawa Timur, berupa benda-benda yang telah di proses melalui jalur hukum. yang kemudian pengamanan dan perawatan dialihkan kepada museum sebagai.
- c. Hasil penyerahan dari masyarakat, baik dengan memberikan imbalan jasa kepada pemiliknya ataupun penyerahan tanpa imbalan (hibah)
- d. Hasil pengadaan koleksi dari museum Mpu Tantular.

2. Sajian Data

Temuan Penelitian

A. Perencanaan pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan guru sejarah di SMK Darul Huda dalam perencanaan pembelajaran sejarah di SMK Darul Huda dengan memanfaatkan museum Mpu Tantular sebagai media pembelajaran disamakan dengan Standar Kompetensi (KS) dan Kompetensi Dasar (KD). Standar Kompetensi yang sesuai adalah “memahami prinsip ilmu sejarah” dan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah “Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)”

Selanjutnya yaitu menyusun Perangkat pembelajaran seperti menyiapkan bahan ajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, bahan materi pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan KD dan dilengkapi dengan indikator pencapaian pembelajaran. Mengenai kejelasan tentang perencanaan penelitian dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tercantum pada lampiran.

Menyiapkan media pembelajaran. Sebelum membuat media tersebut maka terlebih dahulu menentukan topik atau bahasan yang akan disampaikan di dalam kelas, setelah topik ditentukan maka mencari gambar koleksi benda-benda yang terdapat di museum Mpu Tantular, kemudian merangkai penjelasan secara terperinci yang akan ditampilkan dalam bentuk video yang dikemas semenarik mungkin untuk menumbuhkan minat belajar siswa agar lebih termotivasi dalam belajar sejarah. Langkah selanjutnya membuat model pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan di dalam kelas.

B. Pelaksanaan pembelajaran

Menurut kepala museum berdasarkan wawancara 12 September 2020 bahwa dengan adanya museum bertujuan untuk studi, pendidikan dan kesenangan. Studi dalam konteks penelitian pendidikan dalam konteks penanaman nilai dan kesenangan rekreasi, selanjutnya berkembang satu konsep yang disebut dengan edutainment yaitu tempat belajar yang menyenangkan.

Konsep keberadaan museum tidak sama dengan sekoah. Sekolah dibatasi dengan ruang dinding kelas, guru, kurikulum dan mata pelajaran. Sedangkan

museum berada di lingkungan yang bebas untuk diekspos. Selain itu, museum juga menyajikan benda-benda bersejarah dalam replica dari benda asli. Dengan konsep edutainment dalam pembelajaran di museum dapat dilakukan dengan menyenangkan yang bisa mengembangkan dalam hal kognitif. Afektif dan motornya. Dalam hal kognitif peserta didik mendapatkan informasi dari museum, dalam hal afektif peserta didik dapat menumbuhkan rasa mencintai terhadap benda-benda yang ada di museum, dalam hal motoric peserta didik dapat memegang langsung benda-benda yang ada di museum.

Banyak upaya pendekatan yang dilakukan pihak museum kepada sekolah salah satunya kegiatan festival tantular yang dilaksanakan pada tahun 2017 dalam kegiatan tersebut museum mengundang para guru yang membidangi mata pelajaran sejarah dari tingkat SD, SMP, maupun SMA/K. dalam kegiatan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa museum Mpu Tntular bermanfaat bagi sekolah maka museum Mpu Tantular akan dibentuk paket bimbingan belajar.

Paket bimbingan belajar di museum Mpu Tantular berfungsi sebagai penunjang kurikulum yang ada di sekolah, agar para peserta didik berminat mengunjungi museum untuk mempelajari sejarah dan kebudayaan. Sehingga menimbulkan rasa cinta tanah air dengan memahami kesadaran dan perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang, untuk memperluas rasa kebangsaan serta menanamkan dan meningkatkan apresiasi dan penghayatan warisan budaya.

Dalam paket bimbingan belajar yang ada di museum Mpu Tantular para peserta didik diajak ke dalam ruang pameran, mereka diperbolehkan memegang benda yang di museum, semuanya telah dirancang dalam aspek kognitif, afektif, dan juga aspek motorik. Pembelajaran tersebut memerlukan waktu kirang lebih 45 menit. Pembelajaran yang diberikan oleh pihak museum sangat berbeda dengan yang ada di sekolah. Sekolah dalam hal ini memberikan informasi berdasarkan SK dan KD yang telah dibuat. Sedangkan pihak museum memberikan informasi berdasarkan ilmu arkeologi sebagai landasan materi pelajaran.

Dalam penyampaian materi pembelajaran pihak museum akan memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik, dimana pengetahuan baru tersebut tidak akan mereka dapatkan kembali di sekolah. Informasi yang telah peserta didik dapatkan di sekolah tidak akan diulang kembali. Karena museum akan menyampaikan tentang tinggalan benda-benda bersejarah yang terdapat di dalam museum Mpu Tantular.

Dengan diadakan kegiatan museum masuk sekolah diharapkan sekolah-sekolah yang ada di pedalaman yang mengalami kesulitan untuk berkunjung langsung ke museum Mpu Tntular dapat melihat peninggalan-peninggalan bersejarah yang ada di museum, selain itu museum Mpu Tntular dapat dimanfaatkan sebagai media maupun sumber belajar sekolah.

Menurut kepala sekolah SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo (wawancara, 30 September 2020) dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMK Darul Huda

dengan pemanfaatan media Museum Mpu tantular sangat mendukung sepanjang sesuai dengan Standar Kompetensi SK dan Kompetensi Dasar KD yang akan dikembangkan oleh guru sejarah, karena media merupakan bentuk dari kreativitas guru dalam pembelajaran sejarah, selama ini pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena banyak menghafal dan bercerita.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMK Darul Huda dengan pemanfaatan Museum Mpu Tantular sebagai Media pembelajaran sesuai dengan kurikulum K13 dimana guru diberikan kebebasan untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai muatan lokal yang ada di daerahnya masing-masing.

Hal ini sesuai dengan KD yang diajarkan yaitu tentang asal usul manusia purba di Indonesia. KD tersebut cocok jika museum Mpu Tantular dijadikan sebagai media pembelajaran, karena didalam koleksi museum Mpu Tantular terdapat banyak peninggalan-peninggalan dari zaman manusia purba. Dan sesuai dengan materi yang dibahas didalam kelas.

Penggunaan media Museum Mpu Tantular dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMK Darul Huda oleh pendidik disajikan sedemikian rupa menjadi media interaktif bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas, karena dalam situasi pandemi sehingga tidak memungkinkan peserta didik melakukan aktifitas di museum, selanjutnya jarak, waktu dan biaya menjadi pertimbangan tersendiri

dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, memperlihatkan contoh koleksi-koleksi yang ada di museum Mpu Tantular yang disampaikan secara interaktif sehingga membuat peserta didik menjadi tertarik untuk memahami dan menghargai benda-benda bersejarah.

a) Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Pokok bahasan pada pertemuan pertama adalah proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa eropa ke Indonesia. Dalam pertemuan pertama peneliti bertindak sebagai pengamat saja. Karena ingin mengetahui materi pembelajaran yang sedang dibahas. Dan yang bertindak sebagai pengajar adalah guru sejarah.

• Pertemuan II

Pada siklus ini, pengajar melanjutkan materi sebelumnya pada pertemuan pertama kemudian melanjutkan materi selanjutnya yaitu kehidupan manusia dan hasil budayanya masyarakat praaksara

Adapun pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

a) pengajar membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan doa dan mempresensi siswa. Melakukan apersepsi untuk membangkitkan semangat siswa. pengajar juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- b) Kemudian, pengajar menayangkan hasil video karya peneliti yaitu tentang hasil budaya masyarakat praaksara dan berbagai macam peninggalan zaman neolitikum yang masih tersimpan di museum mpu tantular. Setelah penayangan video, pengajar membagi kelompok dalam kelas masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik .Pengajar membagi kertas yang bertulis huruf-huruf acak
- c) Pengajar menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran screamble kemudian Pengajar menayangkan gambar peninggalan hasil budaya masyarakat praaksara. Peserta didik harus menyusun nama dari peninggalan tersebut menggunakan kata-kata yang telah dibagikan di masing-masing kelompok. Kelompok yang paling banyak menyusun kata dengan benar Mendapatkan nilai yang bagus.
- d) Pengajar menutup pembelajaran.

C. Evaluasi Dalam Pembelajaran Sejarah

Penerapan media pembelajaran sejarah pada pelaksanaan yang pertama ini bisa dikatakan berjalan dengan lancar. Peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video yang memanfaatkan koleksi museum sebagai contoh dari peninggalan sejarah dapat membantu siswa memahami materi sejarah karena peserta didik dapat belajar peninggalan sejarah sehingga tidak hanya membayangkan saja.

Bentuk evaluasi yang diberikan oleh peneliti berupa kuisisioner atau angket yang harus di isi oleh peserta didik. kuisisioner yang diberikan terdapat 15 pertanyaan Pertanyaannya berisi tentang belajar menggunakan media

pembelajaran berbasis audio visual (video). Dengan hal ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media audio visual (video) dapat membuat siswa lebih memahami dan memberikan daya tarik tersendiri oleh siswa dalam belajar, terutama dalam belajar sejarah. Dengan demikian sistem evaluasi di atas diharapkan siswa dapat memberikan simpulan berdasarkan apa yang mereka pelajari, serta memberikan bentuk pemahaman tentang apa yang mereka kerjakan.

Penggunaan museum sebagai media pembelajaran merupakan salah satu pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan siswa yang kreatif sehingga menjadi lebih mudah dalam menyerap sumber sejarah yang didapatkan dengan membaca dari buku teks ataupun mendengarkan penjelasan dari guru. Penggunaan metode ini, tidak mudah diterima dan diterapkan dalam kegiatan belajar sejarah di sekolah. Penggunaan museum sebagai media pembelajaran memiliki beragam kendala yang dihadapi oleh peneliti dengan didasarkan beberapa alasan.

Bagi peneliti kendala yang dihadapi dalam proses mencapai tujuan pembelajaran tetap mengacu pada kompetensi dasar. Keberhasilan tujuan pembelajaran tercermin dari pemanfaatan sumber belajar yang ada kemudian bagaimana proses penerapannya kepada peserta didik. Pada pelaksanaannya terdapat kendala yang dihadapi oleh peneliti yaitu, 1. Pemanfaatan museum dilakukan sesekali saja. Hal ini sebagai penunjang dan media dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan pemanfaatan media memiliki kelemahan dalam hal persiapan, keterjangkauan dan juga pemanfaatan. Perlu adanya

pemberian materi awal terhadap siswa sebelum peneliti melakukan observasi ke museum. 2. Materi pembelajaran harus disesuaikan dengan koleksi yang dimiliki oleh museum karena tidak semua koleksi museum bisa dibuat contoh untuk media pembelajaran. 3. Cara penyampaian dalam menjelaskan beberapa contoh koleksi museum kedalam media pembelajaran, harus menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. 4. Ketersediaan media didalam kelas, yaitu menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran. Proyektor di dalam kelas ada beberapa yang tidak bisa digunakan.

3. Pokok temuan

Penelitian mengenai Pemanfaatan Museum Mpu Tantular sebagai media pembelajaran dilandaskan pada pokok temuan sebagai berikut:

- 1). Koleksi museum Mpu Tantular dapat digunakan menjadi Media pembelajaran karena koleksinya mencakup hasil kebudayaan dari prasejarah hingga modern. Untuk kelas X sesuai dengan kompetensi dasar kelas X yaitu hasil budaya masyarakat praaksara Indonesia Contoh: peninggalan-peninggalan masyarakat pra aksara yaitu koleksi museum arkeologi
- 2). Penggunaan Museum Mpu Tantular sebagai media pembelajaran sejarah dengan cara menggunakan koleksi museum sebagai contoh dari peninggalan-peninggalan hasil budaya masyarakat praaksara yang dikemas dalam media audio visual. tetapi belum semua sekolah memanfaatkan museum sebagai media pembelajaran sejarah karena berbagai pertimbangan salah satunya adalah tidak semua koleksi bisa dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah.

Kendala yang dihadapi oleh peneliti yaitu 1. Pemanfaatan museum dilakukan sesekali saja. Hal ini sebagai penunjang dan media dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan pemanfaatan media memiliki kelemahan dalam hal persiapan, keterjangkauan dan juga pemanfaatan. Perlu adanya pemberian materi awal terhadap siswa sebelum peneliti melakukan observasi ke museum. 2. Materi pembelajaran harus disesuaikan dengan koleksi yang dimiliki oleh museum karena tidak semua koleksi museum bisa dibuat contoh untuk media pembelajaran

4. Pembahasan

Dalam suatu proses pembelajaran tentunya memiliki dampak positif yang diperoleh, dimana media pembelajaran ini dibentuk dalam sebuah desain video. Media audio visual ialah merupakan saringan dua kata namun memiliki arti yang berbeda, seperti “Audio yang berupa suara, sedangkan Visual merupakan gambar”. Jadi, peneliti dalam hal ini menggunakan media audio visual ini karena menggunakan 2 obyek yang berbeda namun dijadikan satu obyek yang memiliki sifat bergerak yakni yang disebut sebagai video. Dalam sistem perencanaan pembelajaran sejarah, peneliti dalam hal ini memanfaatkan salah satu media pembelajaran audio visual.

Hal ini sesuai sejalan dengan teori menurut (Sanjaya, 2011:13-14) pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks dan keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu, aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan

siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan memperhatikan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah menurut (Rahmad Hamid, 2011:9) menjelaskan bahwa belajar sejarah adalah belajar tentang masa lalu. Itu sebabnya sejarah dianggap sebagai ilmu yang mempelajari tentang masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang.

Dalam hal ini peneliti akhirnya memanfaatkan bentuk audio visual (video) sebagai media belajar sejarah. Media pembelajaran video ini merupakan bentuk sumber belajar yang terbentuk berupa hasil penggabungan antara suara dan gambar, atau biasa disebut sebagai audio visual. Bentuk video yang ditayangkan akan memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa, karena video ini akan membahas tentang Sejarah peninggalan benda-benda manusia purba yang berada di dalam museum mpu tantular. Dengan melihat dan mengetahui bukti peninggalan manusia purba dan kebudayaannya ini akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu untuk mempermudah siswa dalam belajar sejarah, maka dapat digunakannya alat bantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Diperlukannya alat bantu karena selama ini pembelajaran sejarah kurang berhasil dan kurang menarik. Sehingga mata pelajaran sejarah ini sering dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan Museum Mpu Tantular sebagai alternatif media pembelajaran sejarah guru menggunakan media yang berupa video yang dikemas sedemikian rupa sehingga membuat

peserta didiknya lebih aktif dan inovatif dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas.

Dengan penggunaan video sebagai alternatif media belajar, pendidik dan peserta didik dapat menjalin komunikasi dan interaksinya lebih hidup dan bersifat dialogis. Sebab sebagai media, video adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan lebih sempurna (Trianto, 2013:11).

Dalam pelaksanaan pembelajaran tidaklah berdiri sendiri, tetapi terkait dengan komponen materi dan waktu. Seorang guru memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Diantara peranan guru tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Membuat desain pembelajaran secara tertulis, lengkap dan menyeluruh.
- b. Meningkatkan diri untuk menjadi seorang guru yang berkepribadian utuh.
- c. Bertindak sebagai guru yang mendidik.
- d. Meningkatkan profesionalitas keguruan.
- e. Melakukan pembelajaran sesuai dengan berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik, bahan ajar, dan kondisi sekolah setempat. Penyesuaian tersebut dilakukan untuk peningkatan mutu belajar.
- f. Dalam berhadapan dengan siswa, guru berperan sebagai fasilitas belajar, pembimbing belajar, dan pemberi balikan belajar. Dengan adanya peran-peran tersebut, maka sebagai pembelajar guru adalah pembelajar sepanjang hayat (Mudjiono dalam telfer,2009:37). Sesuai dengan pernyataan di atas telah

diterapkan oleh peneliti kelas X di SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo dengan melakukan berbagai perencanaan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan Museum Mpu Tantular sebagai alternatif media pembelajaran sejarah dapat bermanfaat untuk membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang, melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban Indonesia di masa lampau.

Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo memiliki hasil yang baik seperti yang sudah diteliti oleh peneliti bahwa siswa di kelas X SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo memiliki semangat belajar sejarah yang tinggi, tidak bosan dan tidak jenuh dengan pelajaran sejarah yang hanya berupa teori saja, dapat melihat bukti peninggalan-peninggalan benda bersejarah. Disamping itu juga bisa membantu guru dalam menjelaskan pelajaran sejarah tanpa harus berceramah terlalu lama. Dari kegiatan belajar mengajar seperti ini tidak hanya guru yang diuntungkan namun siswa juga tidak jenuh belajar.