

## **Pemanfaatan Museum Mpu Tantular Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X Smk Darul Huda Jabon Sidoarjo**

**Aisyatul Nurul Umma<sup>1)</sup>, F. X. Wartoyo<sup>2)</sup>, Satrio Wibowo<sup>3)</sup>**

<sup>1)2)3)</sup> STKIP PGRI SIDOARJO, Jl. Kemiri, Sidoarjo, Jawa Timur

<sup>1)</sup>[aisyaturul177@gmail.com](mailto:aisyaturul177@gmail.com), <sup>2)</sup>[yoyokwartoyo97@gmail.com](mailto:yoyokwartoyo97@gmail.com), <sup>3)</sup>[sejarahsatrio@gmail.com](mailto:sejarahsatrio@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Pemanfaatan museum mpu tantular sebagai media pembelajaran dimaksudkan agar antusiasme siswa untuk belajar mata pelajaran sejarah meningkat dan pembelajaran tidak membosankan agar peserta didik belajarnya semakin aktif dan berkualitas. Tujuan penelitian mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran museum mpu tantular. Untuk mencapai tujuan diatas digunakan pendekatan kualitatif instrument kunci adalah informan (kepala sekolah dan guru SMK Darul Huda), dan Teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan cara mereduksi data yang tidak relevan, memaparkan data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian sebagai berikut:(1) dalam perencanaan pembelajaran guru membuat RPP, merancang metode, menyiapkan media (2) dalam pelaksanaan pembelajaran terdiri dari beberapa tahap (3) evaluasi pembelajaran telah menunjukkan keberhasilan dalam pemanfaatan museum Mpu Tantular sebagai media pembelajaran (4) sarana dan kurangnya kreatifitas guru sejarah menjadi kendala dalam pembelajaran

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Sejarah, Museum Mpu Tantular, Media Pembelajaran*

### **ABSTRACT**

In this time student antusiasme to learn history subject still lower, more than anything else history subject is not made criterion again to distribute to higher level education ladder. Besides, lack of skill learn in developing study model, so that focus study only centrally at teacher (centered teacher) and lack of participant participation educated in course of learning to teach. With reference to lowering of enthusiasm learn participant educated in history subject. Need the existence of effort to increase enthusiasm learn participant educated quality to learn active nya progressively in course of study. One of the effort taken is by using museum collection as study media. Result of research as berikut:(1) in the plan study [of] teacher make RPP, design method, preparing media ( 2) in study execution consist of some phase ( 3) study evaluation have shown efficacy in Mpu Tantular museum exploiting as study media ( 4) medium and lack of creativity learn history become constraint in study.

**Key Word:** *Studi History, museum Mpu Tantular, Study Media*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Pendidikan sejarah merupakan media pendidikan untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang bangsanya di masa lampau. Melalui pelajaran sejarah peserta didik dapat melakukan kajian mengenai apa dan mengapa, serta akibat apa yang timbul dari jawaban masyarakat

bangsa di masa lalu tersebut terhadap tantangan yang mereka hadapi serta dampaknya bagi kehidupan pada masa setelah peristiwa itu dan masa (Hamid Hasan,2010:6).

Tujuan utama belajar sejarah adalah menjadi seseorang yang bijaksana dalam belajar. Sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Jadi tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah disekolah juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah (Kartodirdjo,1992: Kuntowijoyo, 1995).

Akhir-akhir ini keadaan pengajaran pendidikan sejarah di sekolah menengah, sangat memprihatinkan. Jika ada pertanyaan yang diajukan kepada guru, “apakah mengajarkan sejarah itu sulit?” Sebagian besar guru mengatakan bahwa mengajar sejarah itu mudah. Demikian juga peserta didik yang menganggap pelajaran sejarah itu tidak sulit, tetapi hasil ujiannya menurun. Kenyataan ini terjadi sejak lama dan saat ini semakin buruk sehingga perlu penanganan serius. Dalam kaitan ini tampaknya faktor cara mengajar guru sejarah merupakan faktor terpenting. Kebanyakan guru sejarah ketika mengajar hanya memberikan cerita yang diulang-ulang dan metode ceramah saja (Suharso, 2002: 23).

Dalam hal ini museum mempunyai kaitan yang sangat erat dengan dunia pendidikan. Museum mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dengan menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan nonformal. Museum menjadi sarana belajar tanpa mengambil peran dari seorang guru. Museum merupakan lembaga nonprofit yang bersifat tetap untuk melayani masyarakat dan terbuka untuk umum. Museum juga dapat meningkatkan kesadaran para peserta didik terhadap peristiwa masa lampau. Selain itu juga, museum dapat memberikan kontribusi untuk pendidikan sekolah dalam banyak hal, yang paling penting komunikasi visual melalui benda-benda dan bahan mata pelajaran seperti Sejarah (Singh Prabhas Kumar, tanpa tahun:74).

Untuk menjawab permasalahan di atas, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi yaitu salah satunya dengan menggunakan museum sebagai media pembelajaran. Museum sebagai media pembelajaran adalah suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami teori secara mendalam melalui pemanfaatan media audio visual pembelajaran. Dalam pelaksanaannya dapat memanfaatkan sebuah media berupa benda-benda peninggalan sejarah, atau berbentuk tayangan audio visual tentang peristiwa-peristiwa sejarah seperti film dokumenter sejarah. Museum sebagai media pembelajaran dapat menjadi program pendidikan yang mendorong kompetensi, belajar menilai, berpikir kritis dan untuk selanjutnya mendorong siswa agar berani untuk memberikan sebuah tanggapan-tanggapan terhadap sebuah peristiwa sejarah yang telah terjadi sehingga proses pembelajaran terpusat pada siswa (*student centered*).

Nilai dari peninggalan sejarah yang terdapat di museum dapat menjadi salah satu referensi kesadaran bagi bangsa Indonesia khususnya peserta didik sebagai generasi penerus untuk membangun kehidupan masa depan yang lebih baik, tidak hanya pada tatanan kemakmuran secara ekonomis, namun memiliki identitas kebangsaan yang beradab. Proses *national building for national identity* yang dilakukan oleh bangsa ini, menuntut suatu rekonstruksi sejarah sebagai sejarah nasional (Suyatno Kartodirdjo,1990:10). Rekonstruksi sejarah hanya akan mampu dipahami oleh warga masyarakat di Indonesia secara keseluruhan, apabila melalui dunia pendidikan khususnya pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan pengenalan sejarah sejak dini pada peserta didik.

Salah satu museum yang bisa dijadikan sebagai bahan referensi untuk media pembelajaran yaitu Museum Mpu Tantular Dimana Museum Mpu Tantular memiliki peran sebagai sumber pengetahuan masyarakat terutama peserta didik yang ingin mengetahui tentang peninggalan-peninggalan sejarah. Dalam konteks pembelajaran terhadap pendidikan formal yang dilakukan di sekolah, Museum Mpu Tantular sebagai sumber pengetahuan yang dapat mendukung terwujudnya

kompetensi peserta didik. Secara umum, Museum Mpu Tantular memiliki koleksi benda-benda peninggalan sejarah yang sangat bermanfaat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Selain itu, museum dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan materi pelajaran sejarah, penggunaan museum sebagai media pembelajaran disebabkan karena kompleksitas media yang tersedia sebagai penjelasan suatu peristiwa. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami benda yang dipamerkan.. (Tsabit Azinar Ahmad, 2010:113).

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang berusaha mendeskripsikan tentang pemanfaatan museum Mpu Tantular sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa kelas X di SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo. Melalui metode kualitatif peneliti akan memperoleh penghayatan, pengalaman dan pemahaman mendalam tentang pemanfaatan museum Mpu Tantular sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X di SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Saryono, 2010:19).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*. Teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2013:15).

## **Hasil Dan Pembahasan**

### **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 harus disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan. 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 motoriknya. 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 kurang 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.

Pemanfaatan media museum Mpu Tantular dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMK Darul Huda oleh guru dikemas sedemikian rupa dalam bentuk media interaktif dengan tujuan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran dalam kelas, karena waktu yang terbatas tidak mungkin peserta didik diajak ke museum dengan alasan jarak, waktu dan biaya. Di sisi lain, dengan memberikan contoh koleksi-koleksi yang ada di museum Mpu Tantular yang dikemas dalam bentuk media interaktif membuat peserta didik lebih mengetahui dan menghargai benda-benda bersejarah yang telah diwariskan oleh nenek moyang.

### **c. Evaluasi dan Kendala dalam pemanfaatan museum mpu tantular sebagai media pembelajaran**

Penerapan media pembelajaran sejarah pada pelaksanaan 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 mengembangkan kreativitas siswa dan mempermudah memahami sumber sejarah yang diperoleh dari buku teks ataupun guru. Penggunaan museum ini, tidak begitu saja dapat diterima maupun diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Dalam menggunakan museum sebagai media pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti dengan didasarkan beberapa alasan.

Bagi peneliti kendala yang dialami adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran, harus mempertimbangkan kompetensi dasar. Keberhasilan tujuan pembelajaran terlihat dari kepandaian dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada dan menerapkan kepada peserta didik. Salah satunya pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah. Penyusunan Rencana Perangkat Pembelajaran mata pelajaran sejarah dengan memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah tidak begitu saja dapat diaplikasikan. 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 pemebrian 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.

### **d.pemanfaatan museum mpu tantular sebagai media pembelajaran sejarah**

Memanfaatkan museum mpu tantular sebagai media pembelajaran sejarah banyak keuntungan dapat diambil baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru sendiri dapat menambah wawasan serta ide untuk berinovasi dalam pembelajaran yang disenggarakan dan bagi siswa, mereka akan dapat berkembang sesuai dengan kemampuan mereka.

Museum mpu tantular yang memiliki koleksi 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. Semua koleksi bisa dijadikan media pembelajaran, namun peneliti hanya mengambil beberapa jenis koleksi yaitu koleksi arkeologi karena menyesuaikan dengan kompetensi dasar kelas X.

Dengan memberikan contoh koleksi museum yang dikemas dalam media video. Hal tersebut pembelajaran sejarah terasa menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran sejarah agar siswa tidak bosan, maka guru harus dapat memanfaatkan museum sebagai media pembelajaran secara benar sesuai dengan kebutuhan.. Agar siswa dapat melakukan proses analisis yang benar dibutuhkan sarana yang dapat memudahkan ke arah berfikir kritis dan analisis.

Pemanfaatan Museum mpu tantular sebagai alternatif media dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMK Darul Huda Jabon Sidoarjo oleh guru dikemas sedemikian rupa dalam bentuk media interaktif dengan tujuan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran di dalam kelas, karena dengan waktu yang sangat terbatas tidak mungkin peserta didik guru ajak langsung ke Museum mpu tantular dengan alasan jarak, waktu dan juga biaya.

Selain itu juga, dengan memberikan contoh koleksi-koleksi yang ada di Museum yang dikemas dalam bentuk media interaktif membuat peserta didik lebih mengetahui dan menghargai budaya ataupun benda-benda peninggalan bersejarah. Karena selama ini peserta didik kurang dalam pengetahuan dan wawasan serta penghargaan tentang benda-benda peninggalan bersejarah.

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.. Dalam kegiatan belajar peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti pelajaran sampai selesai.

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.

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.

## **KESIMPULAN**

Dalam perencanaan pembelajaran dengan pemanfaatan museum Mpu Tntular sebagai media pembelajaran sejarah yang pertama kali dilakukan oleh guru ialah menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan materi yang dibahas, merancang metode yang tepat, membuat RPP,



membuat media interaktif berupa video dan yang terakhir membuat pertanyaan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik menerima penjelasan materi yang telah disampaikan di dalam kelas selama pembelajaran dalam bentuk video. Pelaksanaan pembelajaran sejarah disesuaikan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasarnya yang tertera pada silabus. Sekolah memiliki keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran sejarah, maka dari itu Museum Mpu Tantular dapat digunakan guru sejarah sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video. Dalam hal evaluasi pembelajaran sejarah kelas X dengan pemanfaatan media museum Mpu Tantular di SMK Darul Huda peneliti melakukan evaluasi dalam bentuk kuisioner yang dibagikan kepada seluruh peserta didik, dalam hal ini akan mengetahui kendala yang dihadapi adalah kurangnya sarana LCD yang disediakan pihak sekolah dan kurangnya kreatifitas guru sejarah dalam menggunakan media untuk mengajar di kelas.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada STKIP PGRI Sidoarjo khususnya prodi pendidikan sejarah serta dosen pembimbing bapak Dr. F.X. Wartoyo, M.Pd. dan bapak Satrio Wibowo, M.Pd.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ba'in, dkk. (2003). *Pendayagunaan Bangunan Peninggalan Islam di Jawa Tengah* sebagai sumber belajar dalam PBM Sejarah. Laporan Penelitian. Semarang: Unnes Press.
- Daljoeni, N. (1997). *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni.
- Depdikbud. (1992). *kecil tapi indah pedoman pendirian museum*. Jakarta: Depdikbud.
- Direktorat. Museum. (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala.
- Dudung Abdurahman. (2007). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Ensikopedi nasional. (1990). Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Hamid Hasan. (2010). *Pendidikan sejarah kemana dan bagaimana*. Jurnal Pendidikan Sejarah
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Melong, Lexy. (2002). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moh. Amir Sutaarga. (1981). *Capita Selecta Museografia dan museologi*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa, E. (2005). *KBK: Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sujana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pomontolo Risban. (2002). *Museum Gorontalo Sebagai Media belajar local pada mahasiswa jurusan sejarah*. Gorontalo: Universitas Gorontalo.
- Sanaky, AH. (2015). *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sardiman A. M. (2004). *Memahami Sejarah*. Yogyakarta: BIGRAF Publishing.
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Singh Prabhas Kumar. Tanpa Tahun. *Museum And Education*. Journal OHRJ. Volume XVII. No. 1.