

## PENDEKATAN PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MUSEUM

Muhammad Nur

MAN Insan Cendekia Paser, Kalimantan Timur, Indonesia

email: [muhammadnur19@gmail.com](mailto:muhammadnur19@gmail.com)

### ABSTRACT

*The results of this study indicate that; 1) A visit to the Museum is something worthy of attention as a source of visual learning for students. Observation and analysis in deepening historical social studies material is a requirement for students in studying history, because children are required not only to have cognitive competence, but also affective and psychomotor. Through direct museum visits, it is hoped that it can change students' perceptions that social studies lessons are interesting and fun. The use of the museum has a positive impact on social studies learning, especially history, namely learning outside the classroom with a different atmosphere while at the same time increasing students' critical abilities. 2) Adjustment of competency standards and basic competencies for social studies subjects indirectly makes teachers also a source of learning that can increase student learning motivation. In addition, the learning objectives that have been planned will be strived to be achieved optimally so that the museum-based learning approach in social studies history is more effective. The realization of Project base learning assignments resulting from visits to museums becomes a student experience that is not only limited to visits but continues with discussions in class. 3) Utilization of Museums Museums are representative historical social studies learning resources to add insight and knowledge about past events so that students have love for their nation and homeland. Museum collections that are utilized in social studies history lessons for MTsN 2 Tanah Laut students have taught students to understand past events, learn to analyze and think critically. However, the use of museums must still be in accordance with basic competencies and learning objectives. The stages that must be carried out by students so that the implementation is optimal, namely: developing questions according to the theme given by the teacher to museum staff, data collection, data analysis and data synthesis. Students appreciate the museum visit by writing articles or scientific works about museums.*

**Keywords:** Learning, IPS, Museum.

### ABSTRAK

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Kunjungan ke Museum merupakan suatu hal yang layak untuk diperhatikan sebagai sumber pembelajaran visual bagi siswa. Pengamatan dan penganalisaan dalam pendalaman materi IPS 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 museum secara langsung, diharapkan dapat mengubah persepsi siswa bahwa pelajaran IPS sudah menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan museum tersebut memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS khususnya sejarah yaitu pembelajaran di luar ruangan kelas dengan suasana berbeda sekaligus dapat meningkatkan kemampuan kritis siswa. 2) Adanya penyesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS, maka secara tidak langsung menjadikan guru juga sebagai sumber belajar yang dapat menambah motivasi belajar siswa. Selain itu, tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan diupayakan tercapai secara optimal sehingga pendekatan pembelajaran berbasis museum pada pelajaran IPS sejarah semakin efektif. Realisasi dari tugas *Project base learning* hasil kunjungan ke museum menjadi pengalaman siswa yang bukan hanya sebatas kunjungan tetapi berlanjut dengan diskusi di kelas. 3) Pemanfaatan Museum museum merupakan sumber belajar IPS sejarah yang representatif untuk

menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai kejadian pada masa lampau sehingga siswa memiliki kecintaan terhadap bangsa dan tanah airnya. Koleksi museum yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS sejarah bagi siswa MTsN 2 Tanah Laut telah mengajari siswa untuk memahami kejadian masa lampau, belajar menganalisis dan berpikir kritis. Namun, pemanfaatan museum tetap harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Adapun tahapan yang harus dilakukan siswa agar pelaksanaannya optimal, yaitu: pengembangan pertanyaan sesuai tema yang diberikan guru kepada petugas museum, pengumpulan data, analisis data dan sintesis data. Siswa mengapresiasi kunjungan museum tersebut dengan membuat artikel atau karya ilmiah tentang kemuseuman.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, IPS, Museum.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Nurochim (Nurochim, 2013: 17) mengartikan instruction atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru yang dilakukan pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hayat dan terjadi di mana saja. Pembelajaran tidak diartikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan suatu konsep yang bisa berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan yang berkaitan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang melekat pada wujud pengembangan kualitas sumber daya manusia (Yamin, 2011: 69). Dalam proses pembelajaran di kelas guru sebagai pengajar harus memiliki kemampuan mengajar yang baik untuk mencapai kompetensi dasar suatu mata pelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk membantu proses belajar siswa dan memberikan perubahan bagi siswa. Perubahan yang terjadi terlihat pada sikap, pengetahuan, keterampilan, motivasi, minat siswa dalam belajar dan meningkatnya hasil belajar.

Menurut pendapat beberapa ahli bahwa berpikir kritis (*critical thinking*) sebagai sesuatu yang sangat esensial dalam pembelajaran merupakan proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Informasi tersebut bisa didapatkan dari hasil pengamatan, pengalaman, akal sehat atau komunikasi. Kemampuan berpikir kritis pada pelajaran IPS dianggap penting karena memungkinkan siswa memproses informasi sebagai pengalaman yang bermakna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPS, sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Belajar IPS khusus sejarah ini dianggap hanya rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa. Pembelajaran IPS sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah cenderung membosankan dan monoton. Materi pembelajaran dipandang oleh siswa terlalu teoritis, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa belum mampu mempelajari fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum mampu menerapkannya secara efektif dalam pemecahan. Padahal konsep dan materi IPS yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk memperoleh kemampuan berpikir kritis dan menumbuhkan kesadaran pada diri siswa.

Mata pelajaran IPS sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Wahyuni, 2013: 55). Pembelajaran IPS sejarah di sekolah-sekolah bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman ilmu, memupuk pemikiran historis dan pemahaman akan fakta dan penguasaan ide-ide dan kaidah historis yang penting untuk membangun daya berpikir kritis, berpikir keratif, rasa ingin tahu, kepedulian sosial, dan semangat kebangsaan.

Pada umumnya guru dalam proses pembelajaran masih mengajarkan IPS khususnya sejarah secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi pasif dan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi tidak meningkat sehingga proses pembelajaran sejarah masih jauh dari harapan. Metode pembelajaran konvensional menurut Roy Killen, merupakan metode pembelajaran dimana guru menyampaikan informasi begitu saja kepada siswa (Barry Kevin, 2004: 61).

Pembelajaran IPS sejarah tidak hanya menggunakan sumber belajar buku saja, melainkan dapat menggunakan sumber belajar lainnya. Salah satu sumber belajar tersebut ialah museum. Museum memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, selain sebagai sumber pembelajaran juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran, museum menjadi tempat siswa memperoleh informasi dan pengetahuan, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum memberikan kemudahan bagi siswa menerima sarana pengetahuan dari guru. Sehingga media sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa, dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif. Kegiatan observasi di museum, tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga merangsang siswa untuk berfikir kritis. Oleh karena itu, sudah sewajarnya dunia pendidikan memanfaatkan keberadaan museum untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pertimbangan di atas, maka keberadaan museum menjadi semakin penting untuk dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran IPS khususnya sejarah. Oleh karena itu, penulis mengkaji pendekatan pembelajaran IPS berbasis museum. Harapan penulis guru dapat meningkatkan kinerja dan profesionalismenya sehingga siswa dapat mengembangkan motivasi belajar dan kemampuan berpikirnya.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam rangka menganalisis masalah yang terdapat pada perumusan masalah diatas, penulis menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menggunakan referensi buku-buku, artikel jurnal, museum dan sumber lainnya yang relevan dengan topik kajian dalam makalah ini. Data dikumpulkan, direduksi, diverifikasi dan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Hendriarto et al., 2021); (Nugraha et al., 2021); (Sudarmo et al., 2021); (Hutagaluh et al., 2020); (Aslan, 2017); (Aslan, 2019); (Aslan, 2016); (Aslan et al., 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar IPS

Mata pelajaran IPS merupakan kajian atau studi sosial secara komprehensif meliputi bidang pengetahuan Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi. Keempat bidang pengetahuan tersebut diajarkan secara terpadu dalam kurikulum pada Satuan Pendidikan di SMP/MTS. Salah satu masalah yang dihadapi dalam pelajaran IPS adalah adanya kecenderungan pengelolaan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru lebih berorientasi kepada proses menghafal materi pelajaran dengan pola komunikasi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Guru belum banyak menggunakan pendekatan modern yang bermakna. Guru cenderung menggunakan metode ceramah bervariasi yaitu perpaduan antara ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Hal ini dikarenakan materi pelajaran sangat banyak. Sementara aktivitas siswa menjadi rendah karena siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya, siswa mudah jenuh dan cepat merasa bosan. Hal ini akan membuat minat siswa pada mata pelajaran IPS rendah dan dampaknya hasil belajar akan rendah juga.

Di dalam kurikulum 2013 baik proses pembelajaran, maupun sumber belajar tidak memiliki batas yang konkret. Proses belajar atau pembelajaran dalam kurikulum 2013 tidak terbatas pada ruang kelas, namun pembelajaran dapat dilaksanakan juga di luar kelas. Sumber belajar juga tidak memiliki batasan yang konkret. Artinya semua bahan yang mendukung proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Di dalam hal ini museum juga dapat dikatakan serta dapat digunakan sebagai sumber belajar, khususnya pada mata pelajaran IPS sejarah. Pada umumnya terdapat dua cara memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah. Pertama, membawa sumber belajar ke dalam kelas. Beraneka ragam macam dan bentuk sumber belajar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Misalnya membawa proyektor presentase audio visual ke dalam kelas. Kedua, membawa kelas ke lapangan di mana sumber belajar berada.

Adakalanya terdapat sumber belajar yang sangat penting dan menunjang tujuan belajar tetapi tidak dapat dibawa ke dalam kelas. Misalnya museum, apabila kita mau menggunakan museum sebagai sumber belajar tidak mungkin membawa museum tersebut ke dalam kelas. Oleh karenanya kita harus mendatangi museum tersebut. Pemanfaatan sumber belajar dengan cara yang kedua ini biasanya dilakukan dengan metode karyawisata, hal ini dilakukan terutama untuk mengaktifkan biaya yang dikeluarkan (Mulyasa, 2005: 50-51).

Museum selain sebagai tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah, juga memiliki fungsi sebagai tempat dan sumber belajar bagi siswa. Museum sebagai sumber belajar dapat berfungsi dengan baik jika siswa meluangkan waktu untuk berkunjung ke museum dan menikmati benda koleksi pameran, serta mencoba memahami nilai yang terdapat dalam benda pameran tersebut. Dengan mengajak siswa berkunjung ke museum akan terjadi transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu ke generasi sekarang. Seperti yang dikatakan oleh Hunter, bahwa siswa akan mengerti proses perjalanan suatu bangsa, dan nilai kearifannya dari kunjungan ke museum.

Jarolimek dan Parker (1993: 126) menyatakan bahwa pemanfaatan museum secara optimal dapat dilakukan oleh siswa setelah mereka diberi kesempatan membentuk penyesuaian materi yang diajarkan dengan materi yang dipamerkan. Maksudnya, kunjungan dilakukan setelah melakukan eksplorasi ide dan konsep di ruang kelas melalui membaca, belajar, dan

diskusi yang dilakukan sebelum memulai suatu kegiatan. Ketika menugaskan siswa ke museum, sebelumnya guru akan mempersiapkan kelas melalui identifikasi beberapa pertanyaan relevan berkaitan dengan item yang akan diamati.

Pembelajaran perlu diperhatikan sebab adanya kendala pembelajaran terutama motivasi belajar yang rendah akan berpengaruh terhadap tingkat antusias siswa dalam belajar. Dalam Suprijono (2017) menurut perspektif behaviorisme pembelajaran sebagai proses pembentukan suatu hubungan yang terjadi antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon). Pembelajaran berbasis museum sebagai stimulus bagi siswa dan memberi suasana pembelajaran yang menyenangkan, dengan adanya media tersebut dapat membantu meningkatkan motivasinya dalam belajar sehingga siswa dapat lebih antusias dalam kegiatan belajar. Media dalam pembelajaran mampu mengarahkan perhatian siswa maka munculnya motivasi dalam belajar dampaknya pada hasil belajar serta keaktifannya. Fungsi penting adanya motivasi belajar adalah siswa mendapat dorongan baik berasal dari dirinya sendiri ataupun orang lain sehingga siswa lebih bersemangat saat kegiatan belajar, seperti menurut (Emda, 2018) menjelaskan mengenai motivasi mempunyai kedudukan penting untuk pencapaian tujuan proses pembelajaran yang sudah ditetapkan, motivasi bukan semata-mata muncul dari diri sendiri siswa namun guru juga terlibat untuk memotivasi belajar siswa.

### **Eksistensi Museum Lambung Mangkurat**

Museum Lambung Mangkurat tepatnya berada di Jl. A Yani Km 36 Kota Banjarbaru. Tempatnya lumayan sejuk karena di sekelilingnya banyak ditanami pohon rindang. Museum milik pemerintah ini sebelumnya di bawah pengelolaan Direktorat Permuseuman Depdikbud Jakarta. Namun, sejak Januari 2001 beralih dibawah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kalimantan Selatan.

Museum Lambung Mangkurat Banjarbaru ternyata memiliki sejarah yang cukup panjang. Awalnya pada tahun 1907 pemerintah Hindia Belanda mendirikan museum Borneo di Swartpark (sekarang Kompleks Masjid Sabilal Muhtadin Banjarmasin). Kemudian sempat dipindahkan ke *Heeren Gracht* (sekarang D.I. Panjaitan). Sayang usia museum tersebut tidak berumur panjang akibat pendudukan tentara Jepang.

Pada 22 Desember 1955 Gubernur Milono mencetuskan pendirian Museum Kalimantan. Separuh dari koleksi museum ini adalah milik Kiai Amir Hasan Bondan Kejawen yang dikenal sebagai salah seorang Bapak Pionir Museum. Kembali tidak bertahan lama lantaran gedungnya hangus terbakar. Setelah konferensi kebudayaan (1957), sepuluh tahun berselang dengan keputusan Gubernur Kalsel tertanggal 8 Mei 1967 kembali dibangun museum Banjar. Tempat penyimpanan koleksi sempat berpindah-pindah tiga kali. Pertama dikediaman Alm Abdul Ghafar Hanafiah di jalan Haryono M.T. no.1 Banjarmasin, kemudian di Balai Wartawan jalan jend.Sudirman Banjarmasin, dan terakhir di Jalan A.Yani Km 5,5 Banjarmasin.

Berangkat dari keprihatinan karena koleksi Museum Banjar kurang terurus, maka pada tahun 1974 mulailah didirikan Museum Lambung Mangkurat di Banjarbaru. Dengan luas bangunan 2000 m<sup>2</sup> di atas lahan 15.000 m<sup>2</sup>. Museum ini diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Daoed Joesoef.

Memasuki gerbang Museum Lambung Mangkurat, kita akan langsung disugahi dengan bentuk bangunan induk museum yang cukup unik. Arsitektur perpaduan antara rumah tradisional khas Banjar Bubungan Tinggi dengan gaya modern. Tepat di pintu depan lantai bawah, kita disambut dengan sebuah kerangka ikan paus sepanjang empat meter. Di ruang pameran tetap lantai dasar terdapat ruang arkeologi dan sejarah. Sedangkan di lantai atas terdapat ruang geologi, biologi, numismatic, keramologi, teknologi, filologi, dan etnografi yang menunjukkan kebudayaan di Kalimantan.

Berikutnya adalah ruang pameran temporer, ruang pameran kain, keramik, dan lukisan bergaya Eropa. Ditambah dengan Kantor Tata Usaha, ruang kepala dan perpustakaan berbentuk atap pisang sasikat. Tak ketinggalan kantor tenaga teknis dan gudang koleksi dengan bangunan atap hidung bapicik. Semua itu, tentu saja memiliki keunikan dan daya pikat masing-masing.

### **Klasifikasi Koleksi Museum Lambung Mangkurat**

Museum Lambung Mangkurat merupakan museum umum yang mengoleksi beragam benda-benda peninggalan sejarah yang sebagian besar diketemukan di Kalimantan Selatan dan berasal dari zaman prasejarah hingga sekarang. Beberapa benda-benda peninggalan sejarah menjadi koleksi unggulan. Koleksi Museum Lambung Mangkurat dibagi dalam 8 klasifikasi yaitu:

#### **Keramologika**

Keramologika adalah benda koleksi yang dibuat dari bahan tanah liat yang dibakar berupa barang pecah. Contoh: berbagai keramik dari masa Dinasti Chin dan Buli-buli terbuat dari bahan keramik dan diperkirakan berasal dari Birma abad XVII-XIX yang memiliki fungsi sebagai peralatan rumah tangga. Buli-buli ini berbentuk segi enam, mirip dengan bentuk teko dan setiap bidang diberi hiasan motif bunga yang diselang seling dengan motif flora. Pada bagian atas dilingkari motif untu walang dan seluruh motif dibawah gelasir warna kehijauan. Pada bagian mulut, leher dan bawah tanpa glasir dengan warna dasar merah bata.

#### **Etnografika**

Etnografika adalah benda koleksi yang merupakan objek antropologi. Benda-benda tersebut merupakan hasil budaya atau menggambarkan suatu etnis. Contoh: Pedang Mandau dibuat dari logam dan kayu yang ditemukan di Kalimantan. Pedang berukuran panjang dan pegangannya terbuat dari kayu dimana pada pangkalnya diperkuat dengan lempengan logam. Bila dilihat dari bentuknya diperkirakan pedang ini merupakan peninggalan dari zaman penjajahan.

#### **Tehnologika**

Tehnologika adalah suatu benda atau kumpulan benda yang berkaitan dengan cabang kesenian, disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi. Contoh: Gramofon terbuat dari kayu dan logam dimana gramofon dahulu dinamakan kotak musik atau sebagai leluhur dari tape recorder yang ada pada zaman sekarang. Pemilik dari gramofon biasanya mempunyai status sosial yang tinggi di masyarakat sekitarnya.

Di samping gramofon terdapat juga telepon. Telepon dibuat sekitar abad XIX dan berfungsi sebagai alat komunikasi di stasiun kereta api dan kantor perkebunan dimana telepon terbuat dari kuningan dan mamer.

### **Arkeologika**

Arkeologika adalah benda koleksi yang merupakan hasil budaya manusia masa lampau yang menjadi objek penulisan makalah arkeolog. Benda-benda tersebut merupakan hasil peninggalan budaya sejak masa prasejarah sampai pengaruh budaya barat. Contoh: Arca primitif terbuat dari bahan batu andesit. Arca digambarkan dalam posisi duduk bersila, wajah belum sempurna hanya terlihat bentuk mata, hidung, mulut yang sederhana dan menghadap ke depan. Kedua tangan diletakkan di depan perut, di depan lutut memegang sesuatu. Ukuran dari arca primitif adalah tinggi keseluruhan 22,1 cm, lebar 12 cm dan tebal 14,5 cm. (Dokumen katalog Museum Lambung Mangkurat tahun 2009).

### **Historika**

Historika adalah benda koleksi yang menjadi objek penulisan makalah ilmiah. Benda-benda ini mempunyai nilai sejarah sejak masuknya budaya barat hingga sekarang (sejarah) yang berkaitan dengan suatu organisasi masyarakat (misalnya negara, kelompok, tokoh). Contoh: Pakaian raja Banjar. Contoh lain dari historika adalah kain sasirangan. Batik sasirangan merupakan salah satu budaya tradisional dengan corak dan karakteristik khas Banjar dengan memiliki beberapa motif. Kerajinan ini berkembang dari jaman dahulu sampai sekarang dan telah mendapat pasar hingga manca negara. (Dokumen katalog Museum Lambung Mangkurat tahun 2009).

### **Filologika**

Filologika adalah benda koleksi yang menjadi objek penulisan makalah filologi, berupa naskah kuno yang ditulis dengan tangan yang menguraikan hal atau peristiwa. Contoh: Naskah kuno terbuat dari kertas yang mana bertuliskan huruf arab melayu dengan tulisan tangan berhuruf arab dan berbahasa melayu. Diantaranya adalah karya Syekh Muhammad Arsyad Al Banjari berupa mushaf Al Qur'an tulisan tangan beliau dan beberapa karya lainnya. Kitab karya ini berisi tentang ajaran-ajaran Agama Islam.

### **Seni rupa**

Seni rupa adalah benda koleksi seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia melalui objek-objek dua atau tiga dimensi. Contoh: Berbagai lukisan dan Miniatur yang berkaitan dengan tradisi dan budaya Banjar serta yang bersifat Islami dan alat-alat musik tradisional.

### **Numesmatika**

Numesmatika adalah benda koleksi yang berupa mata uang atau alat tukar yang sah. Contoh uang gepeng berbentuk pipih melingkar, bagian tengah terdapat lubang berbentuk segi empat. Pada salah satu sisi uang tersebut terdapat tulisan yang mencantumkan nilai nominal atau simbol raja atau kerajaan yang mengeluarkannya.

Museum Lambung Mangkurat dibangun dengan harapan agar masyarakat terutama siswa sebagai generasi penerus akan mengenal budaya, sejarah dan kesenian yang dimiliki oleh Kalimantan selatan. Di samping itu agar masyarakat mengetahui keberadaan museum yang mempunyai nilai edukatif yang sangat bermanfaat bagi masyarakat.

Koleksi museum yang dapat dipergunakan sebagai sumber pembelajaran IPS sejarah adalah yang bersifat visual dan tidak membosankan. Pemanfaatan koleksi museum akan memberikan motivasi belajar siswa terutama dengan belajar analisis dan eksperimen. Koleksi museum yang dapat dipergunakan sebagai sumber belajar sejarah adalah kapak persegi, kapak

genggam, batu gong, pakaian adat raja Banjar, uang kertas, bata berelief, lingga yoni, tablet, gandhik, arca primitif, dan patung nenek moyang, miniatur atau lukisan berbagai adat dan budaya Banjar.

Beberapa jenis koleksi museum yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah menurut klasifikasinya yaitu keramologi, etnografi, arkeologi, teknologi, numistik, filologi, dan seni rupa, tetapi saya kurang tahu bagaimana museum dapat bisa dijadikan sumber belajar sejarah karena Museum Lambung Mangkurat kurang menarik dan hanya mempunyai koleksi berupa benda-benda pusaka, uang dan patung pada zaman prasejarah. Sebenarnya dengan pemanfaatan benda-benda tersebut bisa menjadi acuan dan memperluas wawasan siswa. Adapun yang dapat dipergunakan dalam memanfaatkan sumber belajar lokal adalah dari kompetensi dasar menjelaskan ruang dan interaksi antar ruang dalam perspektif sejarah, ekonomi, social dan budaya.

Peninggalan sejarah yang terdapat di Museum Lambung Mangkurat terbagi menjadi 3 (tiga) yaitu: peninggalan zaman prasejarah, zaman sejarah dan sejarah kerajaan. Dari ketiga pembagian tersebut dapat dipergunakan sebagai sumber belajar sejarah. Peninggalan zaman prasejarah seperti batuan yang berbentuk peralatan dapur dan peninggalan Kerajaan Banjar berupa peralatan dan senjata-senjata tradisional berupa Mandau, keris, dll. Pemanfaatan koleksi tersebut bertujuan agar siswa mampu merefleksikan ke dalam bentuk kehidupan sehari-hari, bahwa pada zaman dulu ada kebudayaan bangsa kita yang cukup besar sehingga siswa sadar bahwa tidak cukup dengan bangga saja tetapi harus berbuat sesuatu demi daerahnya. Sesuai yang tertuang dalam kompetensi dasar mendeskripsikan tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia masa praaksara dan masa aksara. Sedangkan indikator yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah mengidentifikasi tradisi sejarah masyarakat masa prasejarah dari berbagai daerah di Indonesia.

Adapun Koleksi museum yang dapat dipergunakan sebagai sumber belajar sejarah adalah peninggalan zaman prasejarah berupa peralatan berburu dan bercocok tanam, peninggalan kerajaan Banjar, peninggalan masa perjuangan kemerdekaan. Tujuan pemanfaatan sumber belajar ini agar siswa dapat mengapresiasi bahwa nenek moyang mereka memiliki kemampuan seni yang tinggi, sehingga mereka mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kompetensi dasar menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia dengan indikator menjelaskan penemuan hasil kebudayaan manusia purba.

Koleksi Museum Lambung Mangkurat yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah menurut siswa MTsN 2 Tanah Laut adalah benda-benda seperti Al Qur'an klasik karya Datuk Klampaian, kitab klasik, berbagai keris, peralatan pertanian tradisional, susunan raja-raja Banjar yang pernah berkuasa karena benda-benda tersebut merupakan peninggalan nenek moyang. Kunjungan siswa ke museum merupakan kegiatan yang ditugaskan oleh guru untuk mencatat peninggalan-peninggalan masa praaksara. Dan dari hasil tersebut dibuat sebuah laporan dan dikumpulkan.

Gusti Rafika Petugas Museum Lambung Mangkurat mengatakan bahwa koleksi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah banyak mulai koleksi keramologika, etnografika, seni rupa, tehnologika, arkeologika dan historika, tapi saya tidak tahu koleksi jenis apa, yang masuk dalam pelajaran sejarah di MTs. Terkadang ada yang berkunjung tidak untuk

melihat koleksi museum tetapi untuk mencari data sejarah tentang situs peninggalan kerajaan Banjar. Selain itu, tidak menutup kemungkinan mereka juga melihat-lihat saja dan rekreasi.

### **Model Pemanfaatan Koleksi Museum Sebagai Sumber Belajar IPS**

Dalam memanfaatkan koleksi Museum Lambung Mangkurat sebagai sumber belajar IPS sejarah harus disesuaikan dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang sudah dikembangkan dalam indikator serta penentuan materi pokoknya. Museum sebagai sumber belajar sejarah yang disesuaikan dengan KD dan SK agar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru berhasil. Untuk dapat memanfaatkan museum sebagai salah satu sumber belajar sejarah dengan melakukan kunjungan ke museum. Secara umum siswa MTs Negeri 2 Tanah Laut dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar IPS sejarah, guru memberikan tugas kepada siswa dalam bentuk laporan observasi dan dipresentasikan di depan kelas.

Cara memanfaatkan museum sebagai sumber belajar adalah menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan materi pokok, guru pemberian pengarahan terlebih dahulu sebelum siswa melakukan kunjungan ke museum. Siswa diberi tugas secara mandiri untuk mendapatkan informasi tentang peninggalan prasejarah dimuseum dengan cara mencari dan mengumpulkan data peninggalan sejarah. Berdasarkan data yang diperoleh dari kunjungan ke museum, siswa diwajibkan membuat laporan kunjungan berupa artikel tentang museum.

Dalam pembelajaran di kelas guru menerangkan langkah-langkah dalam penulisan makalah sejarah, pengertian sumber, bukti dan fakta sejarah. Pada saat guru menerangkan siswa mencatat dan mengajukan pertanyaan tentang ciri-ciri sumber sejarah. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian tugas kepada siswa secara berkelompok untuk membuat artikel penulisan makalah sejarah yang diambil dari koleksi museum sebagai sumber sejarah.

Kunjungan siswa ke museum dalam mencari fakta sejarah dapat juga tanpa didampingi oleh guru. Siswa dalam mencari data tentang koleksi museum hanya mencatat dan mendokumentasikan yang mereka analisis. Selain itu, siswa juga melakukan wawancara kepada petugas museum tentang benda koleksi yang mereka teliti. Setelah melakukan kunjungan ke museum siswa menyusun laporan penulisan makalah dan dikumpulkan. Kemudian presentasi dilakukan dimana siswa melakukan diskusi dari hasil penulisan makalah yang mereka lakukan. Dari diskusi tersebut siswa akan dapat mengambil kesimpulan hasil penulisan makalah.

Di sisi lain untuk sekolah yang jaraknya dekat dengan museum, maka pembuatan karya tulis dengan tema berkaitan dengan peninggalan sejarah terutama sejarah lokal kepada siswa, secara tidak langsung siswa akan melakukan kunjungan ke museum. Siswa akan melakukan wawancara dengan petugas museum untuk mendapatkan informasi mengenai tema tersebut kepada petugas museum. Dengan cara memberikan tugas kepada siswa untuk membuat karya tulis yang berkaitan dengan peninggalan sejarah yang berada di museum kemudian harus disertakan ciri-ciri dari peninggalan sejarah tersebut. Siswa sungguh-sungguh dalam mempelajari peninggalan sejarah. Dalam memberikan tugas disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar mendeskripsikan tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia masa praaksara dan masa aksara dengan indikator mendeskripsikan sumber, bukti, dan fakta sejarah.

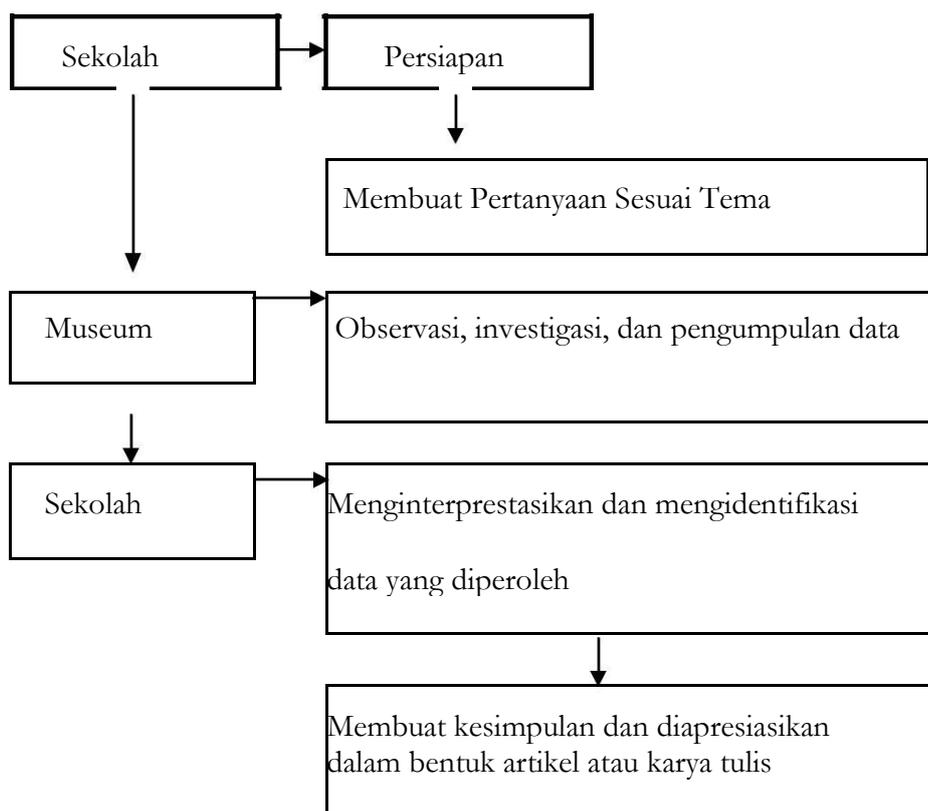
Dalam pembelajaran di kelas yang dilakukan guru adalah menerangkan sumber, bukti dan fakta sejarah sekilas, siswa menulis dan mengajukan beberapa pertanyaan. Guru memberikan tugas dan siswa berdiskusi untuk menentukan langkah-langkah dalam penulisan sejarah dan topik penulisan makalah sejarah. Hasil diskusi dikumpulkan, kemudian guru memberikan tugas kepada siswa secara berkelompok. Tiap kelompok terdiri dari 5 siswa melakukan pengamatan pada koleksi museum untuk menilai karya-karya yang menarik, mencari nilai-nilai estentis dan makna yang terkandung dalam benda tersebut. Setelah melakukan pengamatan, siswa melakukan analisis dan membuat laporan dan dipresentasikan.

Siswa dalam melakukan analisis koleksi museum tanpa didampingi oleh guru. Dalam pengamatan siswa hanya menulis benda-benda koleksi yang menurut mereka menarik dan bertanya kepada petugas tentang benda yang mereka amati. Setelah dianggap cukup, mereka menyusun laporan pengamatan dalam bentuk karya tulis. Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh siswa dipresentasikan di depan kelas dan dikumpulkan kepada guru.

Dalam berkunjung ke museum siswa ternyata tidak hanya mencari cerita sejarah yang menjadi obyek penulisan makalahnya, tapi juga menyempatkan diri untuk melihat koleksi yang ada di museum. Dalam melakukan observasi, siswa tidak didampingi oleh guru. Penyelesaian tugasnya, siswa mewawancarai petugas museum tentang situs yang mereka teliti. Kunjungan ke museum bisa saja tidak semua siswa datang bersamaan, melainkan berkelompok. Setelah pengamatan selesai, siswa membuat laporan dan dikumpulkan kepada guru dalam bentuk makalah kelompok.

Tujuan museum sebagai sumber belajar sejarah untuk mengenal budaya, kesenian dan kehidupan zaman dahulu dapat dilakukan dengan melakukan kunjungan ke museum. Guru IPS MTsN 2 Tanah Laut memprogramkan kunjungan ke Museum Lambung Mangkurat. Untuk itu, sebelum siswa memanfaatkan museum sebagai sumber belajar maka guru harus menerangkan materi pokok dari pembelajaran IPS sejarah. Sebagai contoh seorang guru menerangkan tradisi sejarah masa praaksara. Setelah itu, guru memberikan contoh tentang peninggalan kebudayaan masa praaksara seperti: peninggalan batu-batuan yang berupa kuburan batu, kapak berimbas. Sedangkan peninggalan masa aksara seperti: senjata keris peninggalan Kerajaan Banjar, uang, daun lontar dan peninggalan lainnya. Selanjutnya, guru menunjukkan obyek benda yang dicontohkan pada waktu kegiatan belajar mengajar (KBM) dan mengajak siswa untuk datang langsung untuk melihat obyeknya dengan jalan berkunjung ke museum dan membuat catatan jenis koleksi peninggalan sejarah.

Sebelum melakukan kunjungan ke museum disiapkan beberapa langkah yaitu persiapan oleh siswa, observasi, investigasi, pengumpulan data, menginterpretasikan dan mengidentifikasi serta membuat kesimpulan dan diapresiasi dalam bentuk artikel. Langkah tersebut bertujuan agar dalam melakukan pengamatan siswa lebih terarah. Dalam kunjungan ke museum siswa melakukan wawancara dengan petugas museum. Dari jawaban pertanyaan yang diperoleh ketika di museum, siswa dapat membuat hipotesa dan dikembangkan menjadi sebuah kesimpulan baru. Kesimpulan yang baru merupakan tahap akhir dan keempat adalah menyusun kembali data yang diperoleh dan menyajikan pada orang lain dalam bentuk karya ilmiah dengan kesimpulan berdasarkan riset yang telah dilakukan di museum.



Gambar 1. Skema Kunjungan ke Museum.

Skema diatas merupakan rencana kunjungan museum yang bertujuan agar sesuai dengan sasaran yang diinginkan dan sesuai dengan kompetensi dasar. Pembuatan skema kunjungan dilakukan agar tidak terjadi pengulangan dan agar terkesan menyenangkan bagi siswa. Terlihat dari skema diatas, apresiasi siswa terhadap museum sebagai sumber belajar adalah dengan melakukan kunjungan ke museum dan mengapresiasi melalui karya tulis berupa artikel.

Siswa melakukan kunjungan dan pengamatan ke museum didampingi oleh guru namun pada saat melakukan pengamatan tidak melakukan pengarahan. Dalam melakukan pengamatan siswa tidak begitu banyak bertanya dan hanya mencatat. Selain itu, petugas museum hanya sedikit menerangkan koleksi museum Lambung Mangkurat. Pengarahan sudah dilakukan tetapi masih bersifat umum dan guru belum mendapatkan informasi yang cukup sehingga mengakibatkan siswa hanya mencatat koleksi mengambil sumber yang ada tanpa banyak mengetahui mana masa pra aksara, masa aksara, masa kerajaan, dan masa perjuangan kemerdekaan.

Setelah siswa selesai melakukan observasi, guru mengumpulkan siswa dan memberikan beberapa pertanyaan. Pengumpulan laporan hasil observasi di museum, siswa diberikan pengarahan tugas oleh guru untuk pembuatan karya tulis dan dikumpulkan. Sebelum dikumpulkan siswa ditugasi untuk mempersentasikan hasil pengamatannya sementara. Dari persentasi yang dilakukan oleh kelompok tersebut, kemudian guru dapat memberikan penjelasan beberapa contoh dari koleksi masa praaksara berupa kapak persegi dan peralatan

batu-batu masa berburu, masa praaksara contoh lontar, naskah kuno. Masa kerajaan sejarah kerajaan Banjar, sejarah dua tokoh pahlawan. Setelah menerangkan guru memberikan tugas untuk menyempurnakan hasil laporan dan mengumumkan dalam majalah dinding sekolah berupa foto koleksi.

### **Wujud Apresiasi pada Museum**

Mata pelajaran IPS khususnya bidang sejarah diakui siswa merupakan mata pelajaran yang kadang membosankan dan menghafal saja, sehingga minat belajar menurun. Belum lagi cara guru mengajar yang monoton dan hanya membaca buku. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan sebuah sumber belajar yang bersifat audio visual. Salah satunya adalah museum yaitu dengan melakukan kunjungan ke museum.

Kunjungan ke museum secara tidak langsung memanfaatkan museum sebagai sumber sejarah. Pemanfaatan tersebut memberikan dampak positif terhadap pembelajaran sejarah yaitu pembelajaran di luar ruangan kelas dan suasana berbeda. Pembelajaran seperti ini, membuat siswa tidak bosan dan pembelajaran sejarah dapat lebih menarik. Hal ini dirasakan siswa yang mengatakan bahwa pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sangat menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran sejarah tidak merasa membosankan, namun sayang, Museum Lambung Mangkurat dengan peninggalan Kerajaan Banjar, jumlah koleksi cukup banyak namun tidak teroptimalkan pemanfaatannya. Koleksi Museum Lambung Mangkurat yang menarik yakni berbagai etalase peninggalan kerajaan misalnya pakaian, singasana, dll belum ada inovasi museum untuk menarik lebih banyak kunjungan.

Hasil kunjungan ke museum Lambung Mangkurat memang tampak bagus dengan letak strategis dan memiliki luas areal, cara penataan barangnya juga terlihat rapi dan menarik. Dengan melakukan kunjungan ke Museum ini, maka akan memperoleh wawasan baru mengenai sejarah Banjar terutama tentang asal usul Kerajaan Banjar.

Terlihat juga koleksi dan informasi mengenai masa perlawanan Kerajaan Banjar dengan para pejuangnya yang tangguh di bawah pimpinan pangeran Antasari. Kegigihan para pemimpin untuk mempertahankan Banjar dari serangan Penjajah Belanda dapat dirasakan dengan mengamati koleksi perjuangan tersebut, sehingga membuat generasi muda kagum dan sangat takjub.

### **Tahapan Pembelajaran IPS Berbasis Museum**

Sejarah sebagai bagian dari pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian siswa.

Museum Lambung Mangkurat yang mempunyai koleksi yang terbagi 8 jenis antara lain keramologika (keramik cina, buli-buli, piring, mangkok, piring kecil, lepek kecil, kendi, guci kecil, piring besar, dan botol kuno); entografika (pedang/klewang, keris); tehnologika (gramofon dan telepon); arkeologika (arca primitif, kapak persegi dan bata berrelief); historika (pakaian raja Banjar dan batik); filologika (naskah kuno, dan lontar); seni rupa (miniatur paju gandrung dan miniatur alat musik); numesmatika (uang gepeng dan uang kertas). Berdasarkan

kompetensi dasar IPS kelas VII maka hampir semua koleksi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah dalam kompetensi dasar mendeskripsikan masyarakat Indonesia pada masa praaksara dan masa aksara.

Guru memberikan contoh koleksi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, baik melakukan kunjungan ke museum maupun dengan menggunakan media gambar melalui Proyektor/OHP. Sehingga dengan hal tersebut pembelajaran sejarah terasa menarik dan tidak membosankan, pembelajaran sejarah terasa menarik dan tidak membosankan. Untuk itu diperlukan beberapa alternatif pendekatan, antara lain pembelajaran kontekstual yang menekankan pemecahan masalah, penekanan pada isu, dan mengembangkan ide interdisiplin dan perbandingan. Selain itu, model analisis teks dan bernarasi juga perlu dikembangkan. Belajar IPS berarti siswa mampu berpikir kritis dan mampu mengkaji setiap perubahan di lingkungannya, serta memiliki kesadaran akan perubahan dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa. Dalam pengembangan kurikulum dapat digunakan dengan metode karya wisata melakukan kunjungan ke museum.

Sumber pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran IPS agar siswa tidak bosan, maka guru harus dapat memanfaatkan museum sebagai sumber belajar secara benar sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran IPS sejarah di tingkat SMP/MTs adalah menuntut siswa berpikir kritis dan analisis. Agar siswa dapat melakukan proses analisis yang benar dibutuhkan sarana yang dapat memudahkan ke arah berfikir kritis dan analisis.

Beberapa koleksi museum yang terdapat di Museum Lambung Mangkurat dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran IPS sejarah, adapun cara memanfaatkannya direlevansikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Cara memanfaatkan koleksi Museum Lambung Mangkurat sebagai sumber belajar siswa MTs kelas VII adalah dengan menyesuaikan kurikulum dasar yaitu Kelas VII pada siswa SMP/MTs semester I kompetensi dasar yang terkait dengan sumber, bukti dan fakta sejarah.

Kelas VIII pada siswa MTS semester 1 kompetensi dasar yang terkait peninggalan-peninggalan budaya dan religi yaitu K.D nomor 2.2 mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia. Pokok materi dari K.D ini adalah pengaruh peradaban India, Cina dan kebudayaan Yunan terhadap peradaban Indonesia. Adapun koleksi yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar adalah koleksi keramologika seperti buli-buli, tempayan dan teko; koleksi arkeologika seperti arca syiwa mahadewa dan arca dhyani bodisatwa yang ditemukan di Kotabaru.

Pembimbingan oleh guru dalam pemanfaatan Museum Lambung Mangkurat sangat diperlukan bagi siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan museum tersebut disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah dicanangkan oleh guru. Relevansi tersebut secara tidak langsung akan memudahkan guru dalam mencari materi pelajaran IPS sejarah dengan memanfaatkan koleksi museum.

Pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS sejarah, museum merupakan bagian yang tidak terpisahkan karena museum sebagai institusi pendidikan yang mengajarkan tentang objek perhatian dan nilai manusia masa lalu. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah di bidang pendidikan belum dilakukan secara optimal. Ini terlihat dari keterlibatan siswa dan guru dalam pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, siswa akan mengunjungi museum jika terdapat tugas dari guru pada saat penulisan karya ilmiah, baik kelompok atau individual.

Kunjungan siswa yang dilakukan berdasarkan tugas dari guru, sebelumnya akan diberikan pengarahan terlebih dulu dalam kelas dan dibentuk kelompok-kelompok kerja. Pengarahan yang diberikan berkaitan dengan tugas sebagai contoh kelompok satu ditugaskan untuk mengamati koleksi benda-benda prasejarah. Setelah pengarahan, siswa dalam kelas diberi petunjuk untuk melakukan interview atau wawancara dengan petugas museum untuk mendapat informasi mengenai informasi sesuai dengan tugas yang diberikan.

Kunjungan ke museum dapat memotivasi siswa untuk mulai belajar melakukan eksperimen kecil dan meriset yang mana mendukung pemikiran yang induktif. Dengan dibuat berkelompok akan membuat siswa dapat beradaptasi terhadap sesamanya dan terjadi pengembangan kerjasama antar siswa secara fleksibel dan dinamik. Selain aktivitas yang telah disebutkan diatas, agar kunjungan ke museum terlaksana secara optimal terdapat empat tahap yaitu: pengembangan pertanyaan seputar tema yang diberikan guru, pengumpulan data, analisis data dan sintesis data.

Pada tahap pertama, siswa diberikan sebuah tema oleh guru yang kemudian siswa harus mengidentifikasi pertanyaan yang akan diberikan pada pengelola museum. Pada tahap ini, aktivitas dimulai siswa harus menemukan objek yang dijadikan sebagai observasi, mengajukan pertanyaan, menyatakan persepsi awal, menjawab pertanyaan dan belajar untuk mengembangkan hipotesa berdasarkan jawaban dari pertanyaan. Dapat pula, aktivitas ini dimulai dari minat siswa yang berhubungan dengan tema yang telah ditentukan dan mengarahkan pertanyaan yang sesuai dengan tema. Karena siswa sedang dalam proses menjadi peneliti, siswa harus belajar menggambarkan suatu masalah. Tahap pengembangan pertanyaan berlangsung di kelas dimana siswa merumuskan pertanyaan dan mencari jawaban di museum. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan sesuai tema.

Tahap kedua adalah proses pengumpulan data yang berlangsung di museum. Di tahap ini, siswa mengumpulkan data sebagai jawaban atas pertanyaan yang dirumuskan dalam kelas. Di museum, siswa dapat melihat dan menyentuh langsung koleksi museum yang mencerminkan aspek tertentu dari lingkungan masa lalu. Setelah siswa selesai melakukan riset di museum, siswa harus meneliti data yang diperoleh untuk merumuskan sebuah kesimpulan. Ini adalah langkah ketiga yang mana aktivitas berkelanjutan di kelas. Dengan mendeskripsikan, menggolongkan dan membandingkan informasi, siswa diajarkan untuk menginterpretasikan dan mengidentifikasi hubungan di antara data yang telah dikumpulkan.

Agar kegiatan kunjungan ke museum dapat dilaksanakan dapat dilakukan secara optimal dan memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu dijalin suatu kerja sama timbal balik antara pihak sekolah (guru) dengan pengelola museum (kurator). Bagi guru, kerja sama ini diperlukan agar mereka dapat mempersiapkan ketika siswa akan berkunjung ke museum. Sedangkan bagi pengelola museum, jalinan kerja sama dengan pihak sekolah (guru) sangat bermanfaat terutama dalam penyediaan berbagai fasilitas yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran dan bimbingan siswa selama di museum. Kegiatan proses belajar mengajar memerlukan interaksi dengan sumber belajar yang menyediakan fasilitas belajar.

Museum Lambung Mangkurat sebagai sumber pembelajaran IPS sejarah yang diterapkan dalam pembelajaran membuat antusias siswa tinggi. Siswa tidak merasa bosan dan jenuh terhadap mata pelajaran IPS sejarah karena tidak berlangsung monoton lagi.

Dalam memanfaatkan koleksi Museum sebagai sumber belajar sejarah harus disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) yang sudah dikembangkan dalam indikator serta penentuan materi pokoknya. Museum sebagai sumber belajar IPS khususnya sejarah yang disesuaikan dengan KD agar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru berhasil. Untuk dapat memanfaatkan museum sebagai salah satu sumber belajar IPS sejarah dengan melakukan kunjungan ke museum. Siswa MTsN 2 Tanah Laut dapat memanfaatkan museum sebagai sumber belajar, dimana guru memberikan tugas kepada siswa dalam bentuk laporan observasi dan dipresentasikan di depan kelas.

Pendekatan pembelajaran dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar yaitu dengan menyesuaikan kompetensi dasar dengan materi pokok, guru memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum siswa melakukan kunjungan ke museum. Siswa diberi tugas secara mandiri untuk mendapatkan informasi tentang peninggalan prasejarah di museum dengan cara mencari dan mengumpulkan data peninggalan sejarah. Berdasarkan data yang diperoleh dari kunjungan ke museum, siswa diwajibkan membuat laporan kunjungan berupa artikel tentang museum.

Pada proses pembelajaran pemanfaatan museum sebagai sumber belajar guru sejarah menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PBL). Langkah-langkah model pembelajaran PBL diantaranya menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek; mendesain perencanaan proyek; menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek; memonitor kegiatan dan perkembangan proyek; menguji hasil; dan mengevaluasi kegiatan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Kunjungan ke Museum merupakan suatu hal yang layak untuk diperhatikan sebagai sumber pembelajaran visual bagi siswa. Pengamatan dan penganalisaan dalam pendalaman materi IPS 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 museum secara langsung, diharapkan dapat mengubah persepsi siswa bahwa pelajaran IPS sudah menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan museum tersebut memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS khususnya sejarah yaitu pembelajaran di luar ruangan kelas dengan suasana berbeda sekaligus dapat meningkatkan kemampuan kritis siswa.
2. Adanya penyesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS, maka secara tidak langsung menjadikan guru juga sebagai sumber belajar yang dapat menambah motivasi belajar siswa. Selain itu, tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan diupayakan tercapai secara optimal sehingga pendekatan pembelajaran berbasis museum pada pelajaran IPS sejarah semakin efektif. Realisasi dari tugas *Project base learning* hasil kunjungan ke museum menjadi pengalaman siswa yang bukan hanya sebatas kunjungan tetapi berlanjut dengan diskusi di kelas.
3. Pemanfaatan Museum museum merupakan sumber belajar IPS sejarah yang representatif untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai kejadian pada masa lampau sehingga siswa memiliki kecintaan terhadap bangsa dan tanah airnya. Koleksi museum yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS sejarah bagi siswa MTsN 2 Tanah Laut telah

mengajari siswa untuk memahami kejadian masa lampau, belajar menganalisis dan berpikir kritis. Namun, pemanfaatan museum tetap harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Adapun tahapan yang harus dilakukan siswa agar pelaksanaannya optimal, yaitu: pengembangan pertanyaan sesuai tema yang diberikan guru kepada petugas museum, pengumpulan data, analisis data dan sintesis data. Siswa mengapresiasi kunjungan museum tersebut dengan membuat artikel atau karya ilmiah tentang kemuseuman.

### Saran

Adapun saran-saran untuk pendekatan pembelajaran IPS berbasis museum supaya lebih optimal dan efektif, adalah sebagai berikut:

1. Pihak museum diharapkan meningkatkan layanan, baik di bidang perolehan koleksi benda-benda museum maupun di bidang pelayanan. Kendatipun semuanya tidak terlepas dari dana yang tersedia, maka ada baiknya melakukan kolaborasi dengan pihak sponsor untuk ikut mendanai museum-museum yang kekurangan dana. Kemandirian museum juga sangat diapresiasi sehingga semakin banyak mengadakan kegiatan-kegiatan kemuseuman.
2. Guru sebagai fasilitator dan sumber belajar IPS sejarah dalam pemanfaatan museum tersebut harus membimbing dan mengarahkan siswa untuk memanfaatkan museum dengan koleksi benda-benda museum. Selain itu, pada saat tiba di museum sebaiknya guru membantu petugas museum menjelaskan manfaat koleksi benda-benda museum sesuai dengan kompetensi dasar bukan petugas museum saja. Hal tersebut bertujuan agar memaksimalkan tujuan pembelajaran.
3. Agar pemanfaatan Museum Lambung Mangkurat sebagai sumber belajar bisa maksimal dibutuhkan publikasi yang dilakukan oleh Dinas-Dinas terkait seperti Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga, dan yang lainnya untuk bersinergi agar sekolah atau madrasah memanfaatkan museum sebagai sumber belajar IPS/sejarah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta:
- Alias Masek & Sulaiman Yamin. (2011). The Effect of Problem Based Learning on Critical Thinking Ability: A Theoretical and Empirical Review. *International Review of Social Sciences and Humanities*. Volume 2 Number 1. Hlm.215-221.
- Anonim, (2011). *Buletin Bandarmasih, Edisi 28 Vol I Tahun 2011*, Banjarmasin: Museum Lambung Mangkurat.
- Aslan. (2017). Kurikulum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Jurnal Studia Insania*, 5(2), 105–119. <https://doi.org/10.18592/jsi.v5i2.1358>
- Aslan, A. (2016). Kurikulum Pendidikan Vs Kurikulum Sinetron. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 14(2), 135–148.
- Aslan, A. (2019). *HIDDEN CURRICULUM*. Pena Indis.
- Aslan, Hifza, Syakhrani, A. W., Syafruddin, R., & Putri, H. (2020). CURRICULUM AS CULTURAL ACCULTURATION. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.36526/santhet.v4i1.860>
- Hendriarto, P., Mursidi, A., Kalbuana, N., Aini, N., & Aslan, A. (2021). Understanding the Implications of Research Skills Development Framework for Indonesian Academic

- Outcomes Improvement. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i2.1405>
- Hutagaluh, O., Aslan, Putra, P., Syakhrani, A. W., & Mulyono, S. (2020). SITUATIONAL LEADERSHIP ON ISLAMIC EDUCATION. *IJGIE : International Journal of Graduate of Islamic Education*, 1(1), Article 1.
- Nugraha, M. S., Liow, R., & Evly, F. (2021). The Identification of Online Strategy Learning Results While Students Learn from Home During the Disruption of the COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, 27(2), 1950–1956.
- Sudarmo, S., Arifin, A., Pattiasina, P. J., Wirawan, V., & Aslan, A. (2021). The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>
- Ba'in, dkk. (2003). *Pendayagunaan Bangunan Peninggalan Islam di Jawa Tengah sebagai sumber belajar dalam PBM Sejarah*. Laporan Penulisan makalah. Semarang: Unnes Press.
- Direktorat Museum, (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*, Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala.
- Emda, Amna, 2017. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5(2): 93–196
- Jarolimek, J. and Parker, W.C. (1993). *Social Studies in Elementary Education*. New York : MacMillan Publishing Company.
- Mudhofir. (1992). *Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E.. 2005. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran. Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Nurochim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah .
- Sadiman, Arief W., dkk. (1996). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Seksi Koleksi dan Konservasi Museum Lambung Mangkurat, \_\_\_\_\_. *Profil Museum Lambung Mangkurat*, Banjarbaru: Museum Lambung Mangkurat