

**PEMANFAATAN MUSEUM LAMPUNG SEBAGAI SUMBER BELAJAR
SEJARAH DI SMA ADIGUNA BANDAR LAMPUNG**

Tesis

Oleh:

TRI RATNO (2023031001)



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PEMANFAATAN MUSEUM LAMPUNG SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI SMA ADIGUNA BANDAR LAMPUNG

Oleh:

TRI RATNO

Museum memiliki peranan yang besar dalam menjaga benda-benda bersejarah. Selain itu museum juga berperan dalam pelestarian hasil kebudayaan di suatu tempat. Sebuah museum akan menjadi tempat simpan dan kelola bermacam-macam benda- benda warisan budaya secara baik, dan akan menjadi pembelajaran bagi para penerus bangsa. Secara keseluruhan, museum berperan penting dalam melestarikan sejarah dan budaya, serta memberikan akses kepada masyarakat untuk mempelajari dan menghargai warisan masa lalu. Penelitian ini bertujuan mengetahui kendala yang dihadapi dalam optimalisasi Museum Lampung, sebagai sumber sejarah bagi siswa sekolah menengah atas di Bandar Lampung. Hasil Penelitian Bentuk Optimalisasi Museum Lampung kepada peserta didik dilakukan media gambar serta dengan cara pemberian tugas yang berkaitan dengan Museum Lampung dan juga menerapkan model pembelajaran *outdoor learning* yang mana peserta didik diajak langsung untuk melihat situs Sejarah, yang ada di sekitar sekolah mereka. Manfaat yang dapat diperoleh yakni dapat mengetahui Sejarah, yang ada di lingkungan sekitar tanpa harus pergi jauh untuk melihat peninggalan Sejarah, megalitikum. Kurangnya dukungan dari pemerintah, dalam hal publikasi ke public sehingga keberadaan Museum Lampung kurang bisa memberikan daya tarik dan tidak mampu menjadi sebuah objek wisata yang sifatnya edukasi Sejarah. Pelestarian budaya, pelestarian budaya yang minim akibat kemajuan teknologi, yang mana dalam perkembangan zaman sudah tidak digunakan pemanfaatan (batu lumpang) batu dan kayu untuk mengolah hasil bumi melainkan semua proses pengolahan menggunakan mesin, sehingga pengolahan yang sifatnya tradisional sudah sangat minim dilakukan oleh masyarakat setempat.

Kata Kunci : Museum Lampung, Pemanfaatan Belajar, Peserta Didik

USE OF THE LAMPUNG MUSEUM AS A RESOURCE FOR LEARNING HISTORY AT ADIGUNA HIGH SCHOOL BANDAR LAMPUNG

ABSTRACT

BY

TRI RATNO

Museums have a big role in preserving historical objects. In addition, the museum also plays a role in preserving the results of culture in a place. A museum will be a place to store and manage various objects of cultural heritage properly, and will be a lesson for the nation's successors. Overall, museums play an important role in preserving history and culture, as well as providing access to the public to learn and appreciate the heritage of the past. This study aims to determine the obstacles faced in optimising Lampung Museum as a historical resource for high school students in Bandar Lampung. Research Results The form of optimisation of Lampung Museum to students is carried out by drawing media and by giving assignments related to Lampung Museum and also applying an outdoor learning model where students are invited directly to see historical sites around their school. The benefits that can be obtained are being able to know history in the neighbourhood without having to go far to see historical relics, megalithic. Lack of support from the government, in terms of publication to the public so that the existence of Lampung Museum is less able to provide attraction and is not able to become a tourist attraction that is educational in nature History. Cultural preservation, minimal cultural preservation due to technological advances, which in the development of the times have not used the use of (lumpang stone) stone and wood to process crops but all processing processes using mesum, so that traditional processing is very minimal by the local community.

Keywords: *Lampung Museum, Learning Optimisation, Students*

**PEMANFAATAN MUSEUM LAMPUNG SEBAGAI SUMBER BELAJAR
SEJARAH DI SMA ADIGUNA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

TRI RATNO

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Magister Pendidikan IPS

Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2024

**Judul Tesis : PEMANFAATAN MUSEUM LAMPUNG
SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI
SMA ADIGUNA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Tri Ratno

Nomor Pokok Mahasiswa : 2023031001

Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Pargito, M.Pd
NIP. 1959041419860310005

Dr. Novia Fitri I, M.Pd
NIP. 198911062019032013

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan IPS

**Ketua Program Studi
Pascasarjana Pendidikan IPS**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd
NIP. 19741108 200501 1 003

Prof. Dr. Risma M.Sinaga., M. Hum
NIP. 19620411 198603 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Pargito, M.Pd

Sekretaris : Dr. Novia Fitri I, M.Pd

Penguji Anggota : Dr. M. Mona Adha, M.Pd.

Prof. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyoto, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Direktur Program pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 30 Mei 2024

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Ratno
NPM : 2023031001
Prodi : Magister Pendidikan IPS
Jurusan/Fakulta : Pendidikan IPS/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini, saya menyatakan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul "Pemanfaatan Museum Lampung sebagai sumber belajar Sejarah di SMA Adiguna Bandar Lampung adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiatisme.
2. Hak atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran didalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



Bandar Lampung, Juni 2024
Pembuat Pernyataan,

Tri Ratno
NPM 2023031001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRAC	iii
MENYETUJUI	iv
MENGESAHKAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I. PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA7

2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Definisi Pembelajaran	7
2.1.2 Definisi Belaja	r8
2.1.3 Pembelajaran IPS	9
2.1.4 Pengertian IPS.....	12
2.1.5 Tujuan Pembelajaran IPS.....	13

2.1.6 Pembelajaran Sejarah.....	16
2.2. Pengertian Museum	20
2.2.1 Arti Museum	20
2.2.2 Fungsi Museum.....	22
2.2.3 Tugas Museum	22
2.2.4 Manfaat Museum	23
2.3 Museum Lampung	24
2.3.1 Sejarah Museum Lampung	24

BAB III. METODE PENELITIAN30

3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	30
3.3 Data dan Sumber data	30
3.4 Teknik Sampling	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1 Observasi	32
3.5.2 Wawancara	32
3.5.3 Dokumentasi	33
3.6. Uji Keabsahan Data	33
3.6.1 Perpanjangan Pengamatan	33
3.6.2 Keetukanan	33
3.6.3 Triangulasi	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
3.8 Metode Analisis Data	35
3.9 Prosedur Penelitian	36

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN38

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
4.1.1 Nama dan Alamat Sekolah	38

4.1.2 Kepala Sekolah	38
4.1.3 Sejarah Sekolah	39
4.2. Hasil Penelitian	40
4.2.1 Proses Belajar mengajar Sejarah.....	40
4.2.2 Proses Pembelajaran	41
4.2.3 Evaluasi Hasil Belajar	42
4.2.4. Hambatan Hambatan dalam Pembelajaran Sejarah	44
4.2.5 Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran masih dibawah 75% .	45
4.2.6 Proses pembelajaran meliputi kegiatan rutin, inti dan kegiatan akhir. .	45
4. 2.7 Evaluasi atau penilaian	47
4.3 Pembahasan.....	51

BAB V SIMPULAN DAN SARAN54

5.1 Simpulan	54
5.2 Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelestarian benda-benda bersejarah sangatlah terbantu oleh museum. Selain itu, museum turut andil pada pelestarian aset budaya di sebuah lokasi. Museum akan mencerdaskan generasi penerus bangsa serta jadi tempat penyimpanan serta pengelolaan banyak benda cagar budaya dengan baik. Tiap item pada koleksi ruang pameran tentu saja ialah sesuatu yang dianggap penting. Itu semua sejalan dengan pendapat Sumadio (1997) yang mengungkapkan jika benda-benda koleksi museum tidak diragukan lagi nilainya serta menimbulkan kebanggaan bagi pemiliknya. Oleh sebab itu, pendapat Suutarga (1990), warisan budaya yang dihasilkan mesti dilestarikan serta ditampilkan pada warga umum. Museum Semaka Khatuan juga sudah melaksanakan semua itu. Pendapat Yusuf dkk. (2018), pemanfaatan museum jadi sumber belajar ternyata bisa membantu murid belajar terkait sejarah dunia, nasional, serta lokal. Tujuan pendidikan nasional ialah supaya mencerdaskan kehidupan bangsa serta menumbuhkan rasa kemandirian pada seluruh rakyat Indonesia yang beriman serta bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, serta mampu, sehat jasmani serta rohani, serta stabil. Hanya itu saja. Kepribadian, serta tanggung jawab sosial serta kebangsaan juga diperhitungkan (Depdiknas, 2001: 1). Sebab berkaitan dengan tujuan hidup manusia, hingganya pendidikan ialah sebuah aktivitas yang sangatlah penting. Selain itu, pendidikan memberi pedoman supaya meraih tujuan hidup seseorang. Dari masa dewasa hingga kematian, pendidikan bisa mendukung pertumbuhan manusia serta mengarahkan pengembangan profesional. pada pengertian ini, pendidikan ialah sebuah upaya supaya membina sikap mental individu murid serta kondisi serta perkembangan anak manusia menuju kedewasaan pada aspek pribadi, moral, serta sosial. Sekolah memainkan peran penting pada tiap bagian kehidupan

manusia. Sebab pendidikan berdampak pada pergantian peristiwa pada manusia, terkhusus pada seluruh bagian karakter manusia. Pendidikan berkaitan langsung dengan pendidikan manusia, berbeda dengan bidang ilmu lain seperti arsitektur ataupun ekonomi yang bertugas menciptakan sarana serta prasarana supaya kepentingan umat manusia. pada itu semua keahlian manusia ditetapkan oleh pendidikan. Jadi sebuah kesatuan kehidupan sosial manusia, warga menghadapi tantangan serta rangsangan dari lingkungan sosial budayanya serta sumber daya alam lingkungannya. Unit-unit sosial individu dikaitkan oleh sebuah sistem sosial budaya yang disepakati serta dikembangkan bersama jadi hasil hidup bersama pada warga serta budaya (Wibowo, 1997: 6). Tidak bisa dipungkiri jika manusia jadi makhluk sosial serta budaya selalu mengandalkan pendidikan jadi sarana supaya menjamin kelangsungan hidupnya serta meningkatkan keahlian adaptasi dengan lingkungannya. Tiap anggota warga mempelajari, menyerap, mewarisi, serta mengintegrasikan seluruh aspek kebudayaannya dengan pendidikan, termasuk nilai-nilai, kepercayaan, pengetahuan, serta keterampilan yang benar-benar diperlukan supaya menghadapi lingkungan. Dengan pelatihan, tiap individu diinginkan bisa berkonsentrasi pada organisasi yang ramah, mempelajari citra sosial, serta bisa memakai mutu-mutu yang dikembangkan jadi pedoman perilaku penting pada aktivitas publik tertentu (Rohidi 1994:).11). Pendidikan dipandang jadi sarana supaya meningkatkan harkat, martabat, serta mutu manusia. Keahlian serta keterampilan individu juga bisa ditingkatkan dengan pendidikan. Di Indonesia, lingkungan belajar serta pertunjukan diciptakan selaras dengan gagasan sekolah. Diinginkan pemerintah serta warga memikul tanggung jawab pendidikan guna meningkatkan mutu lembaga pendidikan serta menghasilkan tenaga-tenaga yang punya keahlian profesional baik di bidang pekerjaan ataupun bidang desain. Pendapat Kebijakan Pendidikan Nasional (Depdikbud, 1996: 5), pemberian dukungan alat, sarana, serta prasarana pendidikan supaya kemajuan sekolah ialah salah satu cara supaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Manusia bisa berpikir lebih cerdas berkat adanya pendidikan yang ialah sebuah tahapan belajar mengajar. Akibatnya cita-cita nasional hanya bisa diwujudkan dengan pendidikan. Hal yang sama juga berlaku pada kelas sejarah. Jadi sarana pendidikan, pendidikan sejarah disebut jadi pendidikan normatif sebab tujuan serta sasarannya lebih terfokus pada aspek normatif, seperti nilai serta makna yang sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Alfian, 2007: 1). Pendidikan ialah aspek penting lainnya pada pengembangan sumber daya manusia. sebab pendidikan ialah alat yang tidak hanya membebaskan manusia dari kemiskinan serta kebodohan, tapi juga melepaskan mereka dari keterbelakangan. Pendidikan diyakini memungkinkan individu yang produktif supaya menguasai pengetahuan serta keterampilan baru. Di sisi lain, pendidikan dipandang jadi strategi perluasan akses serta mobilitas sosial warga baik dengan horizontal ataupun vertikal. Sekolah, jadi lembaga pendidikan, tidak hanya berfungsi jadi struktur pengajaran serta pembelajaran tapi juga jadi tempat berlangsungnya tahapan sosial serta budaya. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi pada tahapan pengasuhan, hingganya tahapan belajar mengajar di sekolah bukanlah sebuah aktivitas yang eksklusif (terpisah dari aktivitas lainnya), melainkan sebuah tahapan sosialisasi nilai-nilai yang dianut ataupun diapresiasi oleh warga. Persyaratan seni, pertumbuhan sosial, serta pembangunan Oleh sebab itu, penyelenggaraan pendidikan nasional mesti ditingkatkan serta disempurnakan jika ingin merealisasikan pembangunan nasional di bidang pendidikan. sebuah tindakan pembelajaran yang ideal hendaknya ada pada komunikasi pembelajaran yang berbeda-beda serta didukung oleh banyak jenis bantuan serta sumber belajar. . Pemanfaatan sumber belajar sangatlah penting serta relevan sebab sangatlah membantu pada mengerti pokok bahasan yang sedang diteliti. Konsep-konsep ilmu sosial biasanya perlu dijabarkan dengan cara yang sangatlah abstrak, terutama ketika mempelajari ilmu-ilmu sosial (IPS) pada umumnya serta ilmu-ilmu sosial sejarah pada terkhusus. Peningkatan mutu tahapan pembelajaran ialah salah satu strategi supaya meraih tujuan pendidikan nasional. Mutu pendidikan sejarah akan meningkat jadi hasil dari kaitan dengan riset ini. Ada

sejumlah komponen yang saling bekerja sama supaya menunjang tahapan pembelajaran. Salah satunya ialah memungkinkan pendidik menetapkan strategi pembelajaran yang tepat. Benarkah guru cukup hanya mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lisan, ataupun adakah cara yang lebih efektif supaya mengkomunikasikan pesan mata pelajaran? W.M.Gregory, seorang spesialis pendidikan, mengungkapkan jika pendidikan saat ini sudah terlalu jauh dari pengalaman kehidupan modern sehari-hari. Terlalu sedikit peluang supaya meningkatkan kesadaran, eksplorasi, serta pengalaman dunia nyata yang diberi di sekolah. Murid perlu bekerja dengan objek nyata sehari-hari seperti taman, warung makan, serta koleksi hewan hidup. Mereka juga perlu bekerja sama dengan tempat-tempat wisata seperti perkebunan, pabrik, stasiun pemadam kebakaran, situs bersejarah, serta museum. Galeri Mahamel ialah upaya terverifikasi yang mungkin bisa lebih mengembangkan pertunjukan sejarah di sekolah. Akibatnya, persepsi positif murid pada tahapan pembelajaran sejarah, terkhusus jadi sumber pengetahuan sejarah, dipengaruhi langsung oleh pengalaman langsungnya mengamati serta memanfaatkan benda-benda museum. Mengingat persepsi saya sebelum melaksanakan eksplorasi, ternyata Pusat Sejarah Lampung di Bandar Lampung tidak dimanfaatkan seperti diinginkan jadi sarana serta kantor pada rangka mengembangkan pengalaman di sekolah-sekolah Bandar Lampung, terkhusus Sekolah Menengah Adiguna Bandar Lampung. Kurangnya pengetahuan guru sejarah terkait museum, tidak adanya program kunjungan museum bagi murid, serta kurangnya waktu hanyalah sebagian dari sekian banyak alasan mengapa museum tidak dimanfaatkan jadi sumber pendidikan sejarah. Selain itu, museum ini kurang dikenal oleh warga umum, terkhusus di kalangan sekolah, sebab kurangnya informasi warga terkait koleksi sejarahnya. Hal tersebut diatas mendorong peneliti untuk mengkaji dan mengangkat judul Pemanfaatan Museum Lampung sebagai sumber belajar Sejarah di SMA Adiguna Bandar Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pembelajaran sejarah di kelas X SMA Adiguna Bandar Lampung?
2. Bagaimana pemanfaatan museum Lampung sebagai sumber belajar sejarah pada pokok bahasan Perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha, serta peninggalan-peninggalannya oleh siswa kelas X SMA Adiguna Bandar Lampung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui pembelajaran sejarah siswa kelas X SMA Adiguna Bandar Lampung.
2. Ingin mengetahui pemanfaatan museum Lampung sebagai sumber belajar sejarah pada pokok bahasan Perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha serta peninggalan-peninggalanya oleh siswa kelas X SMA Adiguna Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat yang bersifat praktis

1.4.2 Bagi murid

Memberi pengetahuan terkait pemanfaatan museum Lampung supaya

peningkatan pembelajaran sejarah.

1.4.3 Bagi guru

Memberi pengetahuan ataupun wawasan pada menetapkan metode serta bisa memanfaatkan lingkungan sekitarnya (tempat-tempat peninggalan sejarah seperti : museum) yang bisa menunjang pengajaran sejarah.

1.5 Manfaat yang bersifat akademis

1.5.1 Bagi sekolah

Memberi masukan pada murid-siswa SMA Adiguna Bandar Lampung terkait pemanfaatan museum Lampung jadi sumber belajar sejarah.

1.5.2 Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman serta kreatifitas peneliti pada memanfaatkan museum Mahameru jadi sumber belajar sejarah di Sekolah Menengah Pertama (SMA).

Hasil dari riset ini diinginkan bisa dipergunakan sebagai masukan ataupun bahan pembandingan bagi peneliti lain yang melaksanakan riset sejenis ataupun riset yang lebih luas.

2 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian pengembangan ini dibatasi pada ruang lingkup riset :

1. Objek pada riset ialah Museum Lampung
2. Subjek riset ialah murid kelas X SMA di Bandar Lampung.
3. Lokasi riset ada di Jl. ZA Pagar Alam No. 64 Gedong Meneng Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teoritis

2.1.1 Definisi Pembelajaran

Unsur pembelajaran sangatlah penting pada tahapan pembelajaran. Itu semua memberitahukan jika cara murid memandang tahapan pembelajaran dengan keseluruhan sangatlah mempengaruhi keberhasilan ataupun kegagalannya. Belajar seperti didefinisikan oleh Sugihartono dkk. (2007:74), ialah tahapan perubahan tingkah laku seseorang akibat interaksinya dengan lingkungannya guna mencukupi kebutuhan hidupnya. Sementara itu, pendapat Arief S. Sadiman (2012:1-2) belajar ialah sebuah siklus membingungkan yang ada pada tiap orang serta berlangsung selamanya, mulai dari masa kanak-kanak hingga akhir hayat. Salah satu tanda seseorang sudah belajar ialah adanya penyesuaian cara berperilaku, penyesuaian tingkah laku ini meliputi dua perubahan gagasan ialah informasi (mental), keahlian (psikomotor) serta yang meliputi nilai serta cara pandang (emosional). tahapan belajar mengajar pada hakikatnya ialah tahapan komunikasi, ataupun tahapan penyampaian pesan dari satu sumber ke sumber lain dengan banyak saluran ataupun media (Arief S. 2012, Sadiman, hal. 11). Pendapat definisi di atas, belajar ialah tahapan memperluas pengetahuan seseorang dengan interaksi dengan orang lain serta lingkungan pada rangka mencukupi kebutuhan hidupnya. Perubahan perilaku terkait sikap, keterampilan, serta pengetahuan seseorang yang lebih maju serta terfokus dibandingkan kondisi sebelumnya ada pada saat

seseorang mendapat pengetahuan. Segala upaya yang dilaksanakan dengan tujuan mendorong murid supaya terlibat pada aktivitas belajar dianggap jadi pembelajaran. Konsep pembelajaran ini punya tiga makna: 1. Pembelajaran kuantitatif mengacu pada transfer pengetahuan dari guru ke murid. 2. Pembelajaran institusional mencakup pengorganisasian seluruh keahlian pengajaran agar berfungsi dengan efektif. 3. Belajar dari sudut pandang subjektif, terkhusus upaya pendidik pada mengerjakan latihan pembelajaran murid (Sugihartono dkk, 2007: 80-81). Sebaliknya, Oemar Hamalik berpendapat jika pembelajaran ialah sebuah sistem (2004:77), maknanya sebuah keseluruhan yang meliputi bagian-bagian yang bekerja sama supaya meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Tujuan pendidikan serta pengajaran, murid ataupun murid, tenaga pengajar ataupun guru, perencanaan pengajaran jadi salah satu bagian dari kurikulum, strategi pembelajaran, media pengajaran, serta evaluasi pengajaran ialah komponen-komponen yang membentuk sistem ini. Mengingat banyak definisi yang dikemukakan di atas, hingganya bisa ditarik kesimpulan jika belajar ialah usaha sengaja yang dilaksanakan pendidik supaya menyampaikan ilmu pengetahuan pada murid dengan banyak cara agar murid berhasil menyelesaikan aktivitas belajar.

2.1.2 Definisi Belajar

Pendapat Nana Sudjana (2010:56), guru memulai tahapan belajar mengajar dengan mengembangkan tujuan pembelajaran. Sejumlah hasil belajar yang diberitahukan oleh murid yang sudah melaksanakan tindakan pembelajaran

antara lain perubahan sikap serta kepribadian murid serta pengetahuan serta keterampilan. Tercapainya efisiensi serta efektivitas aktivitas belajar murid ialah tujuan pembelajaran (Isjoni, 2013:14). Sebaliknya Oemar Hamalik (2004:28) mengungkapkan jika dari pengertian belajar jelas jika tujuan belajar pada prinsipnya sama ialah mengubah perilaku, tapi pendekatan ataupun upaya yang dilaksanakan supaya meraihnya berbeda. Cara penerapan tiap tujuan pembelajaran itulah yang membedakannya. Strategi pembelajaran yang sejalan dengan tujuan tersebut bisa dipakai pada penyampaian. Pernyataan sebelumnya mengemukakan jika tujuan pembelajaran berfungsi jadi pedoman penyelenggaraan tahapan pembelajaran. Tujuan pembelajaran diputuskan bersama antara guru serta murid, padahal sebenarnya guru punya tugas yang lebih besar. Tujuan Instruksional Umum (TIU) serta Tujuan Instruksional Khusus (TIK) sebelumnya dipakai supaya merujuk pada tujuan pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan “tujuan pembelajaran” saat ini disebut “Standar Kompetensi” (SK), “Kompetensi Dasar”, ataupun “Indikator”. Indikator pembelajaran sudah dimasukkan pada kurikulum sejak tahun 2013, tapi guru bertanggung jawab supaya merealisasikannya dari standar kompetensi serta kompetensi dasar (SKKD) yang sudah ada sebelumnya.

2.1.3 Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah pada jenjang esensial serta tambahan di Indonesia. IPS di luar negeri disebut juga investigasi sosial, pelatihan sosial, pengajaran ujian

sosial, serta lain-lain. “Ilmu sosial ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan supaya tujuan pedagogi,” kata Wesley (Sapriya, 2009: 9). Oleh sebab itu, Wesley menegaskan jika Ilmu Pengetahuan Sosial lebih mementingkan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial guna meningkatkan keterampilan pedagogi. Arti lain dari ujian sosial (IPS) seperti yang dikemukakan oleh Public Board for Social Investigations (NCSS) (Supardi, 2011: 182): “Ujian sosial ialah penyelidikan yang terkoordinasi pada bidang sosiologi serta humaniora supaya memajukan keterampilan kota. Program, ujian sosial memberi tinjauan yang terfasilitasi serta teratur yang memanfaatkan pelajaran-pelajaran seperti humaniora, studi prasejarah, masalah keuangan, geologi, sejarah, regulasi, penalaran, teori politik, riset otak, agama, serta ilmu sosial, serta substansi yang selaras pada humaniora, matematika, serta ilmu bawaan.” Mengingat pengertian tersebut, IPS ialah mata pelajaran yang memadukan ilmu humaniora dengan ilmu-ilmu sosial guna membantu murid jadi warga negara yang baik. Di sekolah, IPS ialah mata pelajaran yang mengintegrasikan antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, serta sosiologi dengan harmonis seperti humaniora, matematika, serta ilmu alam. . Pendapat Muhammad Numan Somantri (2001: 92), keterpaduan banyak disiplin ilmu sosial serta humaniora, serta aktivitas-aktivitas mendasar manusia, yang disusun, disajikan dengan ilmiah, serta pedagogis supaya tujuan pendidikan, ialah pendidikan IPS di tingkat dasar serta dasar. sekolah menengah. Pendidikan IPS supaya sekolah disajikan dengan terpadu dengan menggabungkan

sejumlah bidang keilmuan yang relevan dengan pendidikan. murid diinginkan bisa meraih tujuan pendidikan dengan mengintegrasikan banyak bidang tersebut. Trianto (2010: 171) mengungkapkan jika IPS ialah sebuah rekonsiliasi dari banyak bagian sosiologi, contohnya humanisme, sejarah, geologi, keuangan, persoalan perundang-undangan, peraturan serta kebudayaan yang dibentuk mengingat dunia nyata serta kekhasan sosial serta diakui pada metodologi interdisipliner dari sudut pandang serta cabang. sosiologi. Isi dari banyak cabang ilmu sosial jadi dasar bagi bagian ilmu sosial pada kurikulum sekolah. Sapriya (2009: 20) mengungkapkan materi investigasi sosial supaya tingkat sekolah lebih menekankan pada aspek pendidikan serta mental serta atribut keahlian murid itu sendiri. Pendapat pemahaman Sapriya, tidak hanya aspek kognitif saja tapi juga karakteristik murid serta aspek psikologis banyak diberi bobot pada pendidikan IPS. Pendapat Supardi (2011:182), pendidikan IPS lebih menekankan pada keahlian murid pada memecahkan masalah, dari yang ada pada lingkungannya sendiri hingga yang lebih kompleks. Pada hakikatnya pendidikan IPS lebih menitikberatkan pada pengajaran pada murid seperti apa memecahkan masalah.

Mengingat sebagian pengertian di atas bisa ditarik kesimpulan jika pendidikan IPS di sekolah ialah mata pelajaran terpadu ataupun terintegrasi dari sebagian disiplin ilmu sosial serta humaniora serta fokus pada keterampilan diri murid agar jadi warga negara yang baik serta bisa menyelesaikan masalah di lingkungannya.

2.1.4 Pengertian IPS

Istilah “ilmu-ilmu sosial” yang ialah terjemahan dari “ilmu-ilmu sosial” hanya kita jumpai pada banyak literatur yang ditulis oleh para ahli baik pada negeri ataupun internasional, hingganya memang susah menemukan definisi istilah “ilmu-ilmu sosial” pada bahasa Indonesia. rancangan kurikulum 2004. Sementara itu, nama IPS pada bidang pendidikan esensial di negara kita muncul bersamaan dengan dilaksanakannya program pendidikan dasar, menengah, serta menengah pada tahun 1975. Sebab perspektif pelaksanaannya yang terpadu, hingganya IPS disebut jadi IPS. bidang studi "baru". Maknanya, ujian sosial supaya sekolah esensial serta pilihan ialah konsekuensi dari perpaduan mata pelajaran topografi, keuangan, teori politik, regulasi, sejarah, humaniora, riset otak, serta ilmu sosial. Kombinasi ini disebabkan oleh fakta jika subjek-subjek ini punya objek studi yang sama—manusia. pada bidang informasi sosial, kita mengenal banyak istilah yang pada sebagian kasus bisa membingungkan pemahaman. Ilmu Sosial, Ilmu Sosial, serta Ilmu Sosial (IPS) termasuk di antara istilah-istilah tersebut. Trianto (2010:171) menegaskan jika IPS ialah penggabungan banyak disiplin ilmu sosial, antara lain sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, serta budaya. Pendapat Djahiri pada Ahmad Susanto (2012:137-138) IPS ialah keinginan supaya punya pilihan supaya mendorong terciptanya warga yang layak dimana individu-individunya benar-benar tercipta jadi makhluk sosial yang berakal sehat serta bisa diandalkan, hingganya terciptalah nilai-nilai. Pengertian IPS ialah ilmu yang mempelajari manusia jadi makhluk sosial, perilaku

individu serta kelompok pada warga, serta bertanggung jawab, pendapat pendapat para ahli di atas.

2.1.5 Tujuan Pendidikan IPS

Pendapat Supardi (2011: 186-187), tujuan IPS pertama-tama mendidik murid agar bisa jadi warga negara yang baik, sadar akan hak serta tanggung jawabnya jadi warga negara, demokratis, serta punya kebanggaan serta tanggung jawab nasional. Kedua, asah keahlian berpikir kritis serta melaksanakan riset mendalam guna mengerti, mengenali, serta mengevaluasi persoalan sosial. Ketiga, dengan program pembelajaran yang lebih kreatif serta inovatif, praktikkan pembelajaran mandiri di samping pelatihan supaya membina komunitas. Keempat, menumbuhkan pengetahuan, kecenderungan serta keahlian interaktif. Kelima, pembelajaran IPS juga diinginkan bisa mempersiapkan murid supaya menjalani nilai-nilai kehidupan yang luhur serta terpuji antara lain etika, kejujuran, keadilan, serta lain jadinya, hingganya punya etika yang terhormat. Keenam, menumbuhkan kepedulian serta kesadaran pada warga serta alam. Trianto (2010: 176) berpendapat jika tujuan IPS ialah supaya membina keahlian murid agar peka pada persoalan sosial yang ada di warga, punya mental positif supaya lebih mengembangkan segala disparitas yang ada, serta berbakat pada bidangnya. mengelola tiap masalah yang ada tiap hari, apa pun masalahnya. mempengaruhi dirinya serta warga. Adapun Muhammad Numan Somantri (2001: 260-261) mengungkapkan jika tujuan pendidikan IPS pada tingkat sekolah ialah

menekankan pada pengembangan nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, kenegaraan, serta agama; isi serta metode berpikir para ilmuwan sosial; serta penyelidikan reflektif. bisa ditarik kesimpulan jika tujuan pendidikan IPS di sekolah ialah menumbuhkan perilaku berpikir kritis serta inkuiri pada diri murid serta membentuk karakternya jadi warga negara yang baik serta bertanggung jawab. Diinginkan dengan mempelajari IPS di sekolah, murid bisa belajar seperti apa jadi warga negara yang baik serta menyelesaikan persoalan yang ada di lingkungannya. Berikut tujuan IPS seperti dikemukakan Puskur pada Trianto (2010:176):

- a. mengenal serta peduli pada warga ataupun lingkungan hidup dengan mengerti nilai-nilai budaya serta sejarahnya
- b. Mampu mengaplikasikan teknik yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial supaya mengatasi masalah sosial serta mengerti ide-ide mendasar.
- c. mampu mengambil ketetapan serta memakai model serta tahapan berpikir supaya memecahkan persoalan yang timbul di warga.
- d. Mampu menganalisis persoalan serta persoalan sosial dengan kritis, memperhatikannya, serta lalu bertindak tepat.
- e. mampu mengembangkan banyak potensi agar kita bisa tumbuh jadi individu, meraih kesuksesan, serta memikul tanggung jawab pada pembangunan warga.
- f. mempengaruhi seseorang supaya bertindak dengan moral.
- g. Fasilitasi pada suasana terbuka serta tidak menghakimi.

- h. untuk mempersiapkan murid jadi warga negara yang berfungsi dengan baik pada warga demokratis serta mengembangkan keahlian murid supaya berpikir ketika mengambil ketetapan pada tiap masalah. Mempersiapkan murid jadi warga negara yang baik pada kehidupannya.
- i. berfokus pada perasaan, emosi, serta derajat penerimaan ataupun penolakan murid pada materi yang dipelajarinya pada IPS.

Berikut tujuan pembelajaran IPS di sekolah yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2012:145-146) seperti dikemukakan oleh Mutakin:

- a. mengenal serta peduli pada warga ataupun lingkungan hidup dengan mengerti nilai-nilai budaya serta sejarahnya
- b. Mampu mengaplikasikan teknik yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial supaya mengatasi masalah sosial serta mengerti ide-ide mendasar.
- c. mampu mengambil ketetapan serta memakai model serta tahapan berpikir supaya memecahkan persoalan yang timbul di warga.
- d. Mampu menganalisis persoalan serta persoalan sosial dengan kritis, memperhatikannya, serta lalu bertindak tepat.
- e. mampu tumbuh pada banyak cara hinganya Anda bisa jadikan diri Anda cukup kuat supaya bertahan hidup serta lalu mengambil tanggung jawab membangun warga.

Mata pelajaran IPS tujuannya agar murid punya keahlian : (Permendiknas No. 22 Tahun 2006)

- a. Pelajari terkait ide-ide terkait warga serta lingkungan.

- b. mampu berpikir logis serta kritis, punya rasa ingin tahu, menyelidiki, memecahkan masalah, serta punya keterampilan sosial.
- c. Berkomitmen pada tujuan sosial serta kemanusiaan serta sadar akan hal tersebut.
- d. mampu berkolaborasi, berkomunikasi, serta bersaing pada skala lokal, nasional, serta global pada warga majemuk.

Pendapat sebagian pendapat para ahli diatas bisa disimpulkan jika tujuan pembelajaran IPS ialah supaya meningkatkan pengetahuan ataupun pemahaman terkait sejarah serta terkait persoalan terkait kehidupan sosial yang ada diwarga, serta punya keahlian pada bersosialisasi.

2.1.6 Pembelajaran Sejarah

Ilmu sosial ialah ialah bidang studi yang mempertanyakan upaya manusia supaya bertahan baik pada iklim sosial ataupun aktual. Tiap keteladanan akan saling berkaitan serta memberi komitmen yang tulus pada membentuk karakter murid serta bisa jadi titik tolak yang berarti bagi murid di masa depan. Ilmu sosial ialah ilmu yang mempelajari ilmu-ilmu humaniora serta ilmu-ilmu sosial dengan bersama-sama supaya meningkatkan kompetensi warga negara. Pengetahuan sosial ialah koordinasi serta studi sistematis yang diambil dari banyak disiplin ilmu, termasuk antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, serta sosiologi. Itu semua sering juga meluas ke bidang matematika, humaniora, serta ilmu alam, serta

dipakai bersama dengan program pendidikan. Pengetahuan sosial ini terutama tujuannya supaya membantu murid pada mengembangkan keterampilan yang diperlukan supaya membuat ketetapan yang tepat serta rasional jadi warga negara yang baik mengingat budaya, warga demokratis, serta dunia bebas. Sebab persoalan kewarganegaraan yang baik dikaitkan dengan kepedulian pada kesehatan, kejahatan, politik luar negeri, karakter multidisiplin, pemahaman masalah, serta keahlian menciptakan solusi sosialisasi, hingganya pengetahuan sosial pada dasarnya memberi pengetahuan terkait peran warga negara. Pendidikan multidisiplin ialah jenis pendidikan lainnya. Muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangatlah dipengaruhi oleh sifat tersebut. Sebaliknya Darsono (2000) mengungkapkan jika belajar ialah aktivitas yang disengaja serta disadari. Unsur pembelajaran ada bersamaan dengan unsur dinamis. Maknanya, komponen-komponen yang diperlukan pada pembelajaran, yang kondisinya bisa berubah-ubah, juga terlacak pada diri pendidik (inspirasi serta persiapan supaya memberitahukan pada murid) serta upaya pendidik pada merencanakan materi pembelajaran, alat bantu pembelajaran, lingkungan serta kondisi belajar, serta kesediaan murid supaya mengikuti pembelajaran baik dengan sungguh-sungguh ataupun intelektual. mental. Yang dimaksud dengan memajukan dengan tegas meliputi:

1. Behavioristik

Dengan memberi lingkungan (stimulus), guru berbentuknya membentuk perilaku yang diinginkan selama pembelajaran. Agar kaitan peningkatan serta reaksi (perilaku yang diinginkan) bisa terwujud,

diperlukan latihan, serta tiap praktik yang bermanfaat mesti diberi hadiah ataupun dukungan potensial.

2. Kognitif

Cara guru pada mengajar ialah dengan memberi kesempatan pada murid supaya berpikir terkait sebuah materi agar mereka bisa mengenali serta mengertinya. Itu semua selaras dengan pengertian mengerti yang diberitahukan oleh sekolah mental yang menekankan pada keahlian mengenali (mengetahui) orang yang sedang berpikir.

3. Gestalt

Upaya guru supaya membuat materi pembelajaran lebih mudah diorganisasikan oleh murid disebut pembelajaran. jadi sebuah gestalt, ataupun pola makna. Bantuan pendidik diinginkan bisa melengkapi penyiapan potensi yang dipunyai murid.

4. Humanistik

Pembelajaran ialah memberi kesempatan pada murid supaya menetapkan materi pembelajaran serta seperti apa memusatkan perhatian pada materi tersebut selaras dengan kecenderungan serta keahliannya. Pembelajaran akan membawa perubahan dengan asumsi riset individu diperbolehkan supaya menetapkan materi pembelajaran serta teknik yang dipakai supaya berkonsentrasi pada mereka.

Belajar sama dengan mengajar ataupun instruksi. Memperlihatkan mengandung arti cara (aktivitas) mendidik ataupun mengajar. Pendapat Gino (1993: 30), istilah “mengajar” mencakup baik “tindakan belajar” (bagi murid) serta “aktivitas mengajar” (bagi guru). Oleh sebab itu,

pembelajaran sejarah ialah sebuah upaya mengajar ataupun mempelajari sejarah di bawah arahan seorang guru ataupun dosen. Adapun pendapat Widja (1989: 27), tujuan umum pengajaran sejarah ialah menguasai aspek pengetahuan, pengembangan sikap, serta keterampilan. Tujuan dari kelas sejarah sekolah menengah ialah membuat murid memakai apa yang mereka ketahui terkait masa lalu supaya mengerti masa kini serta masa depan. Selain itu, tujuannya supaya mengerti jika sejarah ialah bagian dari kehidupan sehari-hari serta supaya menumbuhkan keahlian intelektual serta keterampilan supaya mengerti perkembangan warga. Kemajuan pencapaian tujuan pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh sebagian bagian pembelajaran. Sebagian unsur pembelajaran tersebut ialah: (1) tujuan yang ingin diraih, (2) kondisi serta keterampilan guru, (3) kondisi serta keterampilan murid, serta (4) warga serta setting pembelajaran. sekolah Selain itu, komponen pembelajaran sejarah yang saling berkaitan pada tahapan belajar mengajar meliputi strategi media, metode, serta materi.

Adapun ciri-ciri pembelajaran antara lain :

1. Dengan sadar serta metodis, pembelajaran berlangsung.
2. Pembelajaran bisa memperluas pertimbangan serta inspirasi murid pada belajar.
3. Siswa bisa mendapat manfaat dari materi pembelajaran yang menarik serta menantang.
4. Pembelajaran bisa memakai alat bantu pembelajaran yang cocok serta menarik.
5. Siswa bisa belajar pada lingkungan yang nyaman serta menyenangkan.

6. Pembelajaran bisa mempersiapkan murid dengan fisik serta psikis pada menghadapi pelajaran.

Tujuan pendidikan ialah membekali murid dengan banyak pengalaman yang bisa meningkatkan perilakunya baik dengan kualitatif ataupun kuantitatif. Pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai normatif ialah bagian dari perilaku yang dimaksud, serta mereka mengontrol seperti apa murid bertindak serta berperilaku.

2.2 Pengertian Museum

2.2.1. Arti Museum

Kata "muse" sebenarnya ialah nama salah satu dari sembilan dewi yang melambangkan cabang, serta kata "museum" berasal dari kata Yunani kuno "Muse". "Museion" mengacu pada tindakan ataupun ekspresi ilmu pengetahuan serta seni. Oleh sebab itu, museum mengacu pada tempat kerja para ilmuwan serta pemikir pada saat itu. Mereka sangatlah percaya jika gedung tempat mereka bekerja ialah tempat pemujaan sembilan dewi serta laboratorium pendidikan. Mereka menyimpan semua perlengkapan yang mereka gunakan supaya pelatihan di pusat riset di struktur tempat mereka bekerja. Bangunan jadi tempat menyimpan serta mengumpulkan benda-benda supaya dipelajari ataupun dijadikan benda. Arti kata muse ataupun museion berubah seiring berjalannya waktu serta sekarang diterjemahkan jadi "museum" pada pengertiannya saat ini. pada itu semua, satu-satunya hal yang bisa dikatakan ialah jika istilah "museum" sudah lama dipakai. Pada dasarnya berarti tempat menyimpan benda-benda budaya Indonesia (Guidebook, 1996: 3). Museum pendapat International

Council of Museums (ICOM) ialah organisasi nirlaba yang melayani warga, terbuka supaya umum, bersifat permanen, serta mengkaitkan serta memamerkan benda-benda peninggalan sejarah supaya penelitian, penelitian, serta rekreasi. (Museum Negeri Jawa Tengah, 1992: 2) Soekiman (2000) mengungkapkan jika kata “museum” berasal dari kata Yunani “mouseion” yang berarti “candi” serta diambil dari nama Muses, putra dewa Yunani ZEUS serta Mnemosin. Sebab kita bisa mengetahui hasil kebudayaan yang ada di sebuah daerah sesudah melihat koleksi-koleksi yang ada di sebuah museum, hingganya bisa pula dikatakan jika museum ialah salah satu alat komunikasi kebudayaan di sebuah daerah. Oleh sebab itu, hasil budaya ini perlu dilestarikan serta dipamerkan pada publik. 33 (Sutaarga, 1990) Museum diartikan jadi “bangunan tempat warga memelihara serta memamerkan barang-barang yang punya nilai lestari” pada Ensiklopedia Nasional volume 10 (1990: 78). Contohnya peninggalan benda-benda purbakala (Asih, 1999: 140). Jadi sarana penyebaran ilmu pengetahuan pada warga umum, pameran benda-benda koleksi di museum jadi pilihan yang populer. Tiap museum melaksanakan pendekatan penyebaran pengetahuan dengan pameran dengan cara yang unik. Tapi pekerjaan seperti ini susah dilaksanakan sebab museum hanya menampilkan budaya material. Galeri dengan tipologis memberitahukan kemiripan antara bagian pengerjaan serta ilmu pengetahuan yang bisa dibedakan jadi:

- a. Museum ilmu hayat
- b. Museum ilmu serta teknologi
- c. Museum arkeologi serta sejarah
- d. Museum antropologi serta etnografi
- e. Museum kesenian (Sutaarga, 1991: 9)

2.2.2 Fungsi Museum

Museum yang awalnya hanya jadi tempat pemujaan serta tempat menyimpan alat-alat upacara pemujaan dewi, kini banyak dipakai. Fungsi museum antara lain:

- 1. Dokumentasi, riset ilmiah, serta pelestarian warisan budaya serta alam
- 2. Pelestarian serta penyiapan, pertukaran budaya antar bangsa serta daerah
- 3. Visualisasi warisan budaya serta alam, apresiasi seni, serta pengenalan seni
- 4. tempat di mana orang bisa melihat diri mereka sendiri di cermin serta bertumbuh. (Panduan Museum, 1996: 4).

2.2.3. Tugas Museum

Museum mesti bisa menampilkan koleksinya dengan ilmiah hinggangnya bisa memberi gambaran yang jelas. Hal-hal tersebut perlu diatur sedemikian rupa hinggangnya mencukupi kebutuhan pendidikan warga. Selain itu, cara penyampaian informasi di ruang pameran dari zaman dahulu hingga saat ini juga mengalami sebagian perubahan. Selain itu, museum juga berperan pada pariwisata, berbentuknya menampilkan kekayaan budaya bangsa pada pengunjung dari negara lain. Menarik wisatawan berarti mendapat perdagangan asing, yang bisa meningkatkan pendapatan sebuah daerah. Itu semua tidak mendapat tempat utama pada

kewajiban galeri, sebab sudah dinyatakan jika pusat sejarah ialah sebuah badan ataupun lembaga yang logis. Sementara tujuan diadakannya ruang pameran ialah supaya mengerti peningkatan mutu sosial warga yang bisa mempertegas karakter warga, membentengi rasa percaya diri warga serta kebangsaan serta mempertebal jiwa solidaritas warga. (Museum Negeri Jawa Tengah, 1992, hal. 3).

2.2.4 Manfaat museum

Museum dipandang jadi sebuah sistem sekaligus institusi ataupun organisasi. Jadi sebuah kerangka pusat sejarah, meliputi banyak komponen ataupun bagian yang saling berkaitan serta berkomunikasi. Tiga komponen utama museum ialah stafnya, koleksinya, serta pengunjungnya. Staf serta koleksi museum umumnya punya kaitan fungsional yang kuat. Pendapat Sutaarga (1991: 3-4), baik yang berkaitan dengan aktivitas pengumpulan, registrasi, presentasi, ataupun pameran koleksi, ataupun yang berkaitan dengan banyak cara penyampaian informasi pada warga umum, tidak banyak mendapat perhatian. Museum bisa dipakai supaya mengajarkan terkait budaya masa lalu serta jadi sarana pembelajaran (Kusumo, 1990: 25). pada itu semua, murid punya akses langsung ke koleksi artefak sejarah museum. Dengan menata galeri yang berbeda, akan bisa memberi manfaat yang luar biasa. Pratameng Kusumo memaparkan sejumlah keunggulan museum, antara lain:

1. museum jadi tempat pelestarian warisan budaya
2. Tempat berkreasi serta mempersiapkan generasi muda. Itu semua menandakan jika mereka bisa menguasai seni serta budaya bangsanya,

lalu menghasilkan karya-karya baru dengan tetap menjaga keberlangsungan budaya tersebut.

3. Dalam konteks nasional, museum berfungsi jadi cerminan budaya lokal.
4. Meningkatkan kesadaran budaya warga.
5. jadi pusat pendidikan bagi warga.
6. Jadi instrumen penunjang pembelajaran (Kusumo, 1990: 25-29).

2.3 Museum Lampung

2.3.1. Sejarah Museum Lampung

Salah satu pusat sejarah yang bisa dimanfaatkan jadi tempat belajar sejarah ialah ruang pameran Lampung. Kepala Balai Pengembangan Museum Tanjung Karang yang mewakili Dinas Pendidikan serta Kebudayaan Provinsi Lampung mendirikan Museum Lampung pada tahun 1975. Mengingat Ketetapan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Nomor 064/P/1978 tanggal 30 Maret. 1978, terkait penunjukan pimpinan serta bendahara proyek rehabilitasi serta perluasan Museum Lampung, dibangun gedung pameran serta sarana perkantoran baru pada tahun anggaran 1978-1979. Kepala Bidang Museum Sejarah serta Arkeologi Kanwil Kementerian Pendidikan serta Kebudayaan Provinsi Lampung, Drs., melaksanakan peletakan batu pertama pembangunan Museum Lampung. Pada tanggal 31 Juni 1978 diadakan Supangat di Jalan Teuku Umar No. 64, Gedongmeneng, sekarang Jalan H. Zainal Abidin Pagar Alam No. supaya dilaksanakan. Selain itu, pada tanggal 2 Januari 1986, Kepala Daerah Pendidikan serta Kebudayaan Provinsi Lampung mengeluarkan surat edaran No.0085/I.12/1986 terkait pembukaan Museum Lampung pada hari Sabtu guna meningkatkan minat warga pada museum. Museum Lampung ditetapkan jadi Unit Pelaksana Teknis (UPT) Direktorat Jenderal Kebudayaan pada tahun 1987 mengingat Surat Ketetapan No. 0754/0/1987 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Republik Indonesia. Selain itu, pada tanggal 24

September 1988, Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Prof. Dr. membuka Museum Negeri Provinsi Lampung pada rangka perayaan Hari Aksara Internasional yang dilaksanakan di PKOR Way Halim. Fuad Hasan. Sementara itu, Museum Lampung diberi nama “Ruwa Jurai” mengingat Surat Ketetapan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 0223/0/1990. 1 April 1990. Pemekaran diselaraskan dengan logo Daerah Lampung “Sai Bumi Ruwa Jurai”. Mengingat Ketetapan Gubernur Lampung Nomor 03 Tahun 2001 tanggal 9 Februari 2001, status Museum Lampung diubah jadi Unit Pelaksana Teknik Pelayanan (UPTD) di lingkungan Dinas Pendidikan Provinsi pada masa otonomi daerah. Sejak bulan Februari 2008, UPTD Pusat Sejarah Lampung berubah jadi UPTD Dinas Kebudayaan serta Pariwisata Wilayah Lampung. Selain itu, UPTD MUuseum Lampung resmi bergabung dengan UPTD di bawah Dinas Pendidikan serta Kebudayaan Provinsi Lampung sejak November 2014.

2.3.2 Sumber Belajar

2.3.2.1 Pengertian Sumber Belajar

Aktivitas belajar mengajar yang baik serta ideal memanfaatkan sumber belajar, terkhusus pada kajian sejarah, dimana sumber daya tersebut memegang peranan yang krusial. Cakupan sumber belajar sangatlah luas; mereka bisa berbentuk benda, orang, ataupun lingkungan. Berikut ini sebagian definisi sumber belajar:

1. Winatra Putra mengungkapkan sebanyak itu (1997: 548). Sumber belajar ialah segala sumber data, orang, serta bentuk tertentu yang bisa dipakai murid supaya belajar terkait sejarah serta memudahkannya meraih tujuan pembelajaran.
2. Poerwodarminto mengungkapkan demikian (1993: 784). Aset pembelajaran ialah benda, orang ataupun kondisi yang bisa dijadikan

alat supaya menjabarkan pemahaman murid pada latihan mendidik serta belajar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ataupun sumber belajar seseorang ialah faktor-faktor yang bersifat instrumental yang keadaan serta pemanfaatannya direncanakan selaras dengan hasil belajar yang diinginkan. Kurikulum, program, alat, fasilitas, serta guru termasuk di antara faktor-faktor yang berperan tersebut (Suryabrata, 1983: 9).

Dengan semakin canggihnya inovasi pada bidang pelatihan dimana pendidik pada saat ini bukan ialah sumber utama pembelajaran, sistem sekolah mesti punya pilihan supaya menjawab kesusahan-kesusahan yang ada saat ini. Pelatihan juga mesti fokus pada serta menggabungkan sumber pembelajaran lain hingganya tujuan instruktif bisa diraih dengan ideal. Sumber belajar ialah segala benda, orang, ataupun lingkungan yang bisa dijadikan alat supaya memperjelas pemahaman murid pada aktivitas belajar mengajar, selaras definisi di atas.

2.3.2.2 Manfaat Sumber Belajar

Komponen sebuah aktivitas belajar mengajar yang direncanakan akan lebih efektif serta efisien pada meraih tujuan pembelajaran sebab sumber belajar ialah komponen penting yang manfaatnya sangatlah besar. Kelebihan aset pembelajaran antara lain:

1. Memberi peluang pertumbuhan yang cepat serta substansial pada murid, contohnya kunjungan lapangan ke barang-barang seperti pabrik, pelabuhan, pusat sejarah, dll.

2. dapat memberitahukan sesuatu yang tidak bisa dipegang, dilihat, ataupun disentuh dengan langsung , seperti denah, sketsa, gambar, film, majalah, serta jadinya
3. dapat menambah serta memperluas wawasan serta sajian kelas, contohnya buku pelajaran, potongan gambar film, pakar, majalah, serta jadinya.
4. Dapat memberi informasi yang akurat serta terkini, seperti buku bacaan, ensiklopedia, serta majalah. bisa membantu pada penyelesaian persoalan pendidikan, seperti sistem pembelajaran jarak jauh, pengetahuan menarik terkait ruang angkasa, serta stimulasi pemanfaatan film serta OHP.
5. Dapat jadi sumber motivasi positif bila dikelola serta direncanakan dengan baik
6. dapat mendorong murid supaya berpikir, menganalisis, serta mengembangkan lebih lanjut, seperti buku teks, film, serta media lain yang mengandung daya nalar (Rohani, 1997: 103)

2.3.3 Klasifikasi Sumber Belajar

Selain punya pilihan supaya dikarakterisasi serta memberi banyak manfaat pada membantu murid pada Latihan Belajar serta Belajar (KBM), aset pembelajaran juga diurutkan ke pada sebagian kelas. Enam kategori sumber belajar pendapat AECT ialah :

1. Berbentuk ide, makna, serta data, pesan ialah informasi yang disampaikan (diteruskan) oleh komponen lain. Model: item-item bidang studi yang dicatat pada program pendidikan
2. Peran pencari, penabung, pengolah, serta penyaji semuanya dilaksanakan oleh manusia. Mahasiswa, dosen, tutor, pembicara, instruktur, serta pelatih

ialah contohnya.

3. Yang dimaksud dengan “materi” ialah sebuah format tertentu di mana pesan ataupun instruksi bisa disampaikan tanpa memakai alat pendukung apa pun. Bahan ini pada banyak kasus disebut produk halus. Buku, modul, majalah, bahan ajar terprogram, film strip, film, serta jadinya ialah contohnya.
4. Alat ialah perangkat yang mentransmisikan pesan-pesan yang tersimpan dengan material; alat ini biasanya disebut jadi perangkat keras. Slide, OHP, monitor TV, perekam kaset, radio, serta perangkat lainnya ialah contohnya.
5. Teknik ialah rencana seperti apa memakai bahan, peralatan, manusia, serta lingkungan supaya menyampaikan maksud Anda. Ceramah, belajar mandiri, belajar terkait permainan stimulus, instruksi terprogram, tanya jawab, serta jadinya ialah contohnya.
6. Konteks penyampaian pesan dikenal jadi lingkungan, serta biasanya meliputi lokasi fisik seperti gedung, kampus, perpustakaan, laboratorium, studio, auditorium, museum, serta taman. serta pengaturan non-fisik (seperti lingkungan belajar, contohnya).

Meski terbagi pada enam kelompok tersebut, tapi sumber belajar tersebut sebenarnya saling berkaitan hingganya terkadang susah supaya dipisahkan. Sumber belajar terbagi pada dua kategori mengingat dari mana asalnya:

1. Aset pembelajaran yang direncanakan (by plan) supaya tujuan pembelajaran, seperti pendidik, instruktur, pembimbing, auditorium, laboratorium, perpustakaan, studio, sistem ujian, modul .

2. Aset pembelajaran dipakai (by usage), terkhusus dimanfaatkan supaya tujuan akhir pembelajaran. Model: pihak berwenang, perintis daerah setempat, spesialis di bidangnya, pabrik pengolahan, pasar, klinik kesehatan, surat kabar, radio, TV, ruang pameran, akuntan, serta jadinya (Rohani, 1997: 109).

Sumber belajar dibagi jadi tiga tahapan supaya pengajaran sejarah:

1. Sumber lisan jadi catatan yang kuat terkait sebuah peristiwa, keterangan dari pelaku ataupun pemerhati peristiwa otentik, pembicaraan, serta lain-lain.
2. Arsip, dokumen, catatan harian, buku terkait peristiwa sejarah , brosur, prasasti, serta jadinya ialah contoh sumber tertulis.
3. Artefak ataupun benda lain yang dibuat oleh manusia pada masa lampau, seperti banyak peralatan rumah tangga, alat pertanian, mesin kendaraan, lukisan, patung, serta jadinya, ialah sumber benda (Widja, 1989: 20).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada hakikatnya metode riset ialah pendekatan ilmiah pada pengumpulan data supaya kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 2). Pendapat Sudaryono (2017), riset kualitatif ialah riset yang dilaksanakan pada setting ilmiah dengan menggambarkan dunia sosial dari sudut pandang ataupun interpretasi individu.

3.2 Lokasi s e r t a Subjek Penelitian

Lokasi pada riset ini ialah Museum Lampung. Subjek pada riset ini ialah guru serta murid. Penentuan subjek riset tersebut memakai teknik *snowball sampling*.

3.3 Data serta Sumber Data

Adapun yang jadi sumber data pada riset ini ialah

a. Data primer

Data primer ialah informasi yang didapat dari sumber dengan langsung, baik dengan interaksi persepsi. memuat informasi dari wawancara, observasi, serta sumber lain terkait Museum Lampung serta sumber Guru Sejarah.

b. Data Sekunder

Data yang sudah dipunyai peneliti tapi tidak ada kaitannya dengan sumbernya disebut data sekunder. Terkhusus berbentuk RPP sejarah, catatan lapangan, serta dokumentasi foto.

3.4 Teknik Sampling

Metode pemeriksaan yang dimaksud di sini ialah cara melaksanakan uji eksplorasi, terkhusus saksi-saksi penentu yang dipandang bisa mencatat serta menanggulangi persoalan-persoalan yang dikemukakan oleh ahli. Sampel yang dipakai pada riset ini ialah sampel purposive sebab dipilih mengingat sampel yang dikaiti serta dengan syarat tertentu yang ditetapkan oleh penelitian. Dengan kata lain, tahapan pengumpulan data dimulai dari sekelompok orang yang mencukupi syarat supaya jadi anggota sampel. Orang-orang ini lalu jadi sumber informasi terkait orang lain yang mungkin juga mencukupi syarat jadi anggota sampel. Individu yang sudah menetapkan ini lalu dipakai jadi individu uji serta lalu didekati supaya memberitahukan orang lain yang mencukupi aturan supaya dijadikan contoh. Hasilnya, jumlah anggota sampel yang diinginkan tercapai (Hasan, 2002: 68).

Tabel 1 Matrik Pengambilan Sampel

NO	KEL AS	JUMLAH		KETERANGAN
		POPULASI	SAMPEL	
1.	X A	40	5	-
2.	X B	40	5	-
3.	X C	40	5	-
4.	X D	40	5	-
5.	X E	40	5	-
6.	X F	40	5	-
JUMLAH		240	30	

Teknik analisis yang di gunakan ialah analisis deskriptif persentase dengan rumus :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Ket:

% : Persentase dari sebuah murid n : Jumlah nilai yang didapat N :

Jawaban seluruh nilai (Ali, M, 1993: 186)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan informasi pada eksplorasi ini ialah pencipta langsung mendatangi objek pemeriksaan supaya mendapat informasi yang sah terkait dengan susunan karakter murid, hingganya ilmuwan memakai strategi berikut:

3.5.1 Observasi

Observasi ialah strategi pengumpulan informasi yang dipakai supaya memperhatikan cara manusia berperilaku, tahapan kerja, kekhasan yang biasa, serta jadinya (Sugiyono, 2016: 145). Jadi pengamat langsung, peneliti ada di pada ruangan. Pengamatan langsung ialah ketika pengamat ada dekat dengan objek yang diteliti. Peliti langsung menuju ke Pusat Sejarah Lampung. Lalu ilmuwan mengajak murid supaya melihat benda-benda yang ada di galeri Lampung. Peneliti menganalisis observasi mengingat antusiasme murid dari hasil observasi tersebut.

3.5.2 Wawancara

Wawancara ialah metode pengumpulan informasi yang melibatkan pertanyaan verbal tatap muka serta tanggapan sepihak pada pertanyaan serta tujuan yang sudah ditetapkan. Metode wawancara yang dipakai peneliti supaya melihat data terkait museum lampung jadi salah satu cara murid SMA belajar terkait sejarah.

3.5.3 Dokumentasi

Sugiyono (2016:329) mengungkapkan jika pada riset kualitatif bisa dipakai teknik dokumen selain teknik wawancara serta observasi. Catatan sejarah disebut dokumentasi. Laporan bisa berbentuk benda, gambar, ataupun tulisan jadi bukti serta bisa memberi data yang penting serta substansial. Data sekunder terkait jumlah murid, observasi kunjungan museum, serta persoalan terkait tahapan pembelajaran bisa dikumpulkan dengan memakai metode dokumentasi.

3.6 Uji Keabsahan Data

Standar kredibilitas dipakai supaya menilai keabsahan data pada riset ini. Peneliti memverifikasi keabsahan data riset guna mendapat data yang relevan dengan cara:

3.6.1 Perpanjangan pengamatan

ialah perluasan perluasan observasi, dengan kata lain peneliti memeriksa data yang sudah disediakan sampai saat ini pada sumber data aslinya. ataupun sumber data lain supaya melihat benarkah itu salah. Jika ditemukan tidak benar, peneliti lalu melaksanakan observasi yang lebih mendalam serta ekstensif supaya memastikan jika data tersebut benar-benar benar (Sugiyono, 2016: 271). pada riset ini peneliti melaksanakan observasi mendalam dengan cara kembali ke lapangan supaya mengetahui benarkah data penulis sudah akurat ataupun masih ada kesalahan.

3.6. 2 Ketekunan

Memperluas kegigihan berarti menyebutkan fakta objektif dengan lebih hati-hati serta konsisten. Kepastian data serta urutan kejadian akan tercatat dengan akurat serta metodis. Peneliti bisa memverifikasi kebenaran data yang

ditemukan dengan meningkatkan ketekunan. Demikian pula dengan mengembangkan ketekunan, ilmuwan bisa memberi gambaran informasi yang tepat serta efisien terkait apa yang diperhatikan (Sugiyono, 2016:272). Peneliti bisa membaca banyak buku referensi serta hasil riset ataupun dokumentasi supaya meningkatkan ketekunannya.

3.6.3 Triangulasi

Dalam pengujian kredibilitas, triangulasi diartikan jadi membandingkan data dari sumber yang berbeda pada waktu yang berbeda serta dengan cara yang berbeda. Akibatnya waktu, metode pengumpulan data, serta sumber semuanya bersifat triangulasi (Sugiyono, 2016:271). Triangulasi sumber dipakai pada riset ini. Dengan memperhatikan banyak sumber informasi, triangulasi sumber dipakai supaya memvalidasi data serta membandingkan hasil wawancara dengan isi sebuah dokumen. supaya situasi ini pencipta membandingkan informasi persepsi serta informasi wawancara, serta seterusnya menganalisis hasil wawancara. dengan pertemuan yang berbeda.

3.7 Teknik Analisis Data

Proses pencarian serta pengumpulan data dengan sistematis dari wawancara, observasi, serta dokumentasi dikenal dengan istilah analisis data (Sugiyono, 2016: 243-247). Analisis data melibatkan pengorganisasian data, menetapkan apa yang penting serta apa yang perlu dipelajari, serta menarik kesimpulan yang jelas. Pendapat Miles serta Hubberman (Sugiyono, 2016: 2046): “Aktivitas pada analisis data kualitatif dilaksanakan dengan interaktif serta berlangsung terus menerus hingga selesai, hingganya data jadi jenuh,” metode analisis data yang dipakai pada riset ini ialah analisis kualitatif. pada riset kualitatif, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan ialah semua komponen pengumpulan data. Cara-cara tersebut ialah .

- a. Reduksi data ialah tahapan penyederhanaan data dengan cara menetapkan, memusatkan, serta memvalidasi data mentah jadi informasi yang bermakna, hingganya lebih sederhana pada menarik kesimpulan.
- b. Penyajian data ialah penyajian data yang paling umum supaya data kualitatif. Penyajian data berbentuk kumpulan informasi yang terorganisir dengan baik serta mudah dimengerti.
- c. Penarikan kesimpulan Langkah terakhir pada analisis data, penarikan kesimpulan, melihat hasil reduksi data dengan tetap mengacu pada rumusan masalah serta tujuan yang ingin diraih. supaya sampai pada kesimpulan yang jadi solusi atas persoalan yang ada, data-data yang sudah disusun dibandingkan satu sama lain.

3.8 Metode Analisis Data

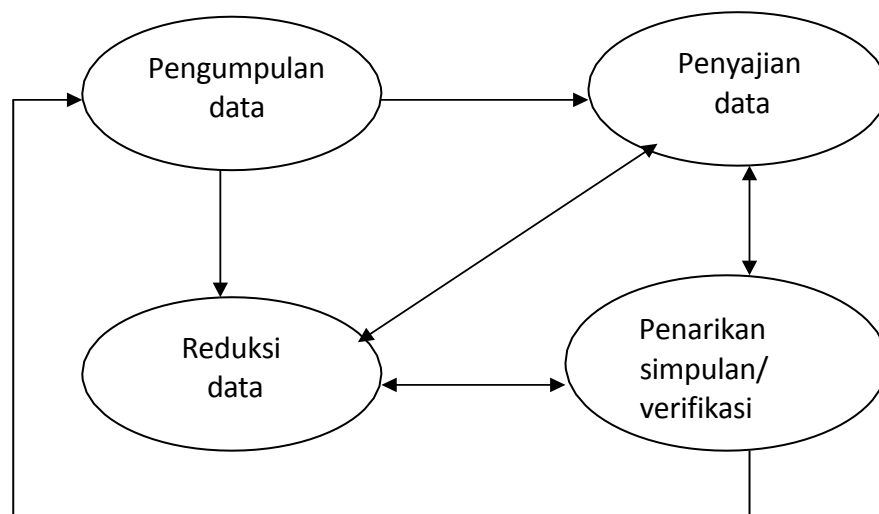
Bogdan serta Tylor mendefinisikan analisis data jadi “suatu tahapan yang merinci upaya formal supaya menemukan tema serta merumuskan hipotesis ataupun gagasan seperti disarankan oleh data” (Moleong, 2002: 103). Itu semua dilaksanakan jadi upaya supaya membantu tema serta hipotesis tersebut. Milles serta Huberman (1992) mengungkapkan jika ada dua macam analisis data: analisis interaksi serta model analisis aliran. Sebaliknya, pada analisis mengalir, tiga tahap analisis reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan ataupun verifikasi dilaksanakan bersamaan dengan tahapan pengumpulan data. Sekaitan dengan eksplorasi tersebut, spesialis memakai ujian lanjutan, terkhusus model ujian kolaborasi dengan cara :

1. Di SMA Adiguna Bandar Lampung dipakai angket, wawancara,

observasi, serta dokumentasi supaya mengumpulkan data.

2. Reduksi data, disebut juga dengan mengklasifikasikan, menafsirkan, membuang apa yang tidak diperlukan, serta mengatur data sedemikian rupa hinganya memudahkan pengambilan ketetapan di lalu hari.
3. Penyajian data yang disebut juga data tereduksi ialah kumpulan informasi yang lalu disusun ataupun disajikan guna memungkinkan pengambilan kesimpulan serta pengambilan tindakan.
4. Membuat kesimpulan ataupun menetapkan bukti. Mengingat reduksi data yang ialah solusi pada persoalan yang diangkat pada riset ini, diambil kesimpulan ataupun verifikasi sesudah data disajikan.

Model analisis tersebut bisa digambarkan pada bagan jadi berikut :



(Miles, serta Huberman, 1992: 20)

3.9 Prosedur Penelitian

Untuk memberi gambaran terkait prosedur dari riset ini, berikut akan diuraikan tiap pentahapannya:

1. Tahap Orientasi

Tahap ini dilaksanakan sebelum merencanakan persoalan dengan

keseluruhan. Peneliti hanya berbekal gagasan terkait kemungkinan persoalan yang layak diungkap pada riset pada tahap ini. Peneliti belum menetapkan fokus riset ini. Perkiraan ini didasarkan pada membaca banyak sumber tertulis serta berbicara dengan orang-orang yang berilmu, pada itu semua dosen pembimbing skripsi I serta pembimbing skripsi II.

2. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data supaya dianalisis guna memecahkan masalah, menarik kesimpulan, ataupun menyusun teori. Selain itu, peneliti sudah menafsirkan data supaya mengerti masalah dengan keseluruhan, terutama dari sudut pandang sumber data, bahkan pada tahap ini.

3. Tahap Pengecekan Kebenaran Hasil Penelitian

Untuk menjamin tidak adanya kerancuan pada saat disebarluaskannya sebuah hasil penelitian, hinganya mesti dilaksanakan pemeriksaan keakuratannya jadi laporan ataupun bahkan jadi interpretasi pada data yang belum disusun. Pengecekan ini dilaksanakan peneliti dengan bantuan metode triangulasi sumber, ialah metode pengujian yang membandingkan serta memeriksa silang derajat keterpercayaan informasi yang didapat dengan bersamaan dengan banyak alat. Triangulasi, di sisi lain, Peneliti memakai metode yang sama supaya memeriksa tingkat kepercayaan banyak sumber data.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Mengingat pada hasil penelitian, analisis data serta pembahasan hingganya bisa penulis simpulkan :

Pertama, guru di SMA Adiguna Bandar Lampung kebanyakan mengajar sejarah dengan ceramah serta tanya jawab, yang mendorong murid supaya lebih banyak berbicara dengan guru terkait apa yang mereka pelajari. Dengan keterbatasan waktu, guru sering kali memakai strategi responsif, padahal dengan teknik Q&A diyakini murid akan benar-benar mau mengerti materi yang disampaikan. Adapun reaksi murid sangatlah baik pada sejarah sebab murid sangatlah tanggap pada mengajukan pertanyaan-pertanyaan dasar pada guru, bagi murid yang tidak aktif di kelas guru berbentuknya mempersilahkan mereka supaya berkonsentrasi pada suasana pembelajaran yang menyenangkan, demikian pula murid yang aktif. tidak tetap dinamis bisa mengambil contoh. Pembelajaran sejarah butuh media selain metode yang beragam. murid diajak ke museum supaya melihat peninggalan sejarah serta banyak isi museum yang berkaitan dengan materi yang diajarkan terkait perkembangan warga, kebudayaan, serta pemerintahan era Hindu-Buddha serta peninggalannya. Dari melihat barang-barang yang ada di galeri, murid bisa mengetahui serta membayangkan jika museum ini penting supaya belajar sejarah. Adapun evaluasi ataupun penilaian pada murid dilaksanakan dengan cara evaluasi dilaksanakan secepat mungkin pada tiap

keterampilan dasar. Kendala yang dialami pada pembelajaran sejarah ialah terbatasnya waktu dengan materi yang banyak. Di SMA Adiguna Bandar Lampung pembelajaran sejarah tergolong sedang sebesar 56,67 persen. Kedua, dipakai ataupun tidaknya museum Lampung supaya belajar sejarah masih jadi perdebatan. Persepsi positif memberitahukan jika murid sudah memanfaatkan museum lampung dengan efektif jadi sumber belajar sejarah serta bisa mendorong mereka supaya memberitahukan sikap serta perilaku yang positif baik di sekolah ataupun pada kehidupan sehari-hari hingganya murid mengerti pentingnya museum jadi sumber belajar sejarah. Di sisi lain, persepsi murid yang negatif bisa menyebabkan seseorang punya mentalitas serta perilaku yang negatif, contohnya murid tidak pernah mengerti apa itu pusat sejarah serta tidak pernah memanfaatkan galeri Mahameru jadi sumber pembelajaran sejarah. Hasil survei pelajar terkait seberapa sering pelajar memakai museum Lampung bisa dikatakan tinggi: rata-rata 76,67 persen pelajar pernah memanfaatkan museum supaya belajar sejarah.

5.2 Saran

Mengingat pada kesimpulan tersebut diatas, penulis memberi saran pada:

5.2.1 Guru

Guru hendaknya punya kreatifitas pada mengajar, hindari pemakaian metode yang selalu ceramah serta tanya jawab terus yang akan berakibat murid

jadi bosan. pada penyampaian materi mesti semenarik mungkin agar murid tertarik pada pelajaran sejarah, contohnya materi yang ada kaitanya dengan museum ataupun peninggalan-peninggalan sejarah hingganya pembelajaran sejarah bisa dilaksanakan di luar sekolahan ialah di museum hingganya murid akan senang. Selain itu guru hendaknya memberi bimbingan pada muridnya agar bisa lebih banyak memanfaatkan koleksi-koleksi museum Lampung supaya pembelajaran sejarah.

5.2.2 Siswa

Siswa dituntut juga supaya pro aktif pada pelajaran sejarah serta jangan pasif hanya menerima apa yang diberi ataupun diajarkan guru serta murid mesti bisa juga belajar mandiri agar prestasinya terus meningkat. Selain itu murid hendaknya bisa memanfaatkan museum Mahameru hingganya bisa menunjang prestasi belajar sejarahnya.

5.2.3 Sekolah

Sekolah hendaknya bisa mencukupi kebutuhan belajar seperti menciptakan suasana sekolah yang kondusif, menyediakan sumber-sumber belajar yang dibutuhkan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Selain itu dari pihak sekolah seharusnya para muridnya disuruh supaya memanfaatkan museum Lampung jadi sumber belajar sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, D. 2019. Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*. 2(1), 10-20.
- Febrianti Nandia Aurora, & Suryati Wawat. 2020. Pemanfaatan Museum Lampung Sebagai Sumber Belajar Dan Tempat Destinasi Wisata Di Lampung. *Jurnal Istoria Prodi Pendidikan Sejarah*. Vol 5(2).
- Hartati, U. 2016. Museum Lampung sebagai Media Pembelajaran Sejarah. HISTORIA. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. Vol 4 (1).
- ICOM. 2007. *Running a Museum: A Parctical Handbook*, International Council of Museum, UNESCO, France.
- Lewis, M. 1983. “*Conservation: A Regional Point of View*” dalam M. Bourke, M. Miles dan B. Saini (eds). *Protecting the Past for the Future*. Canberra: Australiaian Government Publishing Service.
- Meihan, A. M., Sariyatun & Ardianto, D. T. 2020. “Potensi Mobile Learning Berbasis kearifan Lokal Museum Kekhatuan Semaka Dalam Pembelajaran Sejarah”. *In Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020* (pp. 1-8).
- Myers, B. S. 1969. *Dictionary of Art*. The City College: Newyork.
- Nanda Jefri, Sinaga Margaretha Risma, & Triaristina Aprilia. 2021. Upaya Museum Kekhatuan Semaka Dalam Melakukan Pelestarian Tinggalan Budaya Kekhatuan Semaka. *Journal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (Pesagi)*. Vol 9(2).
- Romadi, R., & Kurniawan, G. F. 2017. Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore Untuk Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Siswa. *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*. 11(1), 79-94.
- Sidi, Gazalba. 1981. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bharata.

- Smith, L. 1996. “*Significance Concepts in Australian Management Archaeology*” dalam L. Smith dan A. Clarke (eds). *Issue in Management Archaeology*, Tempus, vol 5.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadio, Bambang, 1997. *Bunga Rampai Permuseuman*. Jakarta: Depdikbud.
- Sutaarga, Amir. 1991. *Studi Museologi*. Jakarta: Proyek Pembinaan Museum.
- Udin S. Winataputra. 1997. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Waterhouse.
- Undang-undang Nomor 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya.
- Utomo Agus Mulyadi. 2017. *Sejarah Tradisi Keramik Indonesia*. Denpasar.
- Widja, I.G. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.
- WJS Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994).
- World Heritage Unit. 1985. *Australia's World Heritage*. Canberra: Department of Environment, Sports and Territories.
- Yet Ming Chiang, Dunbar P Birne, W david Kingery. 1997. *Physical ceramics: principles for ceramic science and engineering*. Wiley.