

**PEMANFAATAN MUSEUM PERJUANGAN JENDRAL SUDIRMAN PONOROGO
SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTS MA'ARIF AL-ISLAH BUNGKAL PONOROGO**

SKRIPSI



OLEH

ANAM SUSILO

NIM. 208180010

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

JUNI 2022

ABSTRAK

Susilo Anam. 2022. *Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal tahun Pelajaran 2021/2022.* **Skripsi.** Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Muhammad Widda Djuhan, M.Si.

Kata Kunci: Museum, Pemanfaatan, Sumber Belajar IPS

Museum Adalah sumber yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar dan mengajar. belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja dan pada setiap orang atau siapa saja tanpa dibatasi tempat, Waktu, dan yang lainnya. Setiap manusia memiliki kesempatan untuk belajar melalui sumber-sumber yang tersedia yang ada di dunia ini. sumber belajar ialah segala sesuatu bentuk atau sebuah daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau lembaga secara terpisah maupun dalam bentuk tidak terpisah maupun dalam bentuk gabungan untuk kepentingan belajar mengajar dan untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas serta efisiensi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan Apa saja kendala-kendala yang dialami dalam pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Selaku Sumber Belajar mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal? (2) Bagaimana Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber belajar mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal? (3) Bagaimana Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar IPS di MTs'arif Al-Islah Bungkal?

Penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif berbasis studi kasus Subjek penelitian Guru dan Siswa. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data penulis menggunakan konsep Miles dan Huberman yang mengemukakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Adapun hasil penelitian ini yaitu (1) Mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam memanfaatkan Museum Perjuangan Jendral Sudirman ngindeng sawo sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al-Islah bungkal, yaitu keinginan siswa dan keinginan guru yang masih cukup rendah kendala eksternal yaitu sarana prasarana yang belum memadai, dan petugas yang serta dukungan dari pemerintah belum begitu bagus. (2) Mengetahui Bagaimana Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, Keberadaan Museum sebagai sumber belajar sejarah di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, Menjadi hal yang Istimewa dan membawa gairah belalar siswa bertambah dan berbeda karena menyangkut tentang museum yang berada di daerah sendiri yaitu di ponorogo. Serta menjadikan atmosfer yang berbeda dengan pelajaran yang lain dan sub bab yang lain karena pada sub bab mempertahankan kemerdekaan ini (3) Mengetahui Bagaimana Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar IPS MTs'arif Al-Islah Bungkal. Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Selaku Sumber Pendidikan IPS Untuk siswa MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal yaitu kurang maksimal dan kurang adanya dukungan dari pemerintah serta intansi-intansi terkait, dengan adanya dukungan dan dorongan akan menjadikan museum bermanfaat dibidang pendidikan.

LEMBAR PERSETUJUAN

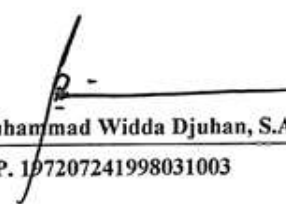
LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas Nama Saudara:

Nama : Anam Susilo
NIM : 208180010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu pengetahuan Sosial
Judul : Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar IPS MTs Ma'Arif al-Is'ah Bungkal Tahun Pelajaran 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam Ujian Munaqasah

Pembimbing


Muhammad Widda Djuhan, S.Ag., M.Si.
NIP. 197207241998031003

Ponorogo, 24 Mei 2022

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Arif Rahmat Hakim, M.Pd.
NIP. 198401292015031002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Anam Susilo
NIM : 208180010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber belajar IPS MTs
Ma'arif Al-Islah Bungkal tahun Pelajaran 2021/2022

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 17 Juni 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 21 Juni 2022

Ponorogo, 21 Juni 2022

Mengesahkan
Plli, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji:

1. Ketua sidang : Dra. Aries Fitriani, M.Pd
2. Penguji 1 : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I
3. Penguji 2 : Muhammad Widda Djuhan, M.Si

(
(
(
)
)
)

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anam Susilo
NIM : 208180010
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah tulisan skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 22 Juni 2022



Anam Susilo
208180010

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Anam Susilo
NIM : 208180010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu pengetahuan Sosial
Judul : Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber belajar IPS MTs Ma'arif al-Islah Bungkal tahun Pelajaran 2021/2022

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudiann hari terbukti atau dpat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 24 Mei 2022

Yang membuat Pernyataan


Anam Susilo
NIM.208180010

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis.....	6
F. Sistematika Pembahasan	7
BAB II TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pemanfaatan	9
2. Museum.....	9
3. Sumber Belajar IPS.....	14
4. Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar IPS.....	18
B. Telaah hasil penelitian terdahulu	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
B. Kehadiran Peneliti.....	26
C. Lokasi Penelitian	26
D. Data dan Sumber Data	27
E. Prosedur Pengumpulan Data	27
1. Teknik Observasi	28
2. Teknik Wawancara	28
3. Teknik dokumentasi.....	29

F.	Teknik Analisa Data	29
1.	Reduksi Data	30
2.	Penyajian Data.....	31
3.	Penarikan Kesimpulan	31
G.	Pengecekan Keabsahan Data.....	32
1.	Memperpanjangkan Keikut Sertaan	33
2.	Pengamatan Secara Tekun	33
3.	Triangulasi.....	33
4.	Tahapan-Tahapan penelitian	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
A.	Gambaran Umum Latar Penelitian	37
1.	Museum Panglima Sudirman	37
2.	Koleksi-Koleksi Museum Panglima Sudirman	45
B.	Paparan Data.....	49
1.	Kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam memanfaatkan Museum Perjuangan Jenderal Sudinnan sebagai sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal.....	49
2.	Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Pembelajaran IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal	55
3.	Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Pembelajaran IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal	56
C.	Pembahasan.....	66
1.	Hambatan yang dialami guru serta siswa dalam menggunakan Museum Museum Jenderal Sudinnan selaku sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al- Islah Bungkal.....	66
2.	Kedudukan Museum Sebagai Sumber Belajar IPS Untuk siswa MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal.....	73
3.	Pemanfaatan Museum Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Selaku Sumber Belajar IPS Untuk siswa MTs Ma'arif Al- Islah Bungkal	74
BAB V PENUTUP.....		79
A.	Kesimpulan.....	79
B.	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....		82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan pembelajaran tidak akan terlepas dari berbagai aspek untuk mendukung agar pelaksanaan pembelajaran tersebut bisa terlaksana dengan maksimal. Bagian dari proses pembelajaran yang tak bisa ditinggalkan yaitu sumber belajar. Hal ini bisa dimaknai apapun yang bisa dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar bisa didapatkan di seluruh sendi kehidupan dan sekitar sesuai dengan kebutuhan dan tidak memandang nominal harga serta tentunya sumber belajar ini bisa dimanfaatkan oleh seluruh elemen manusia tanpa terkecuali. AECT memberikan pendapat tentang makna sumber belajar yaitu energi yang dikeluarkan oleh seseorang secara keseluruhan yang bisa dikelola dari semua pihak baik guru maupun yang lainnya dan bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan. Informasi dan foto merupakan bagian dari sumber belajar. Selanjutnya manusia dan lingkungan juga bagian dari sumber belajar ataupun bentuk-bentuk yang lain yang bisa digunakan dalam kegiatan sumber belajar.

Masih dalam tema sumber belajar, secara umum sumber belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu sumber belajar yang bisa dilakukan dengan rancangan dan sumber belajar yang bisa diambil Suatu pemanfaatannya. Sumber belajar yang berbentuk rancangan yaitu bisa dicontohkan ensiklopedi, video dan film. Brosur, novel, dan slide merupakan juga bagian dari sumber belajar yang berbentuk rancangan. Sumber belajar yang dikatakan sebagai bisa dimanfaatkan yaitu semisal tumbuhan, pasar, dan museum. Semisal pasar, dikatakan sebagai pasar secara naluri memiliki makna bahwasanya di pasar tersebut tempat transaksi antara penjual dan pembeli dan adanya interaksi antara orang satu dengan orang yang lain. Nah di pasar tersebut bisa menjadikan sumber belajar yang bisa dimanfaatkan makna-makna dari

kegiatan yang ada di pasar tersebut.¹ Serta museum merupakan tempat dikumpulkannya serta disimpannya benda- benda purbakala ataupun barang jaman dulu yang dapat digunakan untuk belajar dari masa yang akan datang dan museum merupakan tempat berkumpulnya warisan- warisan nenek moang yang saat ini banyak di tempatkan dimuseum-museum yang dikelola pemerintah ataupun intansi-intansi yang lain.

Sumber belajar juga memiliki makna kombinasi dan terpisah. Karena anak didik ketika akan melakukan proses kegiatan belajar membutuhkan yang namanya sumber belajar tersebut. Diantara sumber belajar yaitu museum. Museum merupakan suatu lembaga yang bertabiat senantiasa memberikan pelayanan kepada para pengunjung di sekitar. Museum juga tidak hanya mencari profit belaka. Dan sumber belajar yang berasal dari museum tersebut bersifat terbuka. Tujuan dengan adanya musim ini bisa memberikan makna-makna tersendiri dan memberikan bukti-bukti tentang sejarah kehidupan manusia. Sebaliknya permuseuman yakni ibarat sesuatu dunia ataupun seluruh perihal yang berkaitan dengan museum. Dalam bahasa Inggris memanglah susah dicari istilahnya, namun dalam bahasa Jerman serta bahasa Belanda, ditemukan sebutan (*museumwezen*). Tidak hanya itu, suatu museum apabila dilihat dari sesuatu lembaga ataupun organisasi ialah sesuatu sistem secara terstruktur. Di dalam musium tersebut terdapat berbagai bukti fisik sejarah. Musium memiliki keterkaitan, sebab tiap komponen itu hidup, bergerak, dan berperan. Komponen-komponen sistem museum itu yakni personil, gedung, koleksi, publik, serta fasilitas dan sarana yang lain. Namun apabila diambil sebutan sistem permuseuman, hingga komponen-komponen yang lain berhubungan dalam satu jaringan kerja. ICOM ialah sesuatu (*supra system*) permuseuman yang mengikat museum-museum dalam satu wadah profesi. Jalinan profesi itu bukan saja didasarkan kepada ilmu, kemampuan serta ketrampilan yang sejenis,

¹ Sujarwo, Fitta Ummaya Santi, Trisanti, *Pengelolaan sumber Belajar Masyarakat*, (Yogyakarta:Cipta, 2018), 8.

namun pula sebab bersama memiliki landasan etis serta filosofis yang sama, yang bercorak umum.²

Sebagai seorang pelajar kita dituntut untuk mengenali, memahami, dan mempelajari. Hal itu dikatakan sebagai makna suatu pengetahuan. Dengan manusia memahami konsep pengetahuan maka aktivitas yang dilakukan akan sesuai dengan ke intelektual yang telah dia pelajari. Manusia memiliki kodrat untuk menciptakan sesuatu. Penciptaan tersebut merupakan juga bagian dari pengetahuan. Hingga akhirnya suatu objek sesuatu yang telah dilakukan oleh manusia hingga menghasilkan sesuatu tersebut bisa dimaknai dari suatu pengetahuan. Contoh-contoh pengetahuan diantaranya adalah tanaman, konsep manusia, dan suatu kejadian. Keilmuan tentang barang merupakan juga bagian dari contoh pengetahuan dan masih banyak contoh lagi pengetahuan ketika kita mau membedah ke dalam lebih lagi. Aktivitas mengenali ialah aktivitas suatu ikhtisar memahami antropologi mental ialah aktivitas ide pikir. Membutuhkan suatu pembelajaran mendalam melalui sensor Indra yang dibawa ke dalam otak kemudian di dalam otak tersebut dicerna setelah dicerna kemudian disimpan di dalam memori otak yang Hal itu merupakan makna dari pengetahuan juga.³

Dalam penelitian ini peneliti memilih judul museum perjuangan jendral sudirman ponorogo masih baru digunakan oleh MTs Ma'arif Al-Islah sebagai sumber belajar dan karena dari perkembangannya cukup menarik dan ingin mengetahui sejauhmana pemanfaatannya dan sejauhmana siswa dapat mengali ilmu dari museum ataupun dari koleksi-koleksi dan cerita perjuangan para pendahulu bangsa, dan mengapa MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal dijadikan tempat penelitian karena MTs Itu, menggunakan Museum Sebagai Sumber Belajar. Dalam perihal ini penulis hendak memakai museum untuk fasilitas sumber belajar kepada partisipan didik guna dijadikan selaku fasilitas berfikir luas dalam mata pelajaran IPS serta memupuk rasa nasionalisme serta patriotisme guna menekankan

² Amir Sutarga, *Studi Museologia*, (Jakarta: Proyek Pembinaan permuseuman Jakarta Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990-1991), 7.

³ Gunsu Nurmansyah, Nunung Rodliyah, Recca Ayu Hapsari, *Pengantar Antropologi Sebuah ikhtisar mengenal Antropologi*, (Bandar Lampung: AURA, 2019), 22.

seberapa berat perjuangan pada jaman kolonial dulu perjuangan-perjuangan bangsa kita melawan penjajah serta seberapa berarti integritas daerah indonesia yang saat ini wajib digaung-gaungkan untuk melindungi keutuhan negeri tercinta NKRI ini.

Berdasarkan kasus di lapangan kan khususnya di lembaga pendidikan, di mana siswa kurang begitu menyukai mata pelajaran IPS khususnya pendidikan sejarah. Sebenarnya para guru dan lembaga sekolah sudah berupaya keras dengan berbagai inovasinya, akan tetapi program-program yang dilakukan oleh lembaga sekolah tersebut masih belum bisa dikatakan maksimal. Oleh karena itu pendidikan luar sekolah atau pendidikan tidak di dalam kelas menjadi salah satu terobosan yang menarik yang bisa diaplikasikan oleh seorang guru dalam mengajar Pendidikan sejarah. Bentuk pendidikan luar sekolah semisal seluruh anak didik di kelas tersebut diajak ke suatu lokasi yang mana lokasi tersebut mengandung unsur-unsur atau sumber belajar semisal museum. Museum merupakan salah satu sumber belajar yang bisa diaplikasikan kepada seluruh lapisan masyarakat yang tidak hanya diperuntukkan untuk pendidikan sekolah saja. Karena pengetahuan tentang sejarah dibutuhkan dari seluruh elemen masyarakat.

Museum sebagai sumber belajar yang penting dalam pembelajaran ilmu pendidikan sosial yang khususkan pada sejarah. Pada waktu kegiatan belajar mengajar di Museum tersebut siswa langsung diajak ke lokasi museum secara langsung dan melihat berbagai benda yang ada di museum tersebut. Dengan pembelajaran berbasis museum tersebut peserta didik mendapatkan berbagai macam pengetahuan terkait sejarah yang sesuai dengan materi pembelajaran tersebut. Salah satu contoh yaitu Museum Jendral Sudirman. Museum tersebut memiliki makna besar untuk dunia pembelajaran, sehingga Museum tersebut bisa menjadi salah satu sumber belajar mata pelajaran IPS khususnya sejarah.

B. Fokus Penelitian

Bersumber pada latar balik permasalahan yang terdapat serta terdapat jalinan penyimpangan terhadap objek riset sebagaimana tujuan ini riset ini, hingga butuh terdapatnya fokus riset. Apa saja kendala-kendala yang dialami dalam pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Selaku Sumber Belajar MTs Ma'Arif Al-Islah Bungkal, Bagaimana Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, Bagaimana Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar IPS MTs'arif Al-Islah Bungkal.

C. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan pada riset ini merupakan:

1. Apa saja kendala-kendala yang dialami dalam pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Selaku Sumber Belajar Untuk Siswa Kelas IX MTs Ma'Arif Al-Islah Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber belajar IPS Untuk Siswa Kelas IX MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimana Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar IPS Untuk Siswa Kelas IX MTs'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Setelah mempelajari dari berbagai fenomena di atas dan pentingnya dalam riset yang akan dilakukan oleh penulis tersebut maka karya ini memiliki tujuan diantaranya yaitu:

1. Mengetahui kendala dan Hambatan MTs Ma-arif Al-Islah Bungkal dalam menjadikan Museum Perjuangan Jendral Sudirman ponorogo.sebagai sumber belajar IPS.
2. Menganalisis Keudukan Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo sebagai Sumber Pendidikan IPS untuk Siswa Kelas IX MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Bagaimana Pemanfaatan Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Pendidikan IPS untuk Siswa Kelas IX MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Bersumber pada perkara serta tujuan di atas, riset ini diharapkan memiliki suatu fadhilah yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil riset ini diharapkan bisa berguna:

- a. Menaikkan pengetahuan sejarah, paling utama yang berkaitan dengan Museum perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo
- b. Menaikkan pengetahuan untuk penulis serta untuk pembaca tentang pemanfaatan Museum perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo selaku sumber belajar pendidikan IPS
- c. Dan bisa digunakan dalam bahan ajar sumber pendidikan IPS di sekolah tingkatan SMP/ MTs

2. Manfaat Praktis

Secara instan hasil riset ini diharapkan bisa berguna:

- a. Untuk periset, selaku media berlatih berpikir logis, kritis serta inspiratif dalam rangka meningkatkan profesionalisme periset selaku calon guru IPS
- b. Untuk guru, bisa menaikkan pengetahuan selaku pengembangan tata cara pengajaran IPS serta bisa menggunakan Museum perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo sebagai sumber belajar IPS dikelas.
- c. Untuk peserta didik, bisa menaikkan data menimpa Museum perjuangan Jendral Sudirman Kab. Ponorogo
- d. Untuk pembaca mengenali menimpa Museum perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo serta turut mengenali perjuangan jendral sudirman melawan kolonial belanda.

F. Sistematika Pembahasan

untuk memudahkan cerminan yang jelas serta membagikan ulasan general, struktur ulasan dalam riset ini secara sistematis, hingga dikelompokkan jadi lima bab yang didalamnya ada sub-sub yang saling berkaitan. Adapaun bab tersebut merupakan sebagai berikut:

Bab Awal Pendahuluan, ialah cerminan universal untuk membagikan pola pemikiran untuk laporan riset secara totalitas yang meliputi latar belakang, rumusan, tujuan riset, manfaat riset serta sistematika ulasan.

Pada pembahasan Kedua Jajak hasil riset terdahulu serta kajian teori, pembahasan pada bab tersebut menjelaskan deskripsi jajak hasil riset terdahulu serta kajian teori berperan menyusun instrumen pengumpulan informasi.

Bab Ketiga Tata cara riset, dalam bab ini menarangkan tentang pendekatan serta tipe riset, kedatangan periset, posisi riset, informasi serta sumber informasi, prosedur pengumpulan informasi, teknis analisis informasi, pengecekan keabsahan penemuan, serta tahapan riset.

Bab Keempat Deskripsi informasi, dalam bab ini menarangkan tentang deskripsi informasi universal serta deskripsi informasi spesial. Analisis informasi, pada bab ini menguraikan tentang gagasan-gagasan yang terpaut dengan pola, kategori-kategori, posisi penemuan terhadap penemuan lebih dahulu, dan pengertian serta uraian inti penemuan yang dibebaskan dari lapangan.

Pada pembahasan terakhir yaitu Penutup, pembahasan ini berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pendapat lain, Pemanfaatan merupakan turunan kata dari kata “manfaat”, yang mendapat imbuhan pe- dan-an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan.¹ Ada juga yang mengatakan pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Menurut Davis pemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. pemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna.² Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan imbuhan pe- an yang berarti proses, cara, perbuatan, pemanfaatan.³ Jadi dengan demikian kata pemanfaatan dapat diartikan sebagai suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek tertentu.

2. Museum

a. Pengertian Museum

Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan, untuk tujuan-

¹ Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), 710.

² Hilmiati, H, “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran TIK (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Pagar Alam)”, *Teknologi Pendidikan* Vol 11 No. 2 (Februari 2021), 213-226.

³ Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 711.

tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, bukti-bukti material manusia dan lingkungannya. Sedangkan pemuseuman ialah ibarat suatu dunia atau segala hal yang berkaitan dengan museum. Dalam bahasa Inggris memang sulit dicari istilahnya, tetapi dalam bahasa Jerman dan bahasa Belanda, dijumpai istilah (*museumwezen*). Selain itu, sebuah museum apabila dipandang sebagai suatu lembaga atau organisasi juga merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai elemen atau komponen yang satu sama lainnya berhubungan, berinteraksi, karena setiap komponen itu hidup, bergerak, karena berfungsi. Komponen-komponen sistem museum itu ialah personil, gedung, koleksi, publik, dan sarana serta fasilitas lainnya.

b. Koleksi Museum

Koleksi museum adalah semua jenis benda material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungan yang disimpan dalam museum dan mempunyai nilai bagi pembinaan dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan teknologi serta kebudayaan. Dalam pengumpulan berbagai benda yang akan dijadikan koleksi museum, baik berupa benda asli (realita) ataupun tidak asli (replika). Pengadaan koleksi dapat dilakukan dengan cara (1) hibah (hadiah atau sumbangan): (2) titipan; (3) pinjaman: (4) tukar menukar dengan museum lain: (5) hasil temuan (dari hasil survei, ekskavasi, atau sitaan): dan (6) imbalan jasa hasil penemuan atau warisan).⁴

Koleksi museum merupakan syarat mutlak dan roh dalam sebuah museum, maka persyaratan sebuah Benda menjadi koleksi, antara lain (1) memiliki nilai sejarah (termasuk nilai estetika): (2) dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam): (3) harus dijadikan dokumen, yang nantinya dapat digunakan sebagai penelitian ilmiah: (4) unik,

⁴ Nunggal Sari, "Kebijakan Pemerintah Kabupaten Pacitan Dalam Pelestarian Museum Buwono Keling Di Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan", *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* Vol 8 No. 1 (Agustus 2015), 75-93.

mempakan benda-benda yang memiliki ciri khas tertentu bila dibandingkan dengan benda-benda yang sejenis: (5) Hampir punah dan langka merupakan benda yang sulit ditemukan.⁵

c. Jenis Museum

Menurut jenis koleksi yang ada di museum, pada tahun 1971 Direktorat Permuseuman mengelompokkan museum menurut jenis koleksi. Ketika itu, dikenal tiga jenis museum yaitu Museum Umum, Museum Khusus dan Museum Lokal. Pada tahun 1975, pengelompokan tersebut diubah menjadi Museum 4 Umum, Museum Khusus dan Museum Pendidikan. Pada tahun 1980, pengelompokan itu disederhanakan lagi menjadi Museum Umum dan Museum Khusus. Berdasarkan tingkat kedudukannya Direktorat Permuseuman mengelompokkan lagi Museum Ilmu dan Museum Khusus menjadi Museum Tingkat Nasional, Museum Tingkat Regional (Propinsi), dan Museum Tingkat Lokal (Kodya/kabupaten).⁶

Berdasarkan Rencana Peraturan Pemerintah, jenis museum dibagi menjadi 4 yaitu:

1) Museum Umum

Museum umum adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungan yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi. Misalnya: Museum Indonesia di TMII, Museum Nasional.

2) Museum sejarah

Museum sejarah adalah museum yang mencakup pengetahuan sejarah dan kaitannya dengan masa kini dan masa depan. Beberapa di antara museum tersebut

⁵ Zahra, M. F. A, Hanafiah, U. I. M, & Setiawan, F. T, “Analisa Standarisasi Museum Batik Dengan Pendekatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur Surakarta”, Jurnal Patra Vol 3 No. 2 (Juni 2021), 127-137.

⁶ Tjahjopumomo, *Sejarah Permuseuman di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2011), 30.

memiliki benda koleksi yang sangat beragam, mulai dari dokumen, artefak dalam berbagai bentuk benda sejarah yang terkait dengan event kesejarahan.⁷ Contohnya: Museum Sangiran, Museum Benteng Vredeburg, Museum Fatahilah, Museum Konferensi Asia Afrika, Museum Misi Muntilan, dan Museum Kebangkitan Nasional.

3) Museum Seni

Museum seni adalah museum yang memberikan sebuah makna untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan di dinding, akan tetapi diletakkan di tempat khusus. Contohnya Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Affandi, Museum Batik Danar Hadi, Museum House of Sampoerna, Museum Puri Lukisan, Museum Seni Agung Ngurah Rai, dan Museum Wayang.

4) Museum ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Museum ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan museum yang koleksinya terdiri dari berbagai jenis ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah diciptakan. Contohnya: Museum PP Iptek, Museum Telekomunikasi, Museum Listrik dan Energi Baru, Museum Transportasi, Museum Minyak dan Gas, dan Museum Geologi Bandung.

d. Fungsi Museum

Museum memiliki 4 fungsi, antara lain:⁸

1) Fungsi Edukatif dan Akademik

⁷ Abdilah, M. F, "Konsep Fasade Pada Museum African American History Di Washington DC", In Prosiding Seminar Intelektual Muda Vol. 1 No. 1 (April 2019), 5.

⁸ Khidir Marsanto P, "Revitalisasi Museum", Jurnal Basis, Vol 7 No.7, 28. (April 2012), 7-8.

Museum berfungsi sebagai wahana pendidikan, sarana membagi pengetahuan (baik baru maupun lama) dan juga tempat melakukan studi. Museum tidak hanya dituntut untuk pembelajaran umum, namun harus juga mampu menyokong perkembangan ilmu pengetahuan selayaknya pusat studi dan pusat kajian Museum juga menjadi tempat penelitian atau bekal sejarawan untuk mendapatkan sumber sejarah benda, dokumen, foto, dan lain-lain.

2) Fungsi Sosio Kultural

Museum dan monumen menjadi "Peningkat" peristiwa yang dialami manusia. Museum bisa menjadi sarana pameran dari hasil kebudayaan pada masa lalu agar tidak hilang dan dilupakan, sehingga kita sebagai generasi bangsa dapat mengenal peninggalan sejarah zaman dahulu.

3) Fungsi Rekreasi dan Ekonomi

Museum dapat digunakan sebagai tempat rekreasi yang memberikan inspirasi kepada masyarakat umum mengenai peninggalan-peninggalan sejarah yang dimiliki sebuah bangsa.

4) Fungsi Politik

Dalam misi politik kebudayaan, museum diperlukan untuk melegitimasi atau mengklaim hal-hal yang simpang siur dan terlupakan, karena narasi besar tentang identitas berada di wilayah abu-abu. Oleh karena itu, identitas perlu dibentuk dalam wacana yang tegas dan dikukuhkan melalui aktivitas di museum.

a. Pengunjung Museum

Dari fungsi di atas, kita dapat mengetahui bahwa fungsi museum tidak hanya untuk pendidikan tetapi juga terkait dalam bidang sosial, ekonomi, dan politik. Selain fungsi museum yang dibedakan, berdasarkan empat kategori, pengunjung museum juga dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yakni ⁹

⁹ Schouten, *Pengantar Didaktif Museum*, (Jakarta: Proyek Pembinaan Museum Jakarta, 1991), 69.

1) Pengunjung Pelaku Studi

Pengunjung pelaku studi ialah mereka yang menguasai bidang studi tertentu berkaitan dengan koleksi tertentu untuk menambah wawasannya mengenai museum. Pengunjung pelaku studi mengamati koleksi yang ada dan merekam beberapa keterangan yang ada, untuk keperluan penelitian. Pengunjung pelaku studi tidak hanya memanfaatkan museum sebagai tempat penelitian, tetapi juga bekal untuk mereka mengenal lebih dalam mengenai koleksi yang ada di museum.

2) Pengunjung Bertujuan Tertentu

Pengunjung bertujuan tertentu mereka yang datang ke museum karena ada kegiatan atau acara tertentu yang akan dilaksanakan di museum seperti pameran, pertunjukan budaya dan lain-lain.

3) Pengunjung Pelaku Rekreasi

Pengunjung pelaku rekreasi ialah pengunjung yang ingin memanfaatkan museum untuk tujuan rekreasi. Mereka hanya melihat-lihat benda yang dipamerkan dan mengamati seluruh objek pameran dengan sekilas tanpa pengamatan yang lebih detail. Misalnya kelompok sekolah berkecenderungan memanfaatkan museum untuk rekreasi dari pada sebagai pengunjung terarah.

3. Sumber Belajar IPS

Kegiatan belajar mengajar baik dan ideal adalah apabila dalam kegiatan belajar tersebut memanfaatkan sumber belajar, apalagi dalam pembelajaran IPS, sumber belajar memiliki peranan yang amat penting. Dalam pengertian sederhana, sumber belajar (*Learning Resources*) merupakan guru dan bahan-bahan pelajaran/bahan pengajaran baik bukubuku bacaan atau semacamnya. Namun pengertian sumber belajar tidak sesempit atau sesederhana itu. Sumber belajar memiliki cakupan yang amat luas bisa dalam bentuk

benda, orang atau lingkungan. Menurut Rohani, A (2004, hlm. 161) bahwa “sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses/aktivitas pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, diluar diri peserta didik (lingkungan) yang melengkapi diri mereka pada saat pengajaran berlangsung. Jadi pengertian sumber belajar itu luas.” Menurut Poerwodarminto (1993, hlm. 784). Sumber belajar adalah benda, orang atau lingkungan yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memperjelas pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Tidak hanya itu, sumber belajar dalam pengertian luas seperti yang dikemukakan pula oleh Mudhofir dan Edgar (2008, hlm. 37) yang menjelaskan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional dan pengalaman yang menimbulkan peristiwa belajar serta mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengertian sumber belajar menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT, 1986) adalah “segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dan tujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran”. Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: Sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yakni semua sumber yang khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar salah satunya adalah media. Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Seperti yang telah disebutkan bahwa sumber belajar sangatlah

banyak dan dapat berupa data, orang atau barang yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah komponen-komponen sumber belajar menurut AECT , (dalam Komalasari, 2010 .hlm108) yang meliputi: Pesan, adalah ajaran atau informasi yang akan disampaikan oleh komponen belajar lain yang berupa ide, fakta, ajaran, nilai dan data. Orang adalah manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan. pengolah dan penyaji pesan. Contohnya:Guru. Dosen, pustakawan dan lain-lain. Bahan merupakan perangkat lunak (*software*) yang mengandung pesan-pesan belajar, yang biasa disajikan menggunakan peralatan tertentu. Contohnya: Buku teks, modul, dan transparansi (OHT) Alat, adalah perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menyajikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Contohnya: OHP, tape recorder, dan video player. Teknik, yaitu prosedur atau langkah-langkah tertentu yang disiapkan dalam menggunakan bahan, alat. Lingkungan dan orang untuk menyampaikan pesan. Latar/lingkungan adalah situasi disekitar terjadinya proses mengajar dimana pembelajar menerima pesan. Begitu banyak yang ada disekitar kita yang dapat dijadikan sumber belajar. Sumber belajar bukan hanya terpaku pada sumber belajar yang telah dirancang seperti buku pelajaran, modul dan lain-lain tetapi kita bisa memanfaatkan sumber belajar berupa lingkungan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan lain yang bisa menunjang pada proses belajar mengajar.

Winataputra (2007, hlm.20) menjelaskan bahwa “sumber belajar atau learning resources secara umum diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan pembelajaran”, jadi jika dikelompokan sumber belajar dapat berupa sumber belajar tertulis/cetakan, terekam, tersiar, jaringan, dan lingkungan (alami, sosial, budaya, spiritual). Pada intinya sumber belajar itu bisa berupa apapun akan tetapi harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Dalam proses belajar mengajar, pemanfaatan sumber belajar sangatlah berpengaruh terhadap pembelajaran.

Pengertian sumber belajar, sumber belajar adalah berbagai atau semua sumber baik yang berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Sumber pembelajaran adalah sarana pembelajaran dan pengajaran yang sangat penting. Sudah menjadi keharusan bagi seorang guru untuk mengeksplorasi berbagai macam sumber untuk mendapatkan alat bantu yang tepat untuk mengajar dan melengkapi apa yang sudah disediakan di dalam buku cetak, untuk menambah informasi, untuk membahas konsep, dan untuk membangkitkan minat peserta didik.

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar, didalamnya tercakup lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan, dan alat yang digunakan. Personel seperti guru, petugas perpustakaan, dan ahli media, serta siapa saja yang berpengaruh langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar. sumber belajar adalah sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pelajaran atau berasal untuk belajar seseorang.

Sumber belajar sesungguhnya banyak sekali dan terdapat dimana-mana. sumber belajar antara lain manusia (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) perpustakaan (buku, jurnal, hasil penelitian) alat pelajaran (buku pelajaran, peta, gambar, kaset, dan sebagainya) media massa (majalah, surat kabar, radio, tv, dan sebagainya) museum (tempat penyimpanan benda-benda kuno) dan lingkungan sekitar terdapat lima macam sumber belajar, yakni manusia buku atau perpustakaan media massa alam lingkungan dan media pendidikan.

Sumber belajar mencakup segala sesuatu, baik yang dibuat secara khusus untuk keperluan belajar maupun untuk keperluan lain yang dapat digunakan untuk keperluan belajar. Dengan menggunakan sumber belajar setiap orang akan lebih memahami

sesuatu yang sedang dikerjakan. Sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan. Sumber belajar memberikan pengalaman belajar dan tanpa sumber belajar maka tidak mungkin dapat terlaksana proses belajar dengan baik.¹⁰ Edgar Dale dalam Sitepu, menjelaskan bahwa sumber belajar dapat dirumuskan sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar.

4. Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar IPS

Membahas tentang IPS berarti membahas tentang segala aspek sosial masyarakat dan aspek sosial kultural masyarakat dari mulai Lahir sampai meninggal dunia. Serta sumber belajar yang dapat menggambarkan suatu peristiwa kehidupan manusia yang lebih bermakna. Museum yang memiliki definisi sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda hasil budaya manusia serta alam lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Benda-benda hasil budaya manusia di dalam museum merupakan sumber primer sebuah peristiwa sejarah sehingga dapat disimpulkan museum dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS.

Terutama karena fungsi museum sebagai penyedia ilmu pengetahuan dan edukasi bagi masyarakat. Museum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan pada pembelajaran sejarah dan IPS, karena posisi museum sebagai institusi pendidikan. Lawatan sejarah atau karya wisata merupakan metode yang dapat digunakan untuk pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS. Karena museum termasuk sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*) yaitu sumber belajar yang

¹⁰ Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2014), 18.

telah ada untuk maksud non intruksional, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kualitasnya setingkat dengan sumber belajar jenis (*by design*).

Begitu juga Museum Perjuangan Jendral Sudirman yang dapat dimanfaatkan oleh MTs Ma'arif Bungkal sebagai sumber belajar. Karena museum tersebut memiliki koleksi benda-benda bersejarah peninggalan masa Perang Greliya menghadapi Belanda. Belajar tentang museum Perjuangan Jendral Sudirman bertujuan untuk belajar objek yang dipamerkannya dan mendengarkan penjelasan dari Narasumber (*tourguide*). Mendengarkan sejarah Museum Perjuangan Jendral Sudirman mampu mempengaruhi pemikiran siswa dalam proses pembelajaran. belajar sejarah dapat digunakan sebagai batu loncatan bagi munculnya ide atau gagasan baru, serta dapat memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme siswa dalam berbangsa dan bernegara dalam menghadapi era baru berbangsa. karena di dalam museum siswa dirancang untuk menggunakan kemampuan berfikir kritisnya dan mengolah hasil membaca referensi yang ada dalam pembelajaran.

Selain itu letak museum Perjuangan Jendral Sudirman yang tidak begitu jauh dengan MTs Ma'arif Bungkal mempermudah akses pemanfaatan sumber belajar. Pemanfaatan ini dapat berjalan efektif dengan tambahan suplemen bacaan yang diberikan oleh guru. Museum jendral sudirman adalah museum baru yang ada di poorogo dan baru diresmikan oleh bupati ponorogo tahun 2021 yaitu sugiri sancoko karena jendral sudirman pernah mampir atau Singgah dalam bergereliya di hutan-hutan ponorogo dan sekitarnya karena itu tempat itu sekarag dijadikan museum untuk dikenang dan dijadikan sarana sumber belajar.

B. Telaah hasil penelitian terdahulu

Selain menggunakan buku-buku atau referensi yang relevan, peneliti juga melihat hasil penelitian terdahulu, berdasarkan pengamatan penulis penelitian semacam ini juga pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui seberapa efektif dalam memanfaatkan Museum sebagai sarana belajar dan sumber belajar bagi siswa kelas IX MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal. Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang berusaha menggunakan museum sebagai media belajar. Penelitian ini termasuk kualitatif deskriptif maka peneliti akan memanfaatkan data-data kualitatif kemudian dijabarkan secara deskriptif. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Bactiar Alamsyah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang tahun 2016 dengan judul **“Pemanfaatan Museum IDISMAN Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah Bagi Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016**). Metode penelitian ini adalah kualitatif, dengan latar penelitian yaitu mengkaji fenomena tentang pemanfaatan Museum ISDIMAN sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah. Fokus penelitian ini meliputi, Aktivitas guru IPS Sejarah, Aktivitas siswa Kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono, Aktivitas pengelola Museum Isdiman, Situasi pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu, Observasi, Wawancara, Dokumentasi.

Analisis data yang digunakan adalah Model Analisis Mengalir, model analisis ini menggunakan tiga komponen analisis yaitu Reduksi data, Sajian data, dan, Penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yaitu Koleksi-koleksi Museum Isdiman adalah benda-benda peninggalan saat Pertempuran Palagan Ambarawa Pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar IPS Sejarah bagi siswa kelas VII MTs Ma'arif Nyatnyono dilaksanakan dengan program pendidikan luar sekolah yang merupakan kegiatan mata pelajaran IPS. Kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Isdiman yaitu keterbatasan waktu dan biaya, sarana dan prasarana museum serta sumber daya manusia

pengelola museum yang belum cukup baik jika digunakan untuk sumber belajar IPS Sejarah.¹¹

Adapun persamaan penelitian di atas yang dilakukan oleh Bactiar Alamsyah adalah pada sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada obyek penelitian, lokasi penelitian, serta fokus penelitiannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan saran sebagai berikut siswa seharusnya lebih fokus mencari informasi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Guru seharusnya tetap mendampingi dan memberikan arahan kepada siswanya saat melakukan kunjungan ke Museum ISDIMAN. Pengelola seharusnya memperbanyak jumlah pengelola terutama staf ahli seperti kurator dan sie humas untuk meningkatkan daya tarik dan layanan museum.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Erza Setiana Sirait, 2017, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, **“Pemanfaatan Museum Misi Muntilan Sebagai Sumber Belajar Sejarah”**¹² Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan latar belakang berdirinya museum misi muntilan, koleksi yang ada di museum misi muntilan, kegiatan edukasi yang ada di museum misi muntilan, pemanfaatann museum misi muntilan sebagai sumber belajar sejarah

Jenis penelitian yang digunakan dekripsi kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus, informan dalam penelitian ini adalah pengelolaan, guru dan pengunjung museum misi muntilan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dan dikembangkan dengan snowball sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara, teknik analisis data dilakukan secara deskriptif analisis.

¹¹ Bactiar Alamsyah, *Pemanfaatan Museum IDISMAN Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah Bagi Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Nyatyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Yogyakarta: 2016), 8.

¹² Erza Setiana Sirait, *Pemanfaatan Museum Misi Muntilan Sebagai Sumber Belajar Sejarah*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017), 7.

Hasil penelitian menunjukkan: berdirinya museum misi muntlan dilatarbelakangi oleh pertimbangan historis yaitu muntlan merupaka tempat berkembangnya karya misi di Jawa khususya untuk keuskupan agung Semarang. Koleksi museum misi muntlan beraneka ragam yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah, kegiatan edukasi yang diadakan dimuseum ini berkaitan dengan kegiatan pendampingan pengunjung dan rekoleksi. Museum misi muntlan menjadi alternatif belajar sejarah diluar kelas dengan langsung menuju tempat bersemayamnya saksi-saksi bisu jaman dahulu dan guna belajar menghargai perjuangan pendahulu bangsa.

Adapun persamaan penelitian di atas yang dilakukan oleh Erza Setiana Sirait adalah pada sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu pada obyek penelitian, lokasi penelitian, serta fokus penelitiannya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fakhri Ismail, 2017, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, **“Pemanfaatan Museum Geologi sebagai Sumber Belajar IPS”** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui museum geologi sebagai sumber belajar IPS, mengetahui hambatan guru dalam menggunakan museum geologi sebagai sumber belajar IPS, mengetahui pemanfaatan museum geologi sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS.¹³

Jenis penelitian yang digunakan dekripsi kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus, informan dalam penelitian ini adalah pengelola, guru dan pengunjung museum, Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara, teknik analisis data dilakukan secara deskriptif analisis.

Hasil penelitian menunjukkan: alasan digunakanya museum Geologi Bandung dilatarbelakangi oleh pertimbangan para pendidik yang ingin secara langsung bukti-bukti da sumber belajar yang asli dan dapat di buktikan. Koleksi museum geologi bandung beraneka

¹³ Fahri Ismail, Pemanfaatan Museum Geologi Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS, (Bandung: 2017), 8.

ragam yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah, kegiatan edukasi yang diadakan dimuseum ini berkaitan dengan kegiatan pendampingan pengunjung dan rekoleksi. Museum seologi bandung menjadi alternatif belajar diluar kelas dengan langsung menuju tempatnya.

No	Nama Penelitian, Tahun Penelitian, Judul Penelitian, Asal Lembaga	Persamaan	Perbedaan
1	Nama peneliti Bactiar Alamsyah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang tahun 2016, judul: Pemanfaatan Museum IDISMAN Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah Bagi Siswa Kelas VII mts Ma'arif Nyatyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016	Adapun persamaan penelitian di atas yang dilakukan oleh Bactiar Alamsyah adalah pada sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada obyek penelitian, lokasi penelitian, serta fokus penelitiannya.	Adapun perbedaannya penelitian terdahulu berfokus pada kunjungan Siswa kemuseum akan sekarang ini guru yang observasi ke museum dan hasil di ajarkan di sekolah
2	Nama peneliti Erza Setiana Sirait, 2017, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Judul: Pemanfaatan Museum Misi Muntilan Sebagai	Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas Tentang Pemanfaataan Museum Sebagai Sumber Belajar, Adapun persamaan penelitian di atas yang dilakukan oleh Erza Setiana Sirait, dan Bahtiar	Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu pada obyek penelitian, lokasi penelitian, serta fokus penelitiannya.

	Sumber Belajar Sejarah	alamsyah adalah pada sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.	
3	Nama peneliti Fahri Ismail, 2017, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Inonesia, Judul: Pemanfaatan Museum Geologi Sebagai Sumber Belajar IPS	Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas Tentang Pemanfaaaatan Museum Sebagai Sumber Belajar, Adapun persamaan penelitian di atas yang dilakukan oleh Erza Setiana Sirait dan bahtiar alamsyah adalah pada sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.	Sedangkan perbedaanya dengan kedua penelitian di atas adalah kalau di penelitian fahri ismail ini menggunakan informan guru, pengunjung museum dan pengelola.

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini dipilih karena dalam pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS digunakan untuk menjadikan bahan ajar yang bervariasi di sekolah dan tidak terpaku pada pelajaran buku kelas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan fakta-fakta tersebut dapat dilihat dari benda-benda koleksi, foto literatur, dan dokumen. Dari fakta yang ada akan diketahui pemanfaatan museum sebagai sumber belajar.

Bogdan dan Taylor Dalam Moleong, mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.¹ Kata-Kata dan Perilaku orang yang diamati, diwawancarai dan didokumentasi merupakan sumber utama dan dicatat melalui catatan tertulis atau melalui rekaman video, tape, pengambilan foto atau film.²

Metode ialah cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran, cara penyampaian materi pembelajaran kepada pelajar atau siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh

¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosyda Karya, 2006), 1.

² Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kuantitatif*, (Bandung: Trisanto, 1988), 112.

guru antara lain, demonstrasi, diskusi, ekspositori atau ceramah, permainan atau simulasi, tanya jawab, sosiodrama, praktikum dan sebagainya.³

B. Kehadiran Peneliti

Penelitian kualitatif adalah proses pencarian data untuk memahami masalah sosial yang didasari pada penelitian yang menyeluruh, dibentuk oleh kata-kata, dan diperoleh dari situasi yang alamiah. Pada penelitian ini, peneliti berusaha memahami subjek dari kerangka berfikirnya sendiri. Oleh sebab itu, dalam melakukan penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpul data dan ikut berpartisipasi penuh dengan melakukan pengamatan, peneliti juga berperan serta yaitu untuk melakukan interaksi dengan subjek dalam waktu yang lama dan selama itu memperoleh data dalam bentuk catatan lapangan secara sistematis. Penelitian dengan cara mencari mendokumentasikan dan mewawancarai pihak museum dan mengolah data yang diperoleh dan dibawa ke sekolah untuk sarana belajar dan sumber belajar tentang museum dalam pelajaran IPS.

C. Lokasi Penelitian

Latar (setting) lingkungan ialah situasi dan kondisi lingkungan belajar baik yang berada disekolah maupun lingkungan yang berada diluar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang secara khusus disiapkan, yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Yang termasuk latar Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur atau setting ini ialah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat workshop, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, lingkungan alam sekitar yang dijadikan tempat pembelajaran dan sebagainya.⁴ Sumber-sumber belajar yang diuraikan diatas, merupakan komponen-komponen yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar dalam proses pembelajaran.

³ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 9.

⁴ Ibid, 9.

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal yang bertempat di desa Kalisat kecamatan Bungkal kabupaten Ponorogo. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penyesuaian dan topik yang dipilih. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena pihak sekolah sangat mendukung pembahasan yang peneliti angkat.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata, dokumentasi dari Museum dan dibawa ke sekolah guna diajarkan kepada siswa, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian. Dengan demikian dalam penelitian ini adalah kata-kata tindakan sebagai sumber data umum. Sumber data adalah subjek asal data yang diperoleh. sumber data dalam penelitian merupakan faktor penting yang menjadi pertimbangan dalam menentukan metode penulisan data. sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya ialah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Dalam penelitian ini sumber data adalah tempat yaitu museum atau lokasi penelitian, koleksi-koleksi museum, dokumen data pengunjung, literatur yang ada dan pengelola museum.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Tanpa mengetahui metode pengumpulan data, maka peneliti tidak mendapatkan data yang memenuhi standar. Untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian ini, maka yang dijadikan metode pengumpulan data adalah, Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang sudah ditetapkan. Agar tidak terjadi kesalahan atau kerancuan didalam penyusunan hasil penelitian ini, peneliti menggunakan teknik:

1. Teknik Observasi

Pengertian observasi sendiri adalah bagian dari pengumpulan data, observasi berarti mengumpulkan data secara langsung dari lapangan penelitian. Observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai kenyataan yang diperoleh mengenai observasi. Dalam menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format disusun berdasarkan item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi aktif, dimana hal ini peneliti datang ditempat yang diamati dan terlibat dalam kegiatan tersebut. Peneliti menggunakan pedoman observasi untuk melakukan observasi mengenai lingkungan fisik, sejarah dan benda-benda koleksi yang ada dan peninggalan-peninggalannya yang ada di museum perjuangan jendral Sudirman. Setelah itu diolah dan dijadikan bahan ajar atau sumber belajar IPS dan diajarkan di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal

2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan melakukan percakapan secara tatap muka. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya jawab secara langsung. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*intervieweer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan permasalahan yang harus diteliti atau ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam wawancara yang digunakan dalam penelitian bermacam-macam yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur. Wawancara yang

dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang pewawancaraanya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, dan secara tidak tertata.

3. Teknik dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber insan, sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman. Rekaman bagi setiap percakapan Atau wawancara yang telah dipersiapkan oleh atau untuk individual atau organisasi dengan tujuan membuktikan adanya suatu peristiwa atau memenuhi (*accounting*). Sedangkan dokumen digunakan untuk memberikan acuan, namun tidak dipersiapkan secara khusus untuk tujuan tertentu seperti memfoto memvideo wawancara dan memfoto koleksi dan tempat museum, dan lain-lain.

F. Teknik Analisa Data

Data merupakan catatan atau kumpulan fakta yang berupa hasil pengamatan empiris pada variabel penelitian. Data dapat berupa angka, kata, atau dokumen yang berfungsi untuk menjelaskan variabel penelitian sehingga memiliki makna yang dapat dipahami. Data penelitian berarti catatan fakta empiris tentang masalah yang diteliti. Data penelitian dikumpulkan dan dianalisis untuk dijadikan dasar penarikan simpulan dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif belum ada panduan dalam menentukan berapa banyak data dan analisis yang diperlukan untuk mendukung kesimpulan. Maka dari itu, beberapa orang berpendapat bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan pekerjaan yang sulit. Nasution “Melakukan analisis adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklarifikasikan lain oleh peneliti yang berbeda.” Analisis data merupakan hal yang kritis

dalam proses penelitian kualitatif. Spradley “*Analysis of any kind involve a way of thinking. It refers to the relation among parts, and relationship to the whole. Analysis is a search for patterns*”. Analisis dalam penelitian jenis apapun, adalah merupakan cara berpikir. Hal itu berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis adalah mencari pola analisis data kualitatif merupakan analisis yang mendasarkan pada adanya hubungan semantic antarmasalah penelitian. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu disistematisasikan, distrukturkan, disemantikan, dan disintesiskan agar memiliki makna yang utuh. Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian yang sifatnya sementara. Dengan mengacu pendapat di atas, maka analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang dianggap penting, mencari tema seras polannya. Dalam penelitian ini maka data yang akan dieduksikan adalah data-data hasil dari observasi, wawancara, serta hasil penelitian yang dilakukan di Museum Jenderal sudirman dan pengajarannya di MTs Ma’arif Al-Islah Bungkal.

Reduksi data, yaitu menggolongkan, mengartikan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan sehingga nantinya mudah dilakukan penarikan kesimpulan. bahwa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan

mencarinya bila diperlukan. Dalam proses penelitian di lapangan peneliti akan mendapatkan data. Data tersebut dikumpulkan kemudian dibuat rangkumannya sesuai dengan fokus penelitian. Setelah itu diidentifikasi berdasarkan kategori tertentu untuk dicari tema dan polanya berdasarkan rumusan masalah.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menyajikan data, dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Menyajikan data selain dengan teks naratif, data bisa disajikan dengan bentuk uraian singkat.

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah *mendisplaykan* data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman "*the most frequent form of display data for qualitative reseach data in the past has been narrative text*". Bahwa yang paling digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. dengan *mendisplaykan* data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang terjadi.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah selesai diteliti menjadi jelas. Dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori.

Setelah data disajikan, maka dilakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi yang didasarkan pada reduksi data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut

Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan yang kredibel. Berdasarkan penelitian di atas, maka kesimpulan yang terdapat pada penelitian kualitatif mendapatkan dua kemungkinan. Kemungkinan yang pertama bahwa kesimpulan tersebut dapat menjawab rumusan masalah dan kemungkinan yang kedua adalah sebaliknya dari kemungkinan yang pertama. Dalam tahap ini, peneliti akan menampilkan secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif dan dalam bentuk tabel sehingga mudah dibaca dan dipahami baik secara keseluruhan maupun secara bagian-bagiannya.

Analisa data merupakan bagian terpenting dalam suatu metode ilmiah, karena analisis data digunakan untuk memecahkan masalah dalam suatu penelitian. Analisis data merupakan proses memilih, memilah, membuang, dan menggolongkan data untuk menjawab bebrapa permasalahan pokok.⁵ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan konsep miles dan huberman yang mengemukakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan penelitian dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa macam cara untuk menguji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian, antara lain dilakukan

⁵ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktis Dengan Menggunakan SPSS*, (Ponorogo: STAIN Ponorogo Press, 2012), 64.

dengan perpanjangan pengamatan peningkatan ketentuan, trigulasi, diskusi teman sejawat analisis khusus, dan (*member chek*).

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dan konsep validitas dan reabilitas Dalam bagian ini peneliti harus mempertegas teknik apa yang digunakan dalam mengadakan pengecekan keabsahan data yang ditemukan. Ada beberapa teknik pengecekan keabsahan data dalam proses penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memperpanjang Keikut Sertaan

Peneliti dalam penelitian kualitatif adalah sebagai instrumen itu sendiri. Keikut sertaan peneliti dalam penelitian menjadi salah satu hal yang harus dilakukan dalam penelitian kualitatif, dan tidak hanya dengan waktu yang singkat, tetapi memerlukan perpanjangan waktu untuk meningkatkan kepercayaan data yang dikumpulkan.

2. Pengamatan Secara Tekun

Dalam pengamatan di lapangan ketekunan harus juga dilakukan oleh peneliti, untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur untuk pemusatan diri dalam penelitian. Pengamatan secara tekun ini bisa dilakukan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap penerapan Pemanfaatan Museum Perjuangan Jenderal Sudirman Sebagai Sumber Belajar di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal

3. Triangulasi

Triangulasi data menunjuk pada upaya peneliti untuk mengakses sumber-sumber data yang lebih bervariasi guna memperoleh data berkenaan dengan persoalan yang sama. Dalam penelitian ini, triangulasi data digunakan untuk menguji keakuratan dan keabsahan suatu data baik berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Guru Observasi Kualitatif Wawancara Kualitatif mengungkapkan bahwa “validitas merupakan upaya pemeriksaan terhadap akurasi hasil penelitian dengan menerapkan prosedur-prosedur tertentu. Akurasi hasil penelitian bisa didapat melalui prosedur triangulasi”.

Triangulasi berupa data yang lebih dari satu sumber menunjukkan bahwa informasi yang sama, maka triangulasi digunakan untuk memeriksa segala bukti-bukti yang didapatkan dari data yang diperoleh oleh peneliti karena tidak menutup kemungkinan bahwa informasi yang didapatkan peneliti dari beberapa sumber penelitian mengalami perbedaan. Triangulasi dilakukan dengan cara pengecekan ulang oleh informan setelah hasil wawancara ditranskrip. Untuk lebih jelasnya, maka mengenai validitas data triangulasi.

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Ada dua macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang dapat digunakan antara lain:

a. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Atau digunakan peneliti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Misalnya data diperoleh dengan cara wawancara, lalu dicek dengan cara observasi, dokumentasi atau kuesioner.

b. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan data yang telah ada. Peneliti menggunakan teknik triangulasi metode, yakni peneliti menggali kebenaran berbagai metode. Melalui teknik wawancara, observasi dan dokumen akan menghasilkan data yang berbeda dan akan memberikan pandangan berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Adapun proses triangulasi yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah: Triangulasi teknik/metode yakni

peneliti menggunakan triangulasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berbeda-beda guna mendapatkan data dari sumber yang sama. Adapun triangulasi metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Triangulasi Metode/teknik wawancara

4. Tahapan-Tahapan penelitian

Tahapan penelitian ini ada tiga tahapan dan ditambah dengan tahapan terakhir dari penelitian yaitu tahap penulisan laporan hasil penelitian. Tahapan-tahapan penelitian tersebut adalah:

a. Tahap Pra Lapangan

Dalam tahap ini ada enam cara yang meliputi, menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan, menjajaki dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian.

b. Tahap Pekerjaan Lapangan

Tahap pekerjaan lapangan terbagi menjadi tiga uraian, yaitu: memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan, dan berperan serta sambil mengumpulkan data. Dalam tahap pekerjaan lapangan ini penulis melakukan proses penelitian dan pengambilan data di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, praktik mengajar untuk mengetahui pemanfaatan proses pembelajaran IPS khususnya mata pelajaran Sejarah, melakukan observasi, wawancara dan juga meminta dokumentasi sekolah untuk memvalidkan data yang dikumpulkan dalam penyusunan skripsi ini.

c. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data ini dilakukan dari mulai awal pengumpulan data sampai akhir pengumpulan data penelitian. Tahapan ini meliputi analisis data selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Dalam tahap analisis data ini penulis menganalisis, menelaah data-data yang diperoleh dalam penelitian di MTs

Ma'arif Al-Islah Bungkal untuk menyusun hasil penelitian, misalnya mendeskripsikan hasil observasi dan hasil wawancara yang diperoleh, dokumen-dokumen sekolah yang diperoleh seperti jumlah Keadaan siswa, Peran guru guru, sarana prasarana Sekolah dan museum yang dimanfaatkan Museum sebagai sumber belajar dan lain sebagainya.

d. Tahap Penulisan Hasil Laporan.

Dalam tahap ini, penulis melakukan proses penyusunan, penulisan dan menyimpulkan data-data hasil dari penelitian yang dilakukan di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Museum Panglima Sudirman

Riset ini dilakukan di Museum Perjuangan Panglima Sudirman di salah satu kecamatan di Kabupaten Ponorogo. Di Kecamatan Sawo tersebut memiliki peninggalan yang penting yaitu sebuah monumen. Benda peninggalan tersebut yaitu suatu peninggalan dari Jendral Sudirman. Di wilayah tersebut terdapat sebuah tugu monumen. Monumen tersebut sebagai bukti bahwasanya perjuangan beliau dalam memperjuangkan kemerdekaan melawan Para penjajah. Pada masa itu penjajahan yang sangat tragis yaitu masa Belanda. Di desa Ngindeng Kecamatan Sawo Kabupaten Ponorogo ini berdirilah suatu museum.

Di Kabupaten Ponorogo terdapat salah satu desa bernama Desa Ngindeng. Desa tersebut berada di pinggiran Kabupaten Ponorogo. Desa tersebut berada di pinggiran dan dekat dengan pegunungan. Memiliki 44,452 ha untuk luas wilayahnya. Jumlah Dukuh yang ada di desa Ngindeng adalah 4. Nama-nama Dukuh yaitu Dukuh Bendo, Dukuh Ngindeng, Dukuh Ngindeng 2, serta Dukuh Krajan. Jumlah RT di Dukuh Krajan yaitu 7 dan RW berjumlah 3. Jumlah RT di Dukuh Ngindeng 2 yaitu 4 dan RW 2. Berjumlah 5 untuk RT dan 2 untuk RW di duku Ngindeng 1. Hingga kini desa tersebut memiliki beberapa potensi wisata dan kedepannya desa tersebut akan kedatangan banyak pengunjung syarat besar tidak hanya sebatas pengunjung tingkat lokal bahkan nasional. Waduk Bendo adalah salah satu wisata dengan potensi besar yang akan menjadi kunjungan dari wisatawan. Tidak hanya itu salah satu tempat dengan nama rumah singgah Jendral Sudirman juga merupakan potensi besar yang akan mendatangkan

wisatawan ke desa tersebut.¹ Konon cerita bahwasanya rumah tersebut merupakan tempat persinggahan beliau. Beliau menyempatkan waktunya digunakan untuk beristirahat pada waktu peperangan dengan para penjajah yang saat itu adalah Belanda. Tahun 1948 sebagai bukti singgah di desa Ngindeng Beberapa peninggalan beliau hingga saat ini masih ada dan mendapatkan perawatan yang ekstra. Rumah tersebut sering dikunjungi oleh para tokoh di Indonesia semisal para tentara Angkatan Darat dan beberapa tokoh lainnya.

Walaupun cuma rumah singgah namun peristiwa itu jadi sangat berharga untuk segala masyarakat warga Ponorogo paling utama keluarga Mbah Ginut yang rumahnya dipakai menginap oleh beliau.

"Perasaan saya marem sekali dengan berdirinya tugu monumen jenderal Sudirman di Ngindeng Sawoo." ucap Suyitno, masyarakat desa Ngindeng Sawoo yang ialah anak menantu Mbah Ginut.

Monumen Arca tersebut dibangun di atas bidang tanah yang pemiliknya adalah bernama Suyitno. Pada saat wawancara beliau dengan rela memberikan tanahnya untuk pembuatan Monumen tersebut. Pakai bentuk kebanggaan masyarakat bahwasanya lokasi tersebut pernah dipakai beliau menginap bermalam di lokasi tersebut.

"Yang bangun pensiunan, tetapi itu tanah aku. untuk tenger kalau pak dirman sempat singgah serta bermalam di mari." jelasnya. Dikatakan Suyitno, semenjak dini memanglah kurang terdapat kepedulian dari pihak terkait hendak keberadaan sejarah tersebut. Dimana, panglima Sudirman sempat singgah serta bermalam di Ngindeng Sawoo ponorogo namun tidak terdapat ciri sedikit juga soal itu kesimpulannya cuma jadi cerita." Waktu itu terdapat banyak desakan dari para mahasiswa yang KKN disini.

¹ Sinyal Ponorogo, *Ada monumen panglima Sudirman di desa Ngindeng Sawoo*, (Ponorogo: PT. Sinyal Multi Media, 2021), 1.

Mereka pula Napak tilas perjuangan panglima Sudirman. Kesimpulannya memberanikan diri buat mengajukan dorongan pembangunan tugu monumen.

Rangkaian ucapan terima kasih disebut juga disampaikan oleh Beliau suyatno selaku pemilik lokasi tanah tersebut yang mana adanya suatu support dari pemerintah dalam rangka kepedulian dari pemerintah untuk menjaga dan melestarikan beberapa peninggalan sejarah.

Beberapa benda simpanan asli yang terdapat di Museum Panglima Sudirman, terdapat sebagian perihal yang hendak dibicarakan. Salah satunya menimpa metode melaksanakan pencarian barang-barang apa saja yang mengandung nafas napak tilas supaya jadi koleksi di Museum Perjuangan Panglima Sudirman. Seluruh pengurus museum berkomentar kalau benda simpanan asli yang terdapat di Museum Panglima Sudirman ini diperoleh dari Tokoh setempat, di Ngindeng Ponorogo. Terdapat pula sebagian benda simpanan asli yang diperoleh dengan mengubah barang koleksi yang sama, tempat makan panglima Sudirman sebab tempat makan ini ialah salah satu aset panglima Sudirman, yang dihadirkan dari tokoh setempat.²

Koleksi-koleksi museum panglima Sudirman di Desa Ngindeng ialah gambar Panglima Sudirman, Dipan tempat rehat Panglima Sudirman, gambar perangkat Desa Ngindeng tahun 1974, Artikel Cerita Pejuang Panglima Sudirman, Keris-keris Panglima Sudirman, tempat makan yang digunakan Panglima Sudirman, serta perlengkapan ketik.³

² *Ibid.*, 35.

³ Lihat Transkrip Observasi dengan Kode 01/O/F-1/V/2022



Gambar 4.1 Foto Panglima Sudirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2022
Foto: *Dokumentasi Pribadi*

Soedirman merupakan nama lengkap dari Panglima jenderal Sudirman. Gelar yang diperoleh beliau adalah sebagai pahlawan nasional. Agama yang dianut beliau yaitu Islam. Beliau lahir di desa Bodas Karangjati Purbalingga. Sepak terjang beliau yaitu sebagai pahlawan yang mampu membuat suatu revolusi tingkat nasional di Indonesia. Beliau sebagai jenderal di negara Indonesia pada periode pertama serta memiliki usia yang saat itu dia adalah Jenderal paling muda. Menyanggah gelar jenderal beliau masih berusia 31 tahun. Beberapa karakter beliau yang salah satunya adalah terkenalnya beliau sebagai pejuang yang gigih dan tidak pantang menyerah. Kondisi apapun tetap tidak mengurangi semangat beliau dalam berperang khususnya saat itu beliau terjangkit penyakit paru-paru yang konon penyakit beliau sangat parah. Agresi militer yang kedua Sebagai bentuk perjalanan beliau dalam memerangi penjajah dengan penuh semangat bersama anggota tentaranya.



Gambar 4.2 Lincak; tempat Istirahat Panglima Sudirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2022
Foto: Dokumentasi Pribadi

Selaku tuan rumah yang baik, Pak Ginut mempersiapkan tempat tidur dari bambu ataupun yang biasa diucap lincak serta menghadap ke arah tenggara cocok arahan Jenderal Soedirman. Awal mulanya, Ginut tidak mengenali bila yang berkunjung merupakan seseorang jenderal besar sebab para prajurit memanggil lelaki itu dengan istilah Pak Dirman.



Gambar 4.3 Perangkat Desa Ngindeng g Tahun1974
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2021
Foto: dokumentasi Pribadi

Gambar Figur Desa Ngideng di atas merupakan para tokoh pejabat pemerintahan desa Ngindeng pada tahun 1974 pada dikala memerintah serta mengetuai di desa itu. Gambar diambil pula pada tahun tersebut tepatnya pada bertepatan pada 15 Agustus 1974.



Gambar 4.4 Artikel Kisah Pejuang Panglima Besar Sudirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2022

Foto: dokumentasi Pribadi

Salah satu koleksi yang ada di Ginting tersebut yaitu filologi. Koleksi tersebut adalah berupa naskah. Koleksi tersebut menceritakan berbagai aspek khususnya tentang kejadian. Filologi tersebut dengan menggunakan bahasa Indonesia yang terbuat dari kertas. 47 baris adalah jumlah baris dalam filologi Monumen dingindung tersebut. Halaman dalam filologi tersebut berjumlah 2 halaman. Goresan pena pada filologi tersebut berwarna hitam. Kejadian penting dalam filologi ini adalah perjuangan beliau dalam memerangi penjajah. 30 cm sebagai panjangnya dan 20 cm sebagai lebarnya dari ukuran filologi tersebut. 0,2 cm adalah tebal filologi itu.



Gambar 4.5 Duplikat Keris Panglima Besar Sudirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2022
Foto: dokumentasi Pribadi

Etnografika adalah bagian peninggalan sejarah yang sangat fenomenal. Bentuk etnografika yang ada di desa Ngindeng g adalah sebuah keris. Yang konon keris tersebut adalah milik beliau. Peninggalan beliau masuk kategori hasil budaya yang menggambarkan ciri khas dan etnis beliau Jenderal Sudirman. Contoh lain dari etnografika yaitu keris keris yang memiliki karakteristik bahannya adalah logam dan kayu sebagai pegangannya yang hal ini sering ditemui di wilayah Ponorogo. Sedangkan pedang memiliki ukuran yang sangat panjang sedangkan untuk memegang terbuat dari bahan kayu yang biasanya ada penguat berupa logam yang lempeng.



Gambar 4.6 Koleksi di Museum Panglima Besar Sudirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2022
Foto: dokumentasi Pribadi

Koleksi di museum Panglima Sudirman adalah alat makan Duplikasi sewaktu terletak di Desa Ngindeng Ponorogo berbentuk gelas, piring, sendok, serta kendi (wadah minum yang dibuat dari bata) yang sempat digunakan dia sewaktu singgah di desa tersebut. Ada pula alat-alat makan yang digunakan oleh Jendral Sudirman telah tidak terdapat serta dikoleksi dalam museum ini selaku pajangan koleksi museum di desa Ngindeng g namun yang terpajang merupakan tinggal duplikatnya saja.



Gambar 4.7 Alat Ketik Koleksi di museum Panglima Besar Sudirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2022
Foto: dokumentasi Pribadi

Di atas adalah foto alat ketik Koleksi dimuseum Jendral Sudirman alat ketik ini adalah alat ketik kantor desa Ngindeng g yang lama. Alat ketik ini bisa dipakai untuk mengetik di kertas putih yang hasilnya hampir sama seperti ketikan komputer, meskipun belum terlihat rapi. Mesin ketik atau mesin tik adalah mesin-mesin dari kantor desa yang lama dan sekarang dijadikan koleksi di Museum Jendral Sudirman Karena sekarang mah sudah memiliki mesin ketik yang baru atau print sungguh sangat jarang dijumpai mesin untuk seperti ini.

2. Koleksi-Koleksi Museum Panglima Sudirman

Dari hasil penelitian terhadap koleksi yang ada di Museum Panglima Sudirman, terlihat ada beberapa koleksi yang tersusun dari berbagai bentuk, yaitu: Diorama peristiwa sejarah, warna, Tiruan, Peta, Miniatur, Patung, Barang Asli, Tiruan, Gambar. Menurut yang bertugas di Museum Panglima Sudirman Ponorogo, mengoleksi benda-benda koleksi di Museum Panglima Sudirman bisa dilakukan dengan berbagai cara oleh tim pendidik, kurator, pemulih, koleksi dan lainnya. Untuk mencari koleksi, ada tim yang meneliti, memberi saran, dan menelusuri koleksi-koleksi yang mendukung sejarah museum. Yang lain datang sendiri dan menyumbangkan koleksi mereka. Beberapa pengunjung berbicara tentang masa lalu keluarga dan dipercayakan ke museum. Kajian biasanya dilakukan oleh kurator. Koleksi bahan sejarah Museum Tempur Panglima Sudirman dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Dari hasil wawancara penulis dengan salah satu guru MTs Ma'arif Al Islah Bungkal beliau menjelaskan:

Koleksi museum yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah menurut klasifikasinya antara lain keramik, etnologi, arkeologi, teknik, numerik, filologi, seni, dll, namun bagaimana dengan museum sebagai sumber belajar sejarah? Saya tidak tahu apakah itu. Museum ini tidak terlalu menarik, hanya memiliki koleksi pusaka prasejarah, restoran, dan patung. Dalam praktiknya, gunakan benda-benda ini. Sebagai acuan dan menambah wawasan mahasiswa dalam memahami materi IPS sejarah."⁴

⁴ Lihat Transkrip Wawancara dengan kode 01/W/8-III/2022

Sedangkan hasil wawancara dengan Salah Satu Guru MTs Ma'arif Al-Islah Bungal, beliau mengatakan bahwa:

Koleksi yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah adalah benda berupa ahli waris. Hal ini dikarenakan benda-benda tersebut dijadikan sebagai sumber belajar sesuai dengan tugas guru. Saat itu guru menyuruh saya untuk menjelaskan tentang pusaka. Selama observasi, para siswa tidak diberi petunjuk apapun dan hanya mengunjungi pameran Kellis di Museum Panglima Sudirman di desa Ngindeng.⁵

Adapun menurut salah satu pengelola museum panglima Sudirman, beliau mengatakan bahwa:

Koleksi-koleksi benda sejarah museum yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah di museum Panglima Sudirman ini belum terlalu lengkap. Namun beberapa benda bisa dipelajari dan dicari makna yang terkandung di dalamnya untuk dapat dijadikan sumber belajar.⁶

Namun, tidak semua benda dapat dijadikan koleksi di museum. Objek perlu memiliki kegunaan, fungsi, dan makna yang berkaitan dengan sesuatu atau konteks tertentu. Oleh karena itu, diperlukan sistem penilaian, aturan, dan regulasi dalam kebijakan pengadaan koleksi untuk menentukan objek yang akan digunakan untuk koleksi museum. Koleksi museum juga mengikuti berbagai jalur. Yakni, dari kegiatan penagihan sebagai bagian dari kegiatan penelitian lapangan hingga pembelian, sumbangan, barang sitaan pengadilan, dan dalam beberapa kasus pinjaman. Perolehan koleksi akan membantu melestarikan warisan sejarah alam dan budaya, dan akan menjadi sumber penyebaran informasi tentang kekayaan sejarah alam dan budaya melalui pameran permanen dan sementara di museum.

Seperti yang dikatakan Suyitno selaku pengelola Museum Panglima Sudirman, Museum Panglima Sudirman merupakan museum sejarah yang istimewa. Koleksi yang dipamerkan harus ada dan mendukung kriteria museum. Esensi dari koleksi tersebut adalah untuk mendukung apa yang ingin disampaikan, atau jenis museum yaitu tentang

⁵ Lihat Transkrip Wawancara dengan kode 02/W/8-III/2022

⁶ Lihat Transkrip Wawancara dengan kode 03/W/8-III/2022

perjuangan bangsa yang terjadi di Ponorogo. Sedangkan hasil wawancara dengan beberapa pengunjung tentang manfaat berkunjung ke Museum Panglima Sudirman menunjukkan bahwa paling diuntungkan karena keduanya sama-sama mendapat manfaat sebagai sumber belajar yang baik dengan dapat sekaligus berwisata dengan memperoleh banyak ilmu dan pengetahuan tentang itulah sejarah perjuangan bangsa yang terjadi di Ponorogo.

Selain itu, tanggapan lain dari pengunjung museum ini adalah bahwa museum ini sangat bersih, koleksinya tertata dengan tenang dan teratur, dan mereka telah mendapatkan penjelasan yang cukup tentang koleksi ini. Pengadaan Museum Perjuangan Jenderal Sudirman Ponorogo tersedia untuk Pemerintah Kabupaten Ponorogo dan masyarakat secara luas dan dipelajari oleh seluruh mahasiswa. Selain reaksi pengunjung dari Pak Suyitno sebagai tokoh sejarah dengan bahan museum bahwa museum merinci detail perjuangan Jenderal Soedirman selama perang gerilya untuk melindungi kemerdekaan Indonesia. Perlu di telaah tatkala mengunjungi Jenderal Sudirman Desa Ngindeng Sawoo.

3. MTs Ma'arif Al-Islah

Pada tahun 1979, sebuah kelompok akademisi Islam yang disebut Al-Ishlah didirikan di dalam Masjid Al-Husein di dalam desa Kalisat Bungkal, pendirian lembaga ini oleh para pemimpin dan ulama NU Bungkal. YIP AL-IKHLAS adalah yayasan MTs Al-Ishlah. Kepala Sekolah pada saat itu Bpk. KH. Ahmad Dahlan dari Desa Koripan, Ketua Yayasan Bpk. Maftuh dari Desa Bajang Gandu, Sekretaris Yayasan Bpk Subandi, yang bertempat tinggal di Desa Kupuk Bungkal. Sedangkan bendahara Bpk. K. Mukrimin yang datang dari desa Kalisat Bungkal dan anggota lain dari yayasan ini dari seluruh kecamatan bungkal.

Pimpinan Madrasah antara lain : Bpk. K. H. Ahmad Dahlan (1979-1982) Bpk Suryanto (1983-1985) Bpk Subandi (1986-1992) Pada tahun 1998, MA Ma`arif Al-Ishlah Kalisat Bungkal berdiri atas prakarsa Yayasan dan MWC NU serta pengurus. Pada tahun 1989-1992, Pak Sahuri BA menjabat kepala madrasah, yang berasal dari Desa Truneng Slahung.⁷

Madrasah yang imajinatif dan berwawasan luas adalah memiliki keimanan, ketakwaan, informasi dan generasi sekaligus misi madrasah adalah:

- a. Melaksanakan bimbingan belajar yang efektif agar setiap siswa dapat belajar secara optimal sesuai dengan potensinya.
- b. Mempromosikan pengakuan dan pengajaran Islam, Al-Qur'an, hadits, dan Arsna Wal Jammer sebagai sumber kebijaksanaan dalam segala tindakan dan menanamkan wawasan keagamaan ke dalam Ahlusunnah wal jama'ah.
- c. Pembinaan semangat keunggulan secara optimal bagi seluruh warga madrasah.
- d. Mencari minat dan bakat siswa di MTs Al-Ishlah serta mengembangkan sesuai minat dan bakatnya.
- e. Pengelolaan partisipasi akan dilakukan dengan melibatkan seluruh warga Madrasah dan komite sekolah. Mendorong dan mengarahkan siswa untuk beribadah dengan tertib, berakhlakul karimah, dan bekerjasama dengan Ahlusunnah wal jama'ah untuk menjalankan syariat Islam.

Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Al-Ishlah berada di Jalan Raya Bungkal-Ngrayun Km. I Desa Kalisat kecamatan Bugkal Kabupaten Ponorogo Propinsi Jawa Timur. Madrasah ini memiliki letak geografis strategis, karena terletak di jalan raya yang dilalui oleh angkutan kota ke desa atau sebaliknya dari Ponorogo ke Ngrayun dan dari Slahung

⁷ Lihat Salinan Dokumen dengan Kode 01/D-F-2/V/2022

ke Bungkal sehingga anak-anak yang berada di desa/kelurahan disekitar Kecamatan Bungkal dapat menempuh perjalanan ke madrasah ini dengan lancar.

Adapun visi MTs Ma'arif Al-Islah yaitu “Unggul prestasi berdasarkan iman dan taqwa karimah” sedangkan misinya adalah

- a. Mempromosikan sikap dan praktik keagamaan Islam.
- b. Menyelenggarakan pembelajaran dan pengajaran secara efektif dan bermoral agar setiap siswa dapat berkembang dengan sebaik-baiknya potensinya.
- c. Menggalakkan semangat keunggulan kepada seluruh warga madrasah baik prestasi akademik maupun nonakademik secara intensif. yaitu Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih dan asri.
- d. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
- e. Menerapkan manajemen partisipatif yang melibatkan seluruh warga madrasah dan panitia madrasah.
- f. Mendorong siswa untuk terus belajar dan bertanggung jawab terhadap masyarakat.

B. Paparan Data

1. Kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam memanfaatkan Museum Perjuangan Jenderal Sudinnan sebagai sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal

Dengan menjelajahi Tugu Jendral Soedirman sebagai media belajar warga, diharapkan dapat meniru tindakan Panglima Besar dan mengambil pelajaran dari Soedirman berbagi kemerdekaan atas negara. Tugu khas Sudirman terus berupaya meningkatkan kualitas dan ketertiban di dalam museum. Keberadaan Tugu Jendral Soedirman sangat penting bagi sejarah umat, khususnya tumbuh kembangnya Tugu

Jendral Soedirman. Apalagi dengan perkembangan zaman, Tugu Jenderal Soedirman tidak lagi digunakan sebagai sarana penghubung dan pembelajaran masyarakat.

Saat ini wisatawan tidak ikut serta dalam pembangunan tugu, mereka hanya datang untuk berwisata dan berfoto. Dengan perkembangan budaya modern seperti musik, kafe dan bioskop yang menampilkan pertunjukan kontemporer, dan pengelola monumen yang disponsori pemerintah, mereka sering mengadakan pertunjukan baru untuk menarik perhatian warga dan memotivasi mereka untuk mengunjungi museum. sedang mengerjakan. Pertunjukan yang sering dilakukan di Zona Peringatan termasuk wayang kulit, film dokumenter pertempuran, upacara perayaan Hari Kemerdekaan, dan yang terbaru prosesi Piala Sudirman.

Aktivitas siswa dalam pelajaran sejarah masih sebatas membaca novel. Apalagi arah pendidikan masih bersifat teacher-centric, dan pendidikan bersifat satu arah. Modul sejarah dianggap tidak menarik bagi siswa karena guru adalah subjek sentral dari proses pendidikan dan dengan menggunakan metode tradisional dan ceramah modul sejarah dianggap masa lalu. Siswa bosan karena tidak ada inovasi dalam pelajaran sejarah. Bahkan hingga saat ini, banyak warga, termasuk kelompok belajar, menganggap museum sebagai tempat menyimpan dan melestarikan benda-benda bersejarah dan monumen yang menghiasi kota. Karena itu, banyak warga yang tidak membuang waktu mengunjungi museum karena alasan lama dan tidak jelas. Nilai warisan budaya suatu negara bergeser dari generasi sebelumnya ke generasi sekarang karena setiap orang berusaha untuk menikmati dan memahami makna yang terkandung dalam setiap benda yang dipamerkan di museum.

Kemampuan museum sekarang tidak lagi sebagai kelompok yang mengoleksi dan barang-barang terkenal yang terkait dengan catatan peningkatan gaya hidup manusia dan daerah, tetapi sebagai kelompok yang bertugas untuk menyelenggarakan perbaikan dan

peningkatan nilai-nilai budaya bangsa untuk meningkatkan laki-laki atau perempuan dan identitas bangsa, untuk memperkuat agama dan ketakwaan ke arah Tuhan, dan untuk menumbuhkan kedangkalan dan kebanggaan di seluruh negeri. Karena ini. Museum mungkin bermanfaat sebagai aset bersejarah yang digunakan dalam pembelajaran global, masing-masing pembelajaran yang lebih rendah, pusat dan lebih baik, dan catatan memiliki kegunaan tertentu.

Negeri catatan pembinaan di pendidikan dari SMP hingga sekolah mungkin sangat mengkhawatirkan. Ketika instruktur ditawari masalah, apakah sulit untuk mengarahkan cerita. Beberapa instruktur mengatakan mengarahkan catatan itu mudah. Begitu juga dengan mahasiswa yang menganggap rekornya tidak sulit tetapi penilaian mereka terhadap peringkat semakin berkurang. Kebenaran ini telah ada sejak lama dan saat ini begitu mengerikan sehingga diperlukan gerakan kritis. Dalam konteks ini, faktor catatan pembinaan instruktur tentu menjadi faktor vital yang maksimal. Sebagian besar instruktur rekaman menjengkelkan, dan instruktur rekaman cacat untuk anak-anak kuliah mengingat fakta bahwa mereka adalah instruktur yang membagi pelajaran yang sia-sia.

Penataan RPP mata pelajaran sejarah oleh guru dengan menggunakan museum selaku sumber belajar sejarah tidak begitu saja bisa diimplementasikan. Pada penerapannya ada hambatan yang dialami oleh guru semacam yang diungkapkan oleh Salah Satu Guru, guru MTs Ma' arif Al- Islah Bungkal kalau:

Museum digunakan sebagai sumber pendidikan sejarah dan sangat menarik serta mendorong siswa untuk belajar sejarah, namun ada beberapa kendala dalam penggunaannya. 1) membutuhkan uang untuk mempromosikan Museum Panglima Sudirman. 2) museum buka dari pukul 07:30 hingga 15:30 dari Senin hingga Jumat, mengunjungi museum tidak cukup dalam waktu 1 hingga 2 jam, dan sulit untuk mengatur jam selain jam buka. Topik yang saling bertentangan lainnya. Juga, menurut Promes (program semester) atau Prota (program tahunan), tidak diprogram untuk melakukan kunjungan museum. 3) Izin: bagi siswa yang secara pribadi ingin

ke museum terkendala Sekolah mungkin tidak mengizinkan mengunjungi museum karena Tidak ada kunjungan ke museum di Pariwisata Kabupaten Ponorogo.⁸

Hal senada juga disampaikan oleh Guru MTs salah satu guru di MTs Ma'arif Al-Islah juga, beliau menyampaikan;

Cara yang efisien untuk menggunakan museum sebagai sumber belajar adalah dengan membimbing siswa ke objek, tetapi masalahnya adalah waktu atau waktu yang dimiliki siswa sangat singkat sehingga pembelajaran tidak selalu diperlukan ketika pergi ke sana. Tidak dalam waktu, itu berarti bersyarat dari waktu ke waktu.”⁹

Minimnya pemanfaatan museum selaku sumber belajar sejarah, perihal tersebut terjalin pada kanak-kanak era saat ini. Museum Jenderal Soedirman ialah salah satu museum yang ada di Ponorogo dengan koleksi yang lumayan mencukupi, bangunan yang unik serta aman sebab baru, tetapi kurang memperoleh atensi dari pemerintah serta akademis terlebih menggunakan museum selaku sumber sejarah. Kenyataan lain merupakan anggapan warga biasanya yang menyangka museum cumalah selaku tempat penyimpanan benda tua dengan atmosfer yang mengerikan. Tidak bisa dipungkiri kalau keberadaan museum Jenderal Soedirman Desa tersebut belum sanggup menarik atensi siswa guna dimanfaatkan selaku objek wisata serta pembelajaran.

Ketidaktertarikan siswa terhadap museum, nampak dari sedikitnya wisatawan dari pihak sekolah. Koleksi benda-benda memiliki yang ada di museum Jenderal Soedirman bisa digunakan secara efisien buat mengantarkan data ataupun pesan, bisa memicu benak, perasaan, atensi dari penerima pesan buat terciptanya bentuk-bentuk komunikasi antara pemberi serta penerima pesan tanpa terjalin kesalahpahaman. Peran, guna serta peranan koleksi barang memiliki sangat strategis sebab menyangkut pembuatan aspek-aspek ilmu pengetahuan, nilai-nilai pada siswa serta tiap jenjang pembelajaran. Nilai yang diperoleh dari pendidikan sejarah lewat museum selaku sumber belajar merupakan meningkatkan

⁸ Lihat Transkrip Wawancara dengan kode 07/W/8-III/2022

⁹ Lihat Transkrip Wawancara dengan kode 06/W/8-III/2022

pemahaman nasional selaku energi mental proses pembangunan nasional bukti diri bangsa.

Upaya yang dicoba guru dalam rangka menggunakan museum selaku sumber belajar ialah dengan memerikan tugas kepada siswa buat mendatangi museum baik secara klasikal rombongan ataupun secara orang. Khasiat yang diperoleh tidak hanya memperoleh informasi menimpa sejarah perjuangan jenderal Sudirman, wisatawan pula dapat memperoleh banyak informasi lewat diorama dan koleksi benda-benda memiliki yang terdapat di museum. Sehabis mendatangi museum jenderal Sudirman ia harapkan para pengunjung hendak lebih menghargai perjuangan para pahlawan dan dapat meningkatkan perilaku, jiwa patriotisme di dalam diri khususnya para partisipan didik.

Pendidikan dengan menggunakan area dekat selaku sumber belajar, tiap siswa dituntut buat berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar mengajar. Dengan menggunakan area siswa yang berbentuk museum ini pula membuat atmosfer belajar mengajar jadi mengasyikkan sebab terdapatnya area belajar yang menantang dimana siswa bisa meningkatkan keahlian serta belajar dengan efisien. Tidak hanya itu, pemanfaatan area dekat dalam perihal ini museum sumber belajar, memunculkan interaksi yang baik antara siswa dengan lingkungannya.

Guru memegang kedudukan berarti dalam pendidikan di sekolah. Seseorang guru wajib sanggup jadi inovator serta inspirator untuk siswa dalam belajar. Tata cara pendidikan guru mempengaruhi terhadap atensi siswa. Guru wajib sanggup mengantarkan pelajaran secara menarik serta gampang dimengerti oleh siswa, sehingga pendidikan tidak terasa membosankan serta atensi belajar siswa juga turut meningkat. Lewat pemanfaatan museum selaku sumber belajar menjadikan proses pendidikan lebih mengasyikkan, tidak membosankan serta mempengaruhi atensi belajar siswa. Aktivitas ini meningkatkan keaktifan siswa dalam menekuni serta mengamati aset sejarah secara

langsung yang berakibat pada pendidikan sejarah yang lebih berkesan, siswa gampang menguasai tentang peristiwa sejarah, serta siswa diperlihatkan bukti- bukti nyata menimpa modul pendidikan sejarah yang sudah di sampaikan guru di kelas. Dengan demikian pembelajaranpun tidak terasa membosankan serta atensi siswa turut meningkat.

Dalam riset ini pemanfaatan area dekat sangat menolong proses belajar mengajar, sebab dengan pemanfaatan area dekat selaku sumber belajar, serta pendidikan yang dicoba di luar kelas dan menampilkan kepada siswa beberapa barang pemnggalan sejarah bisa membagikan peluang kepada siswa buat menguasai apa yang terjalin. Perihal ini bermaksud buat menolong gunl buat meningkatkan uraian siswa tentang masa kemudian, serta membuat siswa paham kalau sebetulnya sejarah bukan cuma cerita hendak namun merupakan suatu peristiwa yang memanglah betul- betul terjalin pada masanya.

Aktivitas belajar mengajar selaku sesuatu proses ialah sesuatu sistem yang tidak lepas dari komponen- komponen lain yang silih berhubungan di dalamnya. Salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan sumber belajar. Sumber belajar merupakan seluruh energi yang bisa dimanfaatkan guna berikan kemudahan kepada seorang dalam belajar.

Dalam pendidikan IPS sejarah, sumber belajar mempunyai kedudukan yang amat berarti. Sumber belajar mempunyai cakupan yang amat luas dalam wujud benda- benda, orang ataupun area. Buat itu, bila disadari sumber- sumber belajar di area dekat siswa sangat bermacam-macam, semacam monumen, museum, bibliotek wilayah, tubuh arsip, bangunan bangunan memiliki, serta lain- Selaku lembaga yang menaruh, memelihara dan memamerkan hasil karya, cipta serta karsa manusia selama era, museum ialah tempat yang pas selaku sumber belajar untuk golongan pembelajaran, sebab lewat barang yang dipamerkannya wisatawan bisa belajar tentang bermacam perihal berkenaan dengan nilai, atensi dan peri kehidupan manusia. Dengan kata lain, museum tidak cuma memenuhi

data namun pula mendesak atensi serta jadi fasilitas berarti untuk siswa dalam mencari kebenaran- kebenaran teori dibangku pembelajaran.

Dalam pemanfaatan museum selaku sumber belajar sejarah tidak begitu saja terlaksana dengan baik pada tiap sekolah yang memakainya. Perihal ini, sebab ada kendala- kendala dalam pelaksanaannya ialah waktu, dana ataupun bayaran, perijinan serta pengelola museum. Buat menanggulangi hambatan tersebut, dibutuhkan campur tangan pihak terpaut paling utama Dinas Pembelajaran serta Kebudayaan Ponorogo buat membuat himbauan buat segala sekolah SMP/MTs serta SMA/MA diKabupaten Ponorogo supaya menggunakan Museum Panglima Sudirman selaku sumber belajar sejarah.

2. Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Pembelajaran IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal

Keberadaan Museum sebagai sumber belajar sejarah di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, Menjadi hal yang Istimewa dan membawa gairah belajar siswa bertambah dan berbeda karena menyangkut tentang museum yang berada di daerah sendiri yaitu di ponorogo. Serta menjadikan atmosfer yang berbeda dengan pelajaran yang lain dan sub bab yang lain karena pada sub bab mempertahankan kemerdekaan ini siswa di jelaskan tentang perjuangan jendral sudirman saat bergereliya di wilayah jawa khususnya di yogyakarta, jawa tengah, dan jawa timur. Dan melintasi daerah ponorogo serta sempat singgah dan bermalam di sebuah rumah penduduk di desa ngindeng sawoo ponorogo yang sekarang ini rumah tersebut dijadikan sebuah museum persinggahan/perjuangan jendral sudirman di ponorogo.

Serta kedudukan museum sebagai sumber belajar tersebut di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal menjadi daya tarik tersendiri. serta kedudukan museum di ponorogo khususnya menjadi bahan referensi baru untuk sekolah-sekolah yang ingin menjadikan

museum sebagai sumber belajar, agar museum didirikan bisa berguna dan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat ataupun oleh pelajar dan pemerintah daerah juga harus mendorong sebuah museum dan sekolah agar bisa bersinergi dan berkerjasama untuk saling menguntungkan. Dan peran serta masyarakat juga sangat penting untuk melestarikan dan mengunjungi serta mensyiarkan sebuah aset yang dimiliki oleh daerah serta masyarakat.

3. Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Pembelajaran IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal

Perjuangan Jenderal Soedirman dan Museum Sejarah Gendral Sudirman Ngindeng Sawoo Ponorogo Kelas IX sub Bab perjuangan mempertahankan kemerdekaan, dari penjajahan Barat dan mengorbankan harta benda dan jiwa. Perjuangan ini telah mengorbankan harta dan penghidupan untuk mendukung kemerdekaan bangsa Indonesia, serta para pahlawan nasional seperti Pangeran Diponegoro, Sultan Hasanuddin, Pangeran Antasari, cut nyak dien, kapitan Patimura, dan Jenderal Sudirman. Telah terungkap dari waktu ke waktu oleh orang-orang. Perjuangan, memperoleh kemerdekaan dari penjajahan Belanda, bukti perjuangannya masih ada sampai sekarang.



Gambar 4.8 Patung Museum Panglima Besar Soedirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Soedirman 2022
Foto: dokumentasi Pribadi

Pertempuran Jenderal Soedirman melawan invasi Belanda kedua di Indonesia sangat luar biasa dan sangat sulit. Dia berperang dalam taktik gerilya, menderita TBC, dan oleh para pendukungnya dan Jenderal Soedirman membawa tandu perang dari satu daerah ke daerah lain, menghancurkan pasukannya. Niat Belanda untuk menaklukkan atau menjajah kembali Indonesia yang sudah merdeka

Rute pertempuran Jenderal Soedirman dalam gerilya dari Yogyakarta ke Jawa Timur dan kembali ke Yogyakarta memakan waktu delapan bulan dari Desember 1948 sampai Juli 1949, dan rute itu lebih dari 1000 km, ditempuh dengan berjalan kaki dan rute. Dibawa oleh orang-orang percaya yang tiba di. Ini adalah sebagai berikut:

Dusun Bakulan (Kecamatan Jetis, Bantul), Kretek (Kecamatan Kretek, Bantul), dusun Grogol (Desa Parangtritis Kecamatan Kretek, Bantul), Parangtritis (Kecamatan Kretek, Bantul), Panggang (Kecamatan Panggang, Gunungkidul), Paliyan (Kecamatan Paliyan, Gunungkidul), Playen (Kecamatan Playen, Gunungkidul), Wonosari, Semanu,

Bedoyo (Ponjong, Gunungkidul), Pracimantoro (Pracimantoro, Wonogiri), Eromoko, Wuryantoro, Wonogiri, Jatisrono (Wonogiri), Purwantoro (Wonogiri), Sumoroto (Kauman, Ponorogo), Ponorogo, Jetis (Jetis, Ponorogo), Sambit(Sambit, Ponorogo), Sawoo (Sawoo, Ponorogo), Nglongsor (Tugu, Trenggalek), Trenggalek, Kalangbret, Tulungagung, Kediri, Karangnongko, Goliman (desa Parang Banyak kab. Kediri), Bajulan (Loceret, Nganjuk), Salamjudeg, Makuto, Sawahan (Nganjuk), Gedangklutuk, Wates, Ngliman, Serbu, desa Jambu (Ponorogo), desa Wayang (Pulung Ponorogo), dusun Banyutowo (Pulung, Ponorogo), desa Sedayu (Ponorogo), dusun Warungbung (Sooko, Ponorogo), dusun Gunungtukul (desa Suru Sooko, Ponorogo), desa Ngindeng g (kecamatan Sawoo, Ponorogo), desa Tumpakpelem (Kecamatan Sawoo, Ponorogo), Nglongsor (Kecamatan Tugu, Trenggalek), Trenggalek(Trenggalek), Karang (Kecamatan, Karang, Trenggalek), Suruhwetan (Suruh Trenggalek), Dongko (Trenggalek), Panggul (Kecamatan Panggul, Trenggalek), desa Bodag (Panggul, Trenggalek), desa Nogosari (Ngadirojo, Pacitan), Gebyur, Pringapus (Tulakan Pacitan), desa Wonosidi (Tulakan, Pacitan), desa Ketro (Tulakan Pacitan) dusun Wonokerto (Kecamatan Nawangan, Pacitan), Tegalombo (Tegalombo, Pacitan), Mujing (Nawangan, Pacitan), Nawangan (Nawangan, Pacitan), Ngambarsari (Kecamatan Karantengah, Wonogiri), dusun Sobo (desa Pakisbaru, Kecamatan Nawangan, Pacitan). Kembali ke Yogyakarta: dusun Sobo(des a Pakisbaru, Kecamatan Nawangan, Pacitan), Tirtomoyo (Kecamatan Tirtomoyo, Wonogiri), Baturetno (Kecamatan Baturetno, Wonogiri), dusun Pulo (desa Kasihan kecamatan Ngadirojo Wonogiri), Karangbendo (Wonogiri), Ponjong (Kecamatan Ponjong, Gunungkidul), desa Karangmojo (Kecamatan Karangmojo, (Gunung kidul), desa Gari (Kecamatan Wonosari Gunungkidul), Piyungan (kecamatan (Piyungan, Bantul), Prambanan (Kecamatan Prambanan, Sleman).

1 Maret 1949 sebagai saksi pertempuran sengit yang dipimpin oleh Jendral Sudirman. Pertempuran tersebut dalam rangka mengalahkan penjajahan Belanda. Meja

Bundar adalah salah satu nama yang digunakan sebagai musyawarah tempatnya antara Indonesia dengan Belanda pada saat itu.

Meja Bundar memiliki makna yang besar bagi pemerintah Indonesia. Hasil jerih payah Jenderal Sudirman pada saat itu memperoleh hasil yang memuaskan. 10 Juli 1949 sebagai saksi bahwasanya Indonesia bisa mengalahkan Belanda. Pada saat itu di alun-alun Yogyakarta tepatnya bagian Sisi Utara seluruh rakyat Indonesia menyemarakkan penuh dengan kemenangan dan kebahagiaan. Hingga akhirnya masyarakat mengakui pahlawan sejati di Indonesia adalah Jenderal Sudirman. Bentuk upaya dan kinerja beliau Dengan gigih dan tanggung jawab merupakan ciri khas tersendiri.

Desa Ngindeng g yang terletak di Kecamatan Sawoo sebagai saksi penuh dengan kegembiraan atas kedatangan beliau. Desa tersebut terletak di area pinggir Kabupaten Ponorogo. Tercatat bahwasanya fakta Jendral Sudirman melakukan peperangan melawan penjajah pada tahun 19 Desember 1948. Pada tanggal tersebut peperangan yang dipimpin beliau dimulai. Yogyakarta sebagai acuan peperangan tersebut yaitu ketika adanya invasi militer yang kedua serangan dari negara Belanda. Pada saat itu hampir semua orang ketakutan, namun dengan semangat juang yang luar biasa Jenderal Sudirman beserta pasukan kecilnya berusaha membentur gerakan-gerakan invasi Militer 2 tersebut. Gerakan tersebut dimulai dari Gunung Wilis. Nah Pada saat perjalanan beliau singgah dan menginap di desa Ngindeng g Ponorogo. Hal inilah yang menjadi cikal bakal desa yang memiliki sejarah besar peradaban hasil perjuangan Jendral Sudirman.



Gambar 4.9 Saat Jendral Bergereliya
Sumber: Dokumen Copyright Google
Foto: Copyright Google

Di sebuah desa tepatnya desa ngintim Kabupaten Ponorogo terdapat sebuah rumah yang dihuni oleh keluarga kecil yaitu ginut sebagai pemimpin keluarga. Selain itu juga ada istri dari keluarga ginut. Di dalam rumah tersebut juga ada anak dan ibu yang bernama tukinem. Berdasarkan catatan yang ada bahwasanya nyamir merupakan salah satu anak ginu yang terdeteksi Sedangkan yang lainnya belum bisa terdeteksi. 4 tahun merupakan usia yang dimilikinya nyamir saat itu. Berdasarkan cerita saat itu bapak ginut sedang makan di rumahnya. Selang beberapa waktu kemudian ada beberapa rombongan yang tiba di rumah tersebut. Tukinem selaku istrinya kirim membukakan pintu gapura. Pak putih adalah sebutan seorang laki-laki yang waktu itu diketahui oleh istrinya ginut tersebut. Tak putih adalah salah satu tentara yang memiliki asal muasal dari gunung Tukul Ponorogo. Pada saat itu pak putih berbicara kepada tukinem untuk membukakan regol lebih lebar dan Seraya berkata untuk memberikan kesempatan rombongan tersebut bisa beristirahat dan menginap di rumah Ibu tukiyeem tersebut. Awalnya tukiyeem sempat ragu dengan permohonan Pak putih tersebut. Dilandasi dengan rasa kasihan maka tukinem mempersilahkan mereka masuk ke rumahnya. Kemudian berdasarkan permintaan dari tentara dan rombongan untuk mengecilkan api yang ada di rumahnya untuk berjaga-jaga terhadap serangan dari Belanda. Berdasarkan cerita yang disampaikan boleh nyamir bahwasanya rombongan Soekarno berencana ingin menginap di rumah

kamitua desa Ngindeng g tersebut. Akan tetapi beliau tidak bersedia dengan kehadiran para rombongan tersebut. Hingga akhirnya rombongan Soekarno mencari tempat lain untuk beristirahat.

Tak hanya itu, ia juga mengatakan saat Soedirman diminta istirahat, ia tak mau membawa lilin yang menyala terang dan memilih tidur di titik hitam di pojok tenggara rumahnya. sawah. Tidak hanya itu, dia tidak terlihat karena tempat dia berbaring juga dikelilingi oleh Lonopurin, serangkaian penghalang kayu besar. Tidak hanya itu, belum lagi kecenderungan untuk berbisik, Anda diminta untuk berbicara dengan suara yang tidak keras. Setelah menginap semalam, rombongan mengucapkan selamat tinggal kepada Guinat dan berterima kasih padanya. Selain ucapan terima kasih, wanita yang berprofesi sebagai Kebayan ini juga mengatakan bahwa Sdirman memberikan cinderamata kepada keluarga Ginut tentang pengawalnya.

Bentuk apresiasi disampaikan oleh rombongan Jendral Sudirman manakala mereka saat mereka akan pulang. Saat itu beliau memberikan kain batik kepada Mbahnya sambil berkata beliau Jenderal Sudirman badak tersebut merupakan titipan dari istri beliau. Dan tidak hanya itu, beberapa pengawal rombongan tersebut juga memberikan bingkisan kepada keluarga diantaranya adalah jam beker kuno. Bahkan jam tersebut hingga saat ini masih ada dan masih berfungsi secara normal menandakan jam tersebut adalah jam yang mahal. Beberapa pengawal lain memberikan bingkisan yaitu sarung yang berjumlah 2. Sarung tersebut hingga kini masih bisa dilihat sebagai bagian dari tapak tilas museum di desa Ngindeng tersebut yang terdapat di etalase. Sebagai bentuk tapak tilas maka rumah tersebut hingga kini menjadi museum tapak tilas Jenderal Sudirman. Hanya sayangnya menurut pemaparan nyamir Ada beberapa barang yang tidak bisa terselamatkan hingga sekarang salah satunya adalah regol atau pintu gerbang masuk rumah karena ada pembongkaran saat tempo dulu.

“Ya.. aku tahunya awal terdapat orang-orang dari kodim yang tiba buat mendatangi petilasan Jendral Soedirman. Sayangnya, dikala itu ayah aku telah wafat. Jadi, mereka agak telat. Mereka menanyakan beberapa barang yang sempat di pakai Jendral. Ya.. setelah itu aku cari serta alhamdulillah masih terdapat hanya sarung yang dikasih tinggal satu... malah ranjang tempat tidurnya Jendral pernah aku peruntukan wadah panen padi,” Ungkap perempuan yang lahir pada tahun 1945 itu.

“Sejak kunjungan awal itu, banyak sekali kunjungan-kunjungan lain yang tiba. Apalagi bupati juga sempat berkunjung ke mari,” tambahnya. Tetapi, dia pula menerangkan kalau di samping bermacam kunjungan itu, belum terdapat donasi dari pemerintah buat melindungi suaka sejarah ini. Seluruh yang terdapat merupakan usaha mandirinya buat melindungi sejarah bersumber pada masukan dari bermacam pihak. Dia menginginkan supaya pemerintah ingin berikan sedikit dorongan berbentuk ciri ataupun monumen kecil yang menampilkan kalau di tempat tersebut sempat singgah seseorang pahlawan besar ialah Panglima Besar Jendral Soedirman.



Gambar 4.10 Museum Panglima Besar Sudirman
Sumber: Dokumen Museum Panglima Sudirman 2022
Foto: dokumentasi Pribadi

Tepatnya di desa Ngindeng sebagai bukti adanya tugu monumen. Tugu tersebut sebagai bukti tapak tilas keberadaan Beliau pernah hadir dan singgah di lokasi tersebut. Tapak tilas sebagai bukti otentik bahwasanya Beliau pernah membuktikan dalam rangka memperjuangkan kemerdekaan Negara Indonesia dalam melawan dan menghancurkan Para penjajah.

Walaupun cuma rumah singgah apalagi tadi malam hendak namun peristiwa itu jadi sangat berharga untuk segala masyarakat warga Ponorogo paling utama keluarga Mbah Ginut yang rumahnya di gunakan menginap oleh panglima besar Jendral Sudirman. "Perasaan aku marem sekali dengan berdirinya tugu monumen jenderal Sudirman di Ngindeng g Sawoo." ucap Suyitno, masyarakat desa Ngindeng Sawoo yang ialah anak menantu Mbah Ginut. Apalagi lanjut Suyitno, dirinya pula merelakan tanahnya yang dikala ini diatasnya dibentuk tugu monumen arca jendral Sudirman guna mengenang perjuangan jendral Sudirman sempat singgah serta bermalam di Ponorogo tepatnya di desa Ngindeng Sawoo.

"Yang bangun pensiunan, tetapi itu tanahku. Buat tenger kalau Pak dirman sempat singgah serta bermalam di mari, jelas suyitno

Dikatakan Suyitno, semenjak dulu memanglah kurang terdapat kepedulian dari pihak terpaut hendak keberadaan sejarah tersebut. Dimana, panglima Sudirman sempat singgah serta bermalam di Ngindeng g Sawoo ponorogo namun tidak terdapat ciri sedikit juga soal itu kesimpulannya cuma jadi cerita." Waktu itu terdapat banyak desakan dari para mahasiswa yang KKN di mari. Mereka pula Napak tilas perjuangan panglima Sudirman. Kesimpulannya aku beranian diri buat mengajukan dorongan pembangunan tugu monumen." Dari hasil riset yang sudah dicoba kepada sebagian wisatawan yang terdapat di Museum Panglima Sudirman diperoleh sebagian wisatawan sepakat kalau Museum Panglima Sudirman ialah fasilitas yang baik selaku sumber belajar khususnya

sejarah. Perihal tersebut didukung dengan informasi yang sudah diperoleh di lapangan dalam aspek pengetahuan wisatawan menimpa Museum Panglima Sudirman. Hasil dari riset yang sudah dicoba lebih dari separuh ilustrasi wisatawan yang melaporkan perihal tersebut. Perihal ini didukung oleh sebagian informan yang berkata kalau mendatangi museum bisa meningkatkan uraian menimpa sejarah peristiwa yang terjalin pada waktu kemudian dan meningkatkan imajinasi menimpa perihal tersebut.¹⁰

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan kepada beberapa pengunjung yang ada di Museum Panglima Sudirman diperoleh sebagian pengunjung setuju bahwa Museum Panglima Sudirman merupakan sarana yang baik sebagai sumber belajar khususnya sejarah. Hal tersebut didukung dengan data yang telah diperoleh di lapangan dalam aspek pengetahuan pengunjung mengenai Museum Panglima Sudirman. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan lebih dari setengah sampel pengunjung yang menyatakan hal tersebut. Hal ini didukung oleh beberapa informan yang mengatakan bahwa mengunjungi museum dapat meningkatkan pemahaman mengenai sejarah peristiwa yang terjadi dimasa lalu serta mengembangkan imajinasi mengenai hal tersebut. Hal ini juga disampaikan oleh salah satu guru MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal bahwa;

Pelajaran sejarah tidak membosankan, karena menggunakan museum sebagai sumber belajar sangat menarik dan menginspirasi. Namun sayang, Museum Panglima Sdirman memiliki koleksi yang sedikit sehingga terkesan kurang lengkap dan kurang memadai.¹¹

Hal senada juga dikemukakan oleh salah satu siswa MTs Ma'arif Al-Islah Kalisat, dia mengatakan bahwa;

Menggunakan museum sebagai sumber informasi untuk belajar sejarah membuatnya sangat menarik dan antusias. Pelajaran sejarah dengan kunjungan langsung ke objek pembelajaran sangat masuk akal. Kami tampak sangat bersemangat ketika saya dan seorang teman mengunjungi museum dan staf museum menjelaskan kehidupan penduduk desa Ngindeng ketika Jenderal

¹⁰ Nawa Nafishsa, *Kisah nyata geriliya jendral sudirman di desa ngindeng sawoo*, (Jakarta: Good News from Indonesia, 2018), 1.

¹¹ Lihat Transkrip Wawancara dengan Kode 04/W/8-III/2022

Sudirman mampir ke desa. Dengan semangat dan kesabaran, ia melindungi negara dari serbuan kolonial Belanda.¹²

Sumber belajar itu sendiri merupakan bagian integral dari kegiatan belajar, media untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, perilaku, emosi, keyakinan dan emosi. Sumber belajar digunakan untuk mendukung seseorang dalam proses belajar. Dari kerucut pengalaman Edgardale, kita dapat melihat bahwa museum sebagai sumber belajar memiliki pengalaman field trip, pengalaman pameran, pengalaman fotografi, rekaman, gambar diam, dan pengalaman radio. Hal ini didukung oleh wisatawan yang ingin berkunjung ke museum untuk berlibur dan wisatawan yang ingin berkunjung ke museum untuk berlibur dan berwisata, melakukan study tour dan masuk ke diorama museum untuk menonton film. Tidak banyak orang Apa yang ditampilkan museum.

Dengan demikian, rata-rata wisatawan menggunakan museum sebagai lembaga pendidikan, melihat-lihat koleksi yang dipamerkan dan menjelajahi pemutaran film yang disponsori museum. Sebagai sumber belajar, museum membantu pengunjung memperluas imajinasi mereka tentang peristiwa masa lalu melalui koleksi dan membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan. Membaca buku sejarah tidak cukup untuk mengetahui sejarah perjuangan bangsa. Berkunjung ke museum yang menyimpan benda-benda dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan perjuangan bangsa juga dapat menambah pengetahuan dan pemahaman Anda tentang hal tersebut. Salah satu museum yang bisa Anda kunjungi untuk lebih memahami dan memahami perjuangan negara di kawasan yang sama dengan Ponorogo adalah dengan mengunjungi Museum Panglima Sudirman di Ponorogo.

Dalam pemanfaatan sumber belajar, terdapat sebagian perihal yang butuh dicermati selaku berikut:

¹² Lihat Transkrip Wawancara dengan Kode 05/W/8-III/2022

- a. Pemanfaatan sumber belajar dalam rangka buat memotivasi belajar;
- b. Pemanfaatan sumber belajar dalam rangka menunjang pencapaian kompetensi siswa;
- c. Pemanfaatan sumber belajar dalam rangka menunjang program pengajaran yang mengaitkan kegiatan riset bidang riset mata pelajaran;
- d. Pemanfaatan sumber belajar bisa menolong membongkar permasalahan.

Pemanfaatan museum bisa dicoba dengan aktivitas observasi yang dicoba siswa dengan anjuran dari guru buat ke museum. Aktivitas ini bisa dijadikan selaku timbulnya sesuatu gagasan serta ilham baru yang bisa memicu siswa buat memakai kemampuannya dalam berpikir kritis secara maksimal.

C. Pembahasan

1. Hambatan yang dialami guru serta siswa dalam menggunakan Museum Museum Jenderal Sudinnan selaku sumber belajar IPS MTs Ma' arif Al- Islah Bungkal

Hambatan yang dialami oleh guru dalam rangka menggunakan tempat memiliki selaku sumber belajar bisa dikategorikan jadi dua. Awal merupakan aspek internal, maksudnya keinginan dari pihak guru ataupun sekolah itu sendiri. Terkadang terdapat guru yang kurang menggunakan tempat memiliki buat sumber belajar disebabkan enggan dan minimnya keahlian dalam memahami bermacam model pendidikan. Kedua aspek eksternal ialah aspek dari sumber belajar itu sendiri. Dari pihak museum sebagian hambatan antara lain ialah terbatasnya petugas museum yang melindungi serta bertugas di posisi dan masih minimnya sebagian sarana, misal video yang membagikan data via PC.

Tidak hanya itu bersamaan pertumbuhan era, monumen Soedirman kehabisan gunanya selaku fasilitas penghubung serta belajar masyarakat, para wisatawan saat ini tiba cuma melancong serta berpotret- potret tanpa mengambil isi dari tujuan dibangunnya monumen. Berkembangnya budaya moderen semacam musik, cafe, bioskop yang

menunjukkan pertunjukan modern, pengelola monumen yang didukung oleh pemerintah kerap melaksanakan pertunjukan- pertunjukan yang baru biar bisa menarik atensi serta kemauan warga buat tiba serta berkunjung ke museum. Pertunjukan yang kerap diadakan di zona monumen pertunjukan semacam wayang, pemutaran film dokumenter perjuangan, upacara perayaan hari kemerdekaan, serta yang baru-baru ini arak-arakan Jenderal Soedirman Cup.

Kegiatan siswa dalam pendidikan sejarah masih terbatas pada sumber novel bacaan pelajaran. Tidak hanya itu, orientasi pendidikan masih terpusat pada guru serta pendidikan cuma bertabiat satu arah. Guru jadi subjek yang sentral dalam proses pendidikan dengan memakai tata cara konvensional ataupun ceramah, modul sejarah dikira siswa kurang begitu menarik, sebab modul sejarah dikira masa kemudian. Siswa merasa jenuh sebab tidak terdapat inovasi dalam pendidikan sejarah. Dikala ini masih banyak warga, tercantum golongan pembelajaran yang memandang museum cuma berperan selaku tempat menaruh serta memelihara benda- benda aset sejarah dan jadi monumen penghias kota, dampaknya banyak warga yang tidak pernah buat mengosongkan waktu buat berkunjung ke museum dengan alibi kuno serta tidak prestis. Bila seluruh golongan warga ingin mengosongkan waktu tiba buat menikmati serta berupaya menguasai arti yang tercantum dalam tiap barang yang dipamerkan museum, hingga hendak terjalin sesuatu peralihan nilai peninggalan budaya bangsa darl generasi terdahulu kegenerasi saat ini.

Museum tidak cuma berperan selaku lembaga yang mengumpulkan serta memamerkan benda-benda berkaitan dengan sejarah pertumbuhan kehidupan manusia serta area, namun sesuatu lembaga yang memiliki tugas buat melaksanakan pembinaan serta pengembangan nilai budaya bangsa guna menguatkan karakter serta jati diri bangsa, mempertebal keimanan serta ketakwaan kepada tuhan, dan tingkatkan rasa

harga diri serta kebanggaan nasional. Oleh sebab itu. Museum bisa bermanfaat selaku sumber sejarah yang digunakan dalam dunia pembelajaran, baik pembelajaran bawah, menengah, ataupun pembelajaran besar, serta sejarah mempunyai guna tertentu.

Bagi Permendiknas No 22 tahun 2006, mata pelajaran sejarah bertujuan supaya siswa mempunyai keahlian berbentuk

- a. membangun pemahaman partisipan didik tentang pentingnya waktu serta tempat yang ialah suatu proses dari masa dulu sekali, masa saat ini serta masa depan,
- b. melatih energi kritis siswa buat menguasai kenyataan sejarah secara benar dengan didasarkan kepada pendekatan ilmiah serta metodologi keilmuan,
- c. meningkatkan apresiasi serta penghargaan siswa terhadap pemnggalan sejarah selaku fakta peradaban Bangsa Indonesia pada waktu dulu sekali,
- d. meningkatkan penahanan siswa terhadap proses terjadinya Bangsa Indonesia lewat sejarah yang panjang serta masih berproses sampai masa saat ini serta masa yang hendak tiba, serta
- e. meningkatkan pemahaman dalam diri siswa selaku bagian dari bangsa indonesia yang mempunyai rasa bangga serta cinta tanah air yang bisa diimplementasikan dalam bermacam bidang baik nasional ataupun internasional.

Berusia ini kondisi pengajaran sejarah di sekolah- sekolah dari tingkatan sekolah bawah sampai sekolah menengah, sangat memprihatinkan. Bila terdapat persoalan yang di ajukan kepada guru, apakah mengarahkan sejarah itu susah? Sebagian guru berkata kalau mengarahkan sejarah itu mudah. Demikian pula siswa yang menyangka pelajaran sejarah itu tidak susah, namun hasil ujiannya menyusut. Realitas ini sudah terjalin semenjak lama serta saat ini demikian kurang baik sehingga butuh terdapatnya penindakan yang sungguh- sungguh. Dalam kaitan ini nyatanya aspek metode mengajar guru sejarah ialah aspek terutama. Mayoritas guru sejarah menyebarkan, serta guru

sejarah dikira siswa selaku guru yang membagikan pelajaran yang tidak bermanfaat. Penataan Rencana Fitur Pendidikan (RPP) mata pelajaran sejarah oleh guru dengan menggunakan museum selaku sumber belajar sejarah tidak begitu saja bisa diimplementasikan.

Minimnya pemanfaatan museum selaku sumber belajar sejarah, perihal tersebut terjalin pada kanak-kanak era saat ini. Museum Jenderal Soedirman ialah salah satu museum yang ada di Ponorogo dengan koleksi yang lumayan mencukupi, bangunan yang unik serta aman sebab baru, tetapi kurang memperoleh atensi dari pemerintah serta akademis terlebih menggunakan museum selaku sumber sejarah. Kenyataan lain merupakan anggapan warga biasanya yang menyangka museum cumalah selaku tempat penyimpanan benda tua dengan atmosfer yang mengerikan. Tidak bisa dipungkiri kalau keberadaan museum Jenderal Soedirman Desa tersebut belum sanggup menarik atensi siswa guna dimanfaatkan selaku objek wisata serta pembelajaran.

Ketidaktertarikan siswa terhadap museum, nampak dari sedikitnya wisatawan dari pihak sekolah. Koleksi benda- benda memiliki yang ada di museum Jenderal Soedirman bisa digunakan secara efisien buat mengantarkan data ataupun pesan, bisa memicu benak, perasaan, atensi dari penerima pesan buat terciptanya bentuk-bentuk komunikasi antara pemberi serta penerima pesan tanpa terjalin kesalahpahaman. Peran, guna serta peranan koleksi barang memiliki sangat strategis sebab menyangkut pembuatan aspek- aspek ilmu pengetahuan, nilai- nilai pada siswa serta tiap jenjang pembelajaran. Nilai yang diperoleh dari pendidikan sejarah lewat museum selaku sumber belajar merupakan meningkatkan pemahaman nasional selaku energi mental proses pembangunan nasional bukti diri bangsa.

Upaya yang dicoba guru dalam rangka menggunakan museum selaku sumber belajar ialah dengan memerikan tugas kepada siswa buat mendatangi museum baik

secara klasikal rombongan ataupun secara orang. Khasiat yang diperoleh tidak hanya memperoleh informasi menimpa sejarah perjuangan jenderal Sudirman, wisatawan pula dapat memperoleh banyak informasi lewat diorama dan koleksi benda-benda memiliki yang terdapat di museum. Sehabis mendatangi museum jenderal Sudirman ia harapkan para pengunjung hendak lebih menghargai perjuangan para pahlawan dan dapat meningkatkan perilaku, jiwa patriotisme di dalam diri partisipan didik.

Guru memegang kedudukan berarti dalam pendidikan di sekolah. Seseorang guru wajib sanggup jadi inovator serta inspirator untuk siswa dalam belajar. Tata cara pendidikan guru mempengaruhi terhadap atensi siswa. Guru wajib sanggup mengantarkan pelajaran secara menarik serta gampang dimengerti oleh siswa, sehingga pendidikan tidak terasa membosankan serta atensi belajar siswa juga turut meningkat. Lewat pemanfaatan museum selaku sumber belajar menjadikan proses pendidikan lebih mengasyikkan, tidak membosankan serta mempengaruhi atensi belajar siswa. Aktivitas ini meningkatkan keaktifan siswa dalam menekuni serta mengamati aset sejarah secara langsung yang berakibat pada pendidikan sejarah yang lebih berkesan, siswa gampang menguasai tentang peristiwa sejarah, serta siswa diperlihatkan bukti-bukti nyata menimpa modul pendidikan sejarah yang sudah di informasikan guru di kelas. Dengan demikian pembelajaranpun tidak terasa membosankan serta atensi siswa turut meningkat.

Ada pula bila dikatakan menimpa hambatan belajar sejarah, kalau butuh dikenal dahulu arti belajar bagi Slameto (2003) merupakan sesuatu proses usaha yang dicoba oleh seorang buat mendapatkan sesuatu pergantian tingkah laku orang dari hasil pengalaman serta latihan. Pergantian tingkah laku tersebut, baik dalam aspek pengetahuannya (kognitif), keterampilannya (psikomotor), ataupun perilakunya (afektif). Di dalam teori belajar melaporkan kalau dalam belajar yang berarti merupakan

terdapatnya penyesuaian awal ialah mendapatkan response yang pas buat membongkar problem yang dialami.¹³ Sebagian teori belajar yang behavioristik serta teori kognitif.

- a. Behavioristik ialah usaha guru membentuk tingkah laku yang di idamkan dengan sediakan area, supaya terjalin ikatan stimulus (area) dengan tingkah laku belajar. Dalam riset ini periset mau mengenali sepanjang mana pemanfaatan museum selaku sumber belajar, ikatan antara area dengan tingkah laku sang belajar.
- b. Kognitif ialah Metode guru membagikan peluang kepada sang berfikir supaya menguasai apa yang dipelajari. Dalam riset ini pemanfaatan area dekat sangat menolong proses belajar mengajar, sebab dengan pemanfaatan area dekat selaku sumber belajar, serta pendidikan yang dicoba di luar kelas dan menampilkan kepada siswa beberapa barang pemnggalan sejarah bisa membagikan peluang kepada siswa buat menguasai apa yang terjalin.

Perihal ini bermaksud buat menolong guru buat meningkatkan uraian siswa tentang masa kemudian, serta membuat siswa paham kalau sebetulnya sejarah bukan cuma cerita hendak namun merupakan suatu peristiwa yang memanglah betul- betul terjalin pada masanya. Tujuannya merupakan supaya bisa tingkatkan atensi siswa dalam belajar sejarah yang didasarkan pada suasana dunia nyata, mendesak siswa supaya sanggup menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pelaksanaannya dalam kehidupan tiap hari.

Belajar mengajar selaku sesuatu proses ialah sesuatu sistem yang tidak lepas dari komponen- komponen lain yang silih berhubungan di dalamnya. Salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan sumber belajar. Sumber belajar merupakan seluruh energi yang bisa dimanfaatkan guna berikan kemudahan kepada seorang dalam belajar.

¹³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), 64.

Dari bermacam sumber belajar yang bisa digunakan selaku pendidikan sedikitnya bisa dikelompokkan selaku berikut:

- a. Manusia (people), ialah orang yang mengantarkan pesan pengajaran secara langsung, semacam guru, konselor, administrator, yang diniati secara spesial serta disengaja buat kepentingan belajar.
- b. Bahan (material), ialah suatu yang memiliki pesan pendidikan, baik yang diniati secara spesial semacam film pembelajaran, peta, grafik, novel paket, serta sebagainya, yang biasa diucap media pengajaran, ataupun bahan yang bertabiat universal; semacam film dokumentasi pemilu presiden.
- c. Area, ialah mang serta tempat kala sumber- sumber bisa berhubungan dengan partisipan didik.
- d. Perlengkapan serta perlengkapan, ialah sumber belajar buat penciptaan serta memainkan sumber- sumber lain.
- e. Kegiatan, ialah sumber belajar yang ialah campuran antara sesuatu metode dengan sumber lain buat mempermudah belajar.

Sumber belajar memainkan peran yang sangat penting dalam studi sosial sejarah. Sumber belajar memiliki cakupan yang sangat luas berupa benda, orang, atau daerah. Untuk itu. Disadari bahwa sumber belajar yang dekat dengan siswa sangat beragam, seperti monumen, museum, perpustakaan daerah, arsip, bangunan pribadi dan lain-lain. Sebagai lembaga yang melestarikan, memelihara dan memamerkan hasil karya, kreasi dan karsa masyarakat sepanjang masa, museum merupakan tempat yang tepat sebagai tempat belajar bagi kelompok belajar, karena melalui barang yang dipamerkan wisatawan dapat belajar tentang berbagai kaitan dengan nilai, masalah dan aspek kehidupan manusia.

Dengan kata lain, museum tidak hanya memenuhi data, tetapi juga menarik perhatian dan menjadi institusi yang berarti bagi siswa di sekolah. Penggunaan museum sebagai sumber pelajaran sejarah tidak hanya populer di semua sekolah yang menggunakannya. Hanya jika ada kendala dalam pelaksanaan seperti waktu, uang, biaya, izin, pengelolaan museum, dan lain sebagainya. Mengatasi kendala tersebut memerlukan campur tangan pemangku kepentingan, terutama Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Ponorogo, dan seluruh SMP/MT dan SMA/MA sekolah Kabupaten Ponorogo, Museum Panglima Sudirman sebagai sumber belajar sejarah dan permintaan campur tangan seluruh pihak

2. Kedudukan Museum Sebagai Sumber Belajar IPS Untuk siswa MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal

Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Pembelajaran IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Keberadaan Museum sebagai sumber belajar sejarah di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, Menjadi hal yang Istimewa dan membawa gairah belajar siswa bertambah dan berbeda karena menyangkut tentang museum yang berada di daerah sendiri yaitu di Ponorogo. Serta menjadikan atmosfer yang berbeda dengan pelajaran yang lain dan sub bab yang lain karena pada sub bab mempertahankan kemerdekaan ini siswa di jelaskan tentang perjuangan jendral sudirman saat bergereliya di wilayah Jawa khususnya Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Dan melintasi daerah Ponorogo serta sempat singgah dan bermalam di sebuah rumah penduduk di desa Ngindeng Sawoo Ponorogo yang sekarang ini rumah tersebut dijadikan sebuah museum persinggahan/perjuangan jendral sudirman di Ponorogo. Serta kedudukan museum sebagai sumber belajar tersebut di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal menjadi daya tarik tersendiri. serta kedudukan museum di Ponorogo khususnya menjadi bahan referensi baru untuk sekolah-sekolah yang ingin menjadikan museum sebagai sumber belajar, agar museum didirikan bisa berguna dan dapat

dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat ataupun oleh pelajar dan pemerintah daerah juga harus mendorong sebuah museum dan sekolah agar bisa bersinergi dan berkerjasama untuk saling menguntungkan. Dan peran serta masyarakat juga sangat penting untuk melestarikan dan mengunjungi serta mensyiarkan sebuah aset yang dimiliki oleh daerah serta masyarakat.

3. Pemanfaatan Museum Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Selaku Sumber Belajar IPS Untuk siswa MTs Ma' arif Al- Islah Bungkal

Dari sebagian wisatawan yang terdapat di Museum Panglima Sudirman diperoleh data kalau sebagian wisatawan sepakat kalau Museum Panglima Sudirman ialah fasilitas yang baik selaku sumber belajar khususnya sejarah. Perihal tersebut didukung dengan informasi yang sudah diperoleh di lapangan dalam aspek pengetahuan wisatawan menimpa Museum Panglima Sudirman. Hasil dari riset yang sudah dicoba lebih dari separuh ilustrasi wisatawan yang melaporkan perihal tersebut. Tidak hanya itu dari hasil riset yang sudah dicoba sebagian wisatawan melaporkan kalau museum bisa dijadikan selaku tempat buat belajar tidak hanya di dalam kelas sebab lebih menarik serta dengan koleksi yang ditampilkan oleh museum membantunya buat berimajinasi serta belajar menimpa peristiwa di masa kemudian dalam memperjuangkan kemerdekaan. Perihal ini didukung oleh sebagian informan yang berkata kalau mendatangi museum bisa tingkatkan uraian menimpa sejarah peristiwa yang terjalin pada waktu kemudian dan meningkatkan imajinasi menimpa perihal tersebut.

Hasil riset ini didukung oleh teori yang melaporkan kalau suatu bisa dikatakan selaku sumber belajar apabila bisa digunakan buat mengantarkan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran serta pendidikan. Tidak hanya itu perihal tersebut didukung dengan komentar dari Gagne serta Bliggs yang berkomentar kalau sumber belajar merupakan

perlengkapan secara raga buat mengantarkan isi pengajaran yang salah satunya bisa ditemui di museum.¹⁴

Sumber belajar sendiri merupakan bagian yang berarti dalam aktivitas belajar dimana merupakan media buat mendapatkan pengetahuan, keahlian, perilaku, emosi, serta kepercayaan, dan perasaan. Sumber belajar digunakan buat menunjang seorang dalam proses belajarnya.

Disamping itu sumber belajar bagi Edgar Dale bisa diformulasikan selaku suatu yang bisa dipergunakan buat menunjang serta mempermudah terbentuknya proses belajar.¹⁵ Dari kerucut pengalaman Edgar Dale bisa dikenal kalau museum selaku sumber belajar masuk ke dalam pengalaman lewat karyawisata, pengalaman lewat pameran, pengalaman lewat foto, serta pengalaman lewat rekaman, foto diam, serta radio. Perihal tersebut didukung dengan sebagian wisatawan yang mendatangi museum dengan hasrat Iiburan ataupun dengan sebagian wisatawan yang mendatangi museum dengan hasrat Iiburan ataupun karya wisata dan tidak- banyak yang study tour dan masuk dalam mang diorama- diorama yang terdapat di museum, dan menyaksikan film yang diputar oleh museum. Dengan begitu hingga rata- rata wisatawan sudah menggunakan museum selaku fasilitas pendidikan dengan memandang koleksi yang ditampilkan serta menjajaki pemutaran film yang dicoba oleh museum.

Selaku sumber belajar, museum bisa menolong wisatawan meningkatkan imajinasinya menimpa peristiwa di masa dulu sekali lewat koleksi- koleksinya supaya belajar sejarah bisa lebih mengasyikkan. Belajar sejarah perjuangan bangsa tidak lumayan cuma dengan membaca buku-buku sejarah. Mendatangi museum yang menaruh benda- benda serta dokumen- dokumen tentang perjuangan bangsa pula bisa

¹⁴ Wasis D Dwiyo, *Pembelajaran Visioner*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 82.

¹⁵ Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta; PT. Radja Grafindo Perkasa, 2014), 18.

menaikkan pengetahuan serta pengetahuan menimpa perihal tersebut. Salah satu museum yang bisa didatangi buat menaikkan pengetahuan serta pengetahuan menimpa perjuangan bangsa yang terjalin di wilayah Ponorogo tersebut merupakan berkunjung ke Museum Panglima Sudirman di Ponorogo.

Pendidikan dengan menggunakan area dekat selaku sumber belajar, tiap siswa dituntut buat berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar mengajar. Dengan menggunakan area siswa yang berbentuk museum ini pula membuat atmosfer belajar mengajar jadi mengasyikkan sebab terdapatnya area belajar yang menantang dimana siswa bisa meningkatkan keahlian serta belajar dengan efisien. Tidak hanya itu, pemanfaatan area dekat dalam perihal ini museum sumber belajar, memunculkan interaksi yang baik antara siswa dengan lingkungannya.

Dalam pemanfaatan sumber belajar, terdapat sebagian perihal yang butuh dicermati selaku berikut:

- a. Pemanfaatan sumber belajar dalam rangka buat memotivasi belajar
- b. Pemanfaatan sumber belajar dalam rangka menunjang pencapaian kompetensi siswa
- c. Pemanfaatan sumber belajar dalam rangka menunjang program pengajaran yang mengaitkan kegiatan riset bidang riset mata pelajaran
- d. Pemanfaatan sumber belajar bisa menolong membongkar permasalahan.

Pemanfaatan museum bisa dicoba dengan aktivitas observasi yang dicoba siswa dengan anjuran dari guru buat ke museum. Aktivitas ini bisa dijadikan selaku timbulnya sesuatu gagasan serta ilham baru yang bisa memicu siswa buat memakai kemampuannya dalam berpikir kritis secara maksimal. Keahlian berfikir siswa tersebut bagi Takai and Comor(1998), meliputi: 1) Comparing and Contrasting(keahlian memahami persamaan perbandingan pada objek yang diamati); 2) Identifying and

Classifying(keahlian mengenali mengelompokkan objek yang diamati pada kelompok sepatutnya); serta serta 3) Describing(keahlian mengantarkan deskripsi secara berkenaan dengan objek yang diamati); 4) Predicting(keahlian buat memperkirakan apa yang terjalin berkenaan dengan obyek yang diamati). 5) Summarizing(keahlian membuat kesimpulan dari data yang diperoleh di museum dalam suatu laporan secara pendek serta padat).

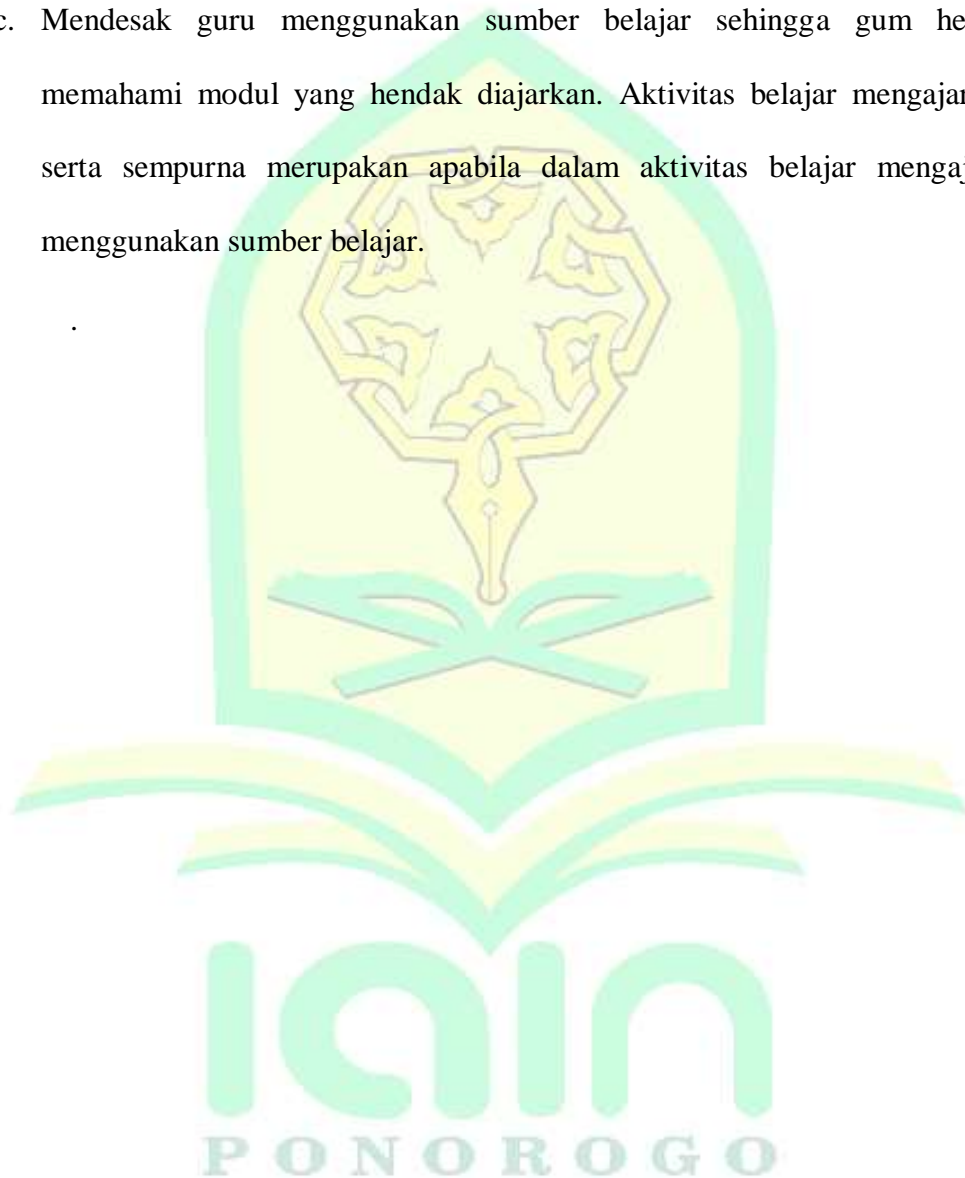
Pada biasanya ada 2 metode menggunakan sumber belajar dalam pendidikan di sekolah.

- a. Bawa sumber belajar ke dalam kelas. Beranekaragam berbagai serta wujud sumber belajar bisa digunakan dalam proses pendidikan di dalam kelas. Perihal tersebut misalnya bawa tape recorder ke dalam kelas.
- b. Bawa kelas ke lapangan di mana sumber belajar terletak. Adakalanya ada sumber belajar yang sangat berarti serta mendukung tujuan belajar namun tidak bisa dibawa ke dalam kelas. Misalnya museum, apabila kita ingin memakai museum selaku sumber belajar tidak bisa jadi bawa museum tersebut ke dalam kelas. Oleh karenanya kita wajib menghadiri museum tersebut.

Pemanfaatan sumber belajar dengan metode yang kedua ini umumnya dicoba dengan tata cara karyawisata, perihal ini dicoba paling utama buat mengefektifkan bayaran yang dikeluarkan..¹⁶ Khasiat pemakaian sumber belajar untuk guru merupakan buat memahami modul yang tersimpan dalam sumber belajar dengan baik sehingga saat sebelum aktivitas belajar- mengajar guru hendak menyiapkannya dengan sebaik-baiknya. Ada pula khasiat yang diperoleh guru dengan terdapatnya sumber belajar merupakan:

¹⁶ Mulyasa E, *Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rodaskarya, 2005), 78.

- a. Menolong membongkar permasalahan yang berkaitan dengan penggambaran cerita modul pelajaran. sejarah yang mempermudah siswa memahaminya
- b. Menyesuaikan guru buat berpikir kritis, sebab guru dalam menggunakan sumber belajar mengaitkan kegiatan penyelidikan semacam observasi, analisis, identifikasi serta yang lain.
- c. Mendesak guru menggunakan sumber belajar sehingga guru hendak lebih memahami modul yang hendak diajarkan. Aktivitas belajar mengajar yang baik serta sempurna merupakan apabila dalam aktivitas belajar mengajar tersebut menggunakan sumber belajar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kendala-kendala serta Hambatan yang dialami guru serta siswa dalam menggunakan Museum Jenderal Sudirman sebagai sumber belajar IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal berbentuk hambatan internal serta kemauan guru yang masih lumayan rendah. Hambatan eksternal berupa fasilitas dan prasarana dan masih terbatasnya petugas yang berjaga di museum tersebut. Penggunaan museum sebagai sumber pelajaran sejarah tidak hanya populer di semua sekolah yang menggunakannya. Dalam hal ini, pelaksanaannya memiliki kendala seperti waktu, uang atau biaya, izin dan pengelolaan museum. Untuk mengatasi kendala tersebut, intervensi pemangku kepentingan khususnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Ponorogo telah mendayagunakan Museum Jenderal Sudirman di seluruh sekolah SMP/MTs dan SMA/MA se-Kabupaten Ponorogo.
2. Kedudukan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Pembelajaran IPS MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Keberadaan Museum sebagai sumber belajar sejarah di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, Menjadi hal yang Istimewa dan membawa gairah belajar siswa bertambah dan berbeda karena menyangkut tentang museum yang berada di daerah sendiri yaitu di Ponorogo. Serta menjadikan atmosfer yang berbeda dengan pelajaran yang lain dan sub bab yang lain karena pada sub bab mempertahankan kemerdekaan ini siswa di jelaskan tentang perjuangan jendral sudirman saat bergereliya di wilayah Jawa khususnya di Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Dan melintasi daerah Ponorogo serta sempat singgah dan bermalam di sebuah rumah penduduk di desa Ngindeng Sawoo Ponorogo yang sekarang ini rumah tersebut dijadikan sebuah museum persinggahan/perjuangan jendral sudirman di Ponorogo. Serta kedudukan museum sebagai sumber belajar tersebut di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal

menjadi daya tarik tersendiri. serta kedudukan museum di ponorogo khususnya menjadi bahan referensi baru untuk sekolah-sekolah yang ingin menjadikan museum sebagai sumber belajar, agar museum didirikan bisa berguna dan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat ataupun oleh pelajar dan pemerintah daerah juga harus mendorong sebuah museum dan sekolah agar bisa bersinergi dan berkerjasama untuk saling menguntungkan. Dan peran serta masyarakat juga sangat penting untuk melestarikan dan mengunjungi serta mensyiarkan sebuah aset yang dimiliki oleh daerah serta masyarakat.

3. Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ds Ngindeng Kec Sawoo, Kab Ponorogo Selaku Sumber Pendidikan IPS Untuk siswa MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal yaitu kurang maksimal dan kurang adanya dukungan dari pemerintah serta instansi-intansi terkait, dengan adanya dukungan dan dorongan akan menjadikan museum bermanfaat dibidang pendidikan. Dan sekolah juga terus berbenah dan berjuang untuk memanfaatkan sumber-sumber belajar untuk dijadikan media belajar contohnya museum lokal di ponorogo ini yaitu museum perjuangan jendral sudirman ponorogo. dengan membagikan tugas buat berkunjung ke museum baik secara klasikal maupun secara online. Museum Perjuangan Jendral Sudirman dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah serta fasilitas pengembangan pembelajaran kepribadian. Selaku sumber belajar, museum adalah alternatif untuk pendidikan di luar kelas. Pemanfaatan sebagai sumber belajar sejarah serta pengembangan pembelajaran dapat dicoba lewat berkunjung ke museum dan menjajaki bimbingan yang dilaksanakan oleh museum. Dari setiap koleksi yang wisatawan menemukan bonus pengetahuan serta pengembangan keingintahuannya terhadap sejarah perjuangan bangsa.

B. Saran

1. Berikut adalah beberapa saran untuk membantu Anda memanfaatkan Museum Jenderal Sudirman dengan lebih baik sebagai sumber belajar tentang sejarah MTs. Perkembangan museum mendorong pertumbuhan pembelajaran di beberapa museum. Museum ini diharapkan dapat terus berbenah baik dari segi perolehan maupun pelayanan koleksi benda-benda museum. Tidak semuanya dapat dipisahkan dari dana yang ada. Selain museum yang perlu menghidupi diri dengan membuat kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan sekolah MTs, ada baiknya menyiapkan sponsor untuk mendanai museum yang kekurangan dana.
2. Guru hendaknya menggunakan benda-benda koleksi museum sebagai salah satu sumber belajar sejarah dalam pemanfaatan museum untuk membimbing dan memfokuskan siswa pada pemanfaatan museum. Tidak hanya itu, ketika guru tiba di museum, guru harus menjelaskan manfaat mengoleksi benda-benda museum menurut kemampuan rendah, bukan kepada staf museum. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan tujuan pendidikan.
3. Untuk memanfaatkan Museum Jenderal Sudirman sebagai sumber belajar, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata harus bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan untuk membuat publikasi yang berupaya mendorong sekolah untuk menggunakan museum sebagai sumber informasi. kelas. Oleh karena itu, siswa yang ingin kunjungi tidak akan terhalang oleh izin sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, *Konsep Fasade Pada Museum African American History Di Washington DC*, Jakarta: In Prosiding Seminar Intelektual Muda, 2019.
- Alamsyah, Bactiar, *Pemanfaatan Museum IDISMAN Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah Bagi Siswa Kelas VII MTs Ma'Arif Nyatyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*, Yogyakarta: 2017.
- Amir Sutarga, Moh. *Studi Museologia*, Jakarta: Proyek Pembinaan permuseuman Jakarta Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990-1991.
- Anindita, Wulansari Dessy. *Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktis Dengan Menggunakan SPSS*, Ponorogo: STAIN Ponorogo Press, 2012.
- Cahyadi, Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahan*, Bandung: Diponegoro, 2010.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III*, Jakarta: Balai Pustaka, 2015.
- Erza Setiana Sirait, *Pemanfaatan Museum Misi Muntilan Sebagai Sumber Belajar Sejarah*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017.
- Hilmiati, H, *Pemanfaatan Laboratorium Komputer Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran TIK (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Pagar Alam)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 2021.
- Ismail, Fahri, *Pemanfaatan Museum Geologi Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS*, Bandung: 2017.
- Kartodirdjo, Suyatno, herman Waluyo, Dalimah, *Museum Sebagai Sarana Pendidikan Sejarah. (Laporan Hasil Penelitian)*, Surakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret, 1990.

- Khidir Marsanto P, *Revitalisasi Museum*, Jurnal Basis, 2012.
- Latuheru, John D, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Jakarta: Depdikbud, 1998.
- Lexy, Moleong J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosyda Karya, 2006.
- Moh Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1998.
- Mulyasa, E, *Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja Rodaskarya, 2005
- Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kuantitatif*. Bandung: Trisanto, 1998.
- Nawa Nafishsa, *Kisah nyata gerilya jendral sudirman di desa ngindeng sawoo*, Jakarta: Good News from Indonesia 2018.
- Nunggalsari, R. N, *Kebijakan Pemerintah Kabupaten Pacitan Dalam Pelestarian Museum Buwono Keling Di Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan. Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, Agastya Jurnal Sejarah dan pengembangannya, 2018.
- Nurmansyah, Gunsu. Rodliyah, Nunung. Recca, Hapsari Ayu, *Pengantar Antropologi Sebuah ikhtisar mengenal Antropologi*, Bandar Lampung: AURA, 2019.
- Schouten, *Pengantar Didaktif Museum*, Jakarta: Proyek Pembinaan Museum Jakarta, 1991.
- Sinyal Ponorogo, *Ada monumen panglima Sudirman di desa Ngindeng Sawoo Ponorogo*, Ponorogo: PT. Sinyal Multi Media, 2021.
- Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta: PT. Radja Grafindo Perkasa 2014.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- Sujarwo, Fitta Ummaya Santi, Trisanti, *Pengelolaan sumber Belajar Masyarakat*, Yogyakarta: Cipta, 2018.

Tjahjopumomo, *Sejarah Permuseuman di Indonesia*, Jakarta: Direktorat Pennuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2011.

Wasis D Dwiyoogo, *Pembelajaran Visioner*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.

Zahra, M. F. A, Hanafiah, U. I. M, & Setiawan, F. T, *Analisa Standarisasi Museum Batik Dengan Pendekatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur*, Surakarta: Jurnal Patra, 2021.

