

# **MUSEUM ISDIMAN PALAGAN AMBARAWA SEBAGAI SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH SMA NEGERI 1 AMBARAWA<sup>1</sup>**

**Oleh :**  
**M F Alluthfi<sup>2</sup>**  
**Leo Agung S, Riyadi<sup>3</sup>**

## **Abstract**

The purpose of this study was to determine: (1) the history and development of the Isdiman Palagan Ambarawa Museum, (2) the condition and management of historic objects in the Isdiman Palagan Ambarawa Museum, (3) utilization of Isdiman Palagan Ambarawa Museum collection as instructional history media and source in SMA Negeri 1 Ambarawa.

This study used qualitative descriptive method, with the shape of a single case study. The data source of this research was the informant, places, events, archives, documents and historical objects Isdiman Palagan Ambarawa Museum. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and analysis of documents. Footage used was purposive sampling techniques derived from Isdiman Palagan Ambarawa Museum manager, agents of history, history teacher, vice principal of curriculum, facilities and infrastructure vice principal, students, Dispora of Semarang District. The validity of the data used was triangulation techniques of data and methods. The data analysis technique used was interactive analysis, which was a process of analysis that move between the three components which include data reduction, data presentation, and verification or conclusion.

This research indicate that: (1) the history and development of the Isdiman Palagan Ambarawa Museum was built on the basic of respect for Lieutenant Isdiman and has historical value in the event of the Battle Ambarawa, (2) the condition and management of historic objects in the Isdiman Palagan Ambarawa Museum still limited to administrative management were still modest, (3) the use Isdiman Palagan Ambarawa Museum collection as instructional history media and source of SMA Negeri 1 Ambarawa adjusted to the Standards Competency and Basic Competency listed on the KTSP (Education Unit Based Curriculum).

**Keywords:** Isdiman Palagan Ambarawa Museum, learning resources, history instructional media

---

<sup>1</sup> Rangkuman Penelitian Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP UNS Surakarta

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP UNS Surakarta

## **A. Pendahuluan**

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan diajarkan diberbagai tingkat pendidikan. Dewasa ini telah dilakukan berbagai diskusi tentang tujuan pembelajaran sejarah di sekolah dan perubahan yang perlu dilakukan dalam pembelajaran sejarah. Semua diskusi memunculkan keyakinan bahwa dalam skema pendidikan umum, sejarah sangat penting untuk diajarkan (Kochar, 2008).

Pembelajaran sejarah di kelas XII SMA Negeri 1 Ambarawa masih menitikberatkan pada pembelajaran secara konvensional. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah masih terbatas pada sumber buku teks pelajaran. Selain itu, orientasi pembelajaran masih terpusat pada guru dan pembelajaran hanya bersifat satu arah. Guru menjadi subjek yang sentral dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah. Materi sejarah dianggap siswa kurang begitu menarik, karena materi sejarah dianggap masa lalu. Siswa merasa jenuh karena tidak ada inovasi dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah agar menarik dan menyenangkan dapat dilaksanakan dengan berbagai cara, antara lain mengajak siswa pada peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di sekitar mereka. Lingkungan di sekitar siswa terdapat berbagai peristiwa sejarah yang dapat membantu guru untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang masa lalu. Pada umumnya siswa lebih tertarik terhadap pelajaran sejarah bila berhubungan dengan situasi nyata di sekitarnya, sehingga siswa dapat menggambarkan suatu peristiwa masa lalu seperti dalam pelajaran sejarah. Kondisi nyata di sekitar siswa dapat digunakan guru sebagai cara untuk menggambarkan dan mengantarkan suatu peristiwa sejarah (Isjoni, 2007).

Menurut Darsono (2000) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk membantu peserta didik agar memperoleh pengalaman Ahmad Sugandik (2004), menegaskan bahwa pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan berfikir secara historis. Maka dalam proses pembelajaran terdapat komponen-

komponen yang menyusun suatu pembelajaran yaitu: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; (6) evaluasi; dan (7) penunjang pembelajaran.

Guru sejarah memiliki peranan penting dalam keseluruhan proses pembelajaran sejarah. Selain mengembangkan bentuk-bentuk alat bantu pembelajaran secara mekanis dan mengembangkan pendidikan yang berfokus pada kemajuan siswa, guru sejarah memegang peranan penting dalam membuat pelajaran sejarah menjadi hidup dan menarik bagi siswa. Guru sejarah bertanggungjawab menginterpretasikan konsep tersebut kepada siswa-siswanya. Guru sejarah harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar proses belajar-mengajar dapat berlangsung dengan cepat dan baik. Selera humor guru sangat penting dalam proses pembelajaran sejarah itu sendiri (Kochar, 2008).

Metode pengajaran yang memanfaatkan media pembelajaran akan meyakinkan siswa terhadap materi yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempresentasikan materi pembelajaran kepada siswa. Media Pembelajaran akan memberikan suatu paradigma baru tentang pembelajaran yang lebih interaktif dan tradisi baru bagi guru dengan meninggalkan cara konvensional untuk pengembangan pembelajaran yang lebih praktis. Siswa akan lebih tertarik terhadap pendekatan pengajaran yang memanfaatkan media pembelajaran. Guru juga akan lebih mudah untuk mengendalikan situasi dikelas yang merupakan bagian penting dari pembelajaran ini (Tracey dan Nesbit, 2007).

Media Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) yang dikutip oleh Asnawir dan Usman (2002) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dengan mempertimbangkan efektifitas program instruksional. Berkaitan dengan definisi media, Anita (2008) mengaskan bahwa media dapat berbentuk perangkat keras (*hardware*) dan lunak (*software*). Media secara

umum dapat menjadi media pembelajaran, jika segala sesuatu (*hardwere* dan *softwere*) tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Menurut Gerlach dan Ely di dalam bukunya Arsyad (2002) menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi untuk membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pemilihan media pembelajaran menurut Ely dalam bukunya Sadiman dkk (2011) mengatakan pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan setelah tujuan dan isinya sudah diketahui, yaitu: karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu, sumber, dan prosedur. Sebagai pendekatan praktis yang perlu dipertimbangkan berapa lama waktu yang diperlukan dan format apa yang memenuhi selera pemakai antara siswa dengan guru.

Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran merupakan wujud kreatifitas dari guru. Bahkan Turner Richard (2005) menyebutkan media pembelajaran akan memberikan bantuan bagi guru dan bagi instansi pendidikan untuk merancang pembelajaran lebih menarik. Sangat disarankan untuk mengembangkan pengajaran menggunakan media pembelajaran agar lebih relevan terhadap masa kini yang dikonstruksikan dari sumber-sumber peristiwa sejarah masa lalu.

Kochar (2008) menyebutkan nilai penting dalam pembelajaran sejarah adalah nilai keilmuan, nilai informatif, nilai pendidikan, nilai etika, nilai budaya, nilai politik, nilai budaya, nilai nasionalisme, nilai kerja, dan nilai kependidikan. Nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah menjadi mata

pelajaran sejarah tidak lagi terlalu menekankan pengajaran hafalan tetapi lebih berfikir historis, kritis dan analitis. Berfikir kritis dan analitis akan membiasakan peserta didik untuk melihat dan menerima gambaran sejarah tidak pasif yang selalu dituntun oleh pendidik.

Tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai wahana bagi pewarisan nilai-nilai kehidupan bangsa. Tujuan pembelajaran sejarah diposisikan sebagai pendidikan tentang cara berfikir keilmuan. Pembelajaran sejarah memiliki tujuan penting seperti: kualitas seperti berfikir secara kronologis, pemahaman sejarah, kemampuan analisis penafsiran sejarah dan kemampuan penelitian (Hamid Hasan, 2007).

Sumber belajar menurut Barbara dan Rita (1994) adalah proses kegiatan yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas. Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetesinya.

Menurut Enco Mulyasa (2004) memberikan pengertian tentang sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dalam proses belajar mengajar. Sementara itu Ahmad Rohani (2004) memberikan penjelasan lain bahwa sumber belajar dalam pengajaran adalah segala apa (daya, lingkungan, pengalaman) yang dapat digunakan dan dapat mendukung proses atau kegiatan pengajaran secara lebih efektif dan dapat memudahkan pencapaian tujuan pengajaran. Sumber belajar juga merupakan segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001) mengklasifikasikan sumber belajar sebagai berikut: (1) Sumber belajar tercetak: buku pelajaran, majalah, kamus, koran, ensiklopedi, dan lain-lain; (2) Sumber belajar non-cetak: transparansi, buku catatan, film, slide, model, dan lain-lain; (3) Sumber belajar

yang berbentuk fasilitas: perpustakaan sekolah, ruangan belajar, lapangan olah raga dan sebagainya; (4) Sumber belajar yang berupa kegiatan: wawancara, belajar kelompok, simulasi, observasi, permainan dan lain-lain; (5) Sumber belajar yang berupa lingkungan di masyarakat: pabrik, museum, taman, terminal dan lain-lain.

Dalam artikel ini ditelaah tentang pemanfaatan Museum sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah. Museum berasal dari kata *museion* yang memiliki arti sebuah gedung tempat pemujaan para *muse* yang merupakan salah satu dari dewi pelambang cabang-cabang kegiatan atau ungkapan ilmu pengetahuan dan kesenian (Sutaarga, 1999).

Direktorat Permuseuman dan Kebudayaan (1986) mengklasifikasikan jenis-jenis museum atas tiga tipe sebagai berikut: (1) Museum Umum adalah museum yang tidak membatasi jenis benda koleksinya; (2) Museum Khusus adalah museum yang membatasi jenis-jenis benda yang dikoleksinya; (3) Museum Pendidikan adalah museum yang membatasi jenis koleksinya dikhususkan pada tingkat pendidikan tertentu. Sedangkan Menurut *International Council of Museum* (ICOM) dalam Sutaarga (1976) fungsi museum antara lain: (a) Pengumpulan dan pengamanan warisan budaya yaitu museum berfungsi sebagai tempat mengumpulkan benda-benda purbakala untuk dapat dipergunakan sebagai warisan untuk generasi yang akan datang; (b) Dokumentasi dan penelitian ilmiah yaitu museum sebagai sarana bagi pendidikan alam, penelitian ilmiah; (c) Konservasi dan preparasi yaitu museum sebagai alat untuk mengukur keilmiahan benda; (d) Pengenalan dan penghayatan ilmu kesenian yaitu museum berfungsi sebagai sarana mempelajari kesenian daerah.

Sumber belajar lingkungan yang dapat dimanfaatkan SMA Negeri 1 Ambarawa salah satunya adalah Museum Isdiman Palagan Ambarawa. Museum Isdiman Palagan Ambarawa terletak di Kota Ambarawa, Kabupaten Semarang. Museum Isdiman Palagan Ambarawa merupakan bukti sejarah pertempuran Palagan Ambarawa. Pasukan TKR yang dipimpin Kolonel Soedirman berhasil mengalahkan Sekutu pada tanggal 15 Desember 1945

yang juga diperingati sebagai Hari Infanteri. Museum Isdiman Palagan Ambarawa menyimpan senjata senapan-senapan kuno, tank dan meriam, serta replika pesawat Mustang yang berhasil ditembak jatuh ke dalam Rawa Pening. Keberadaan Museum Isdiman Palagan Ambarawa merupakan sumber belajar sejarah yang penting untuk dipelajari bagi peserta didik. Pengamatan dan analisa untuk mendalami materi sejarah menjadi tuntutan bagi siswa SMA Negeri 1 Ambarawa dalam mempelajari sejarah.

Pemanfaatan Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah dapat memberikan informasi kongkret kepada siswa. Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan museum akan membuat siswa lebih mudah memahami tentang peristiwa sejarah dan siswa dapat melihat bukti-bukti nyata mengenai materi pembelajaran sejarah. Museum Isdiman Palagan Ambarawa merupakan warisan sejarah dari perjuangan bangsa Indonesia mempunyai nilai historis yang tinggi. Pendalaman materi sejarah pertempuran Ambarawa dengan memanfaatkan Museum Isdiman Palagan Ambarawa diharapkan dapat memperkaya pengetahuan sejarah siswa dan memberikan kepada guru sejarah sebagai pilihan metode pembelajaran yang lebih kreatif. Peserta didik tidak hanya sekedar dituntut hanya memiliki kompetensi kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini dapat mengubah anggapan bahwa sejarah bukan sesuatu yang membosankan dan menjenuhkan tetapi merupakan suatu yang menarik dan menyenangkan.

## **B. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini mengambil masalah tentang Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah SMA Negeri 1 Ambarawa, yang disajikan secara deskriptif. Metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya, dan memusatkan perhatiannya pada

penemuan fakta-fakta sebagaimana keadaan sebenarnya (Nawawi & Martini, 1994).

Strategi penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus terpancang tunggal. Jenis penelitian kasus ini disebut studi kasus terpancang (*embedded case study*) mengingat permasalahan dan fokus penelitian sudah ditentukan dalam proposal sebelum peneliti terjun dan menggali permasalahan di lapangan (Sutopo, 2006).

Data yang diperlukan dalam penelitian ini bersumber pada informan, tempat, peristiwa, arsip dan dokumen. Bentuk sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, dimana peneliti cenderung memilih informan yang dianggap tahu dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, kuesioner dan analisis dokumen. Untuk menguji validitas data, dalam penelitian ini digunakan triangulasi data dan metode. Analisis penelitian dilakukan dengan teknik interaktif (Miles dan Huberman, 1992). Proses analisis interaktif meliputi tahapan: 1) pengumpulan data; 2) reduksi data; 3) sajian data; dan 4) verifikasi/menarik kesimpulan.

### **C. Sejarah dan Perkembangan Museum Isdiman Palagan Ambarawa**

Menurut Sadirman (2004), sejarah yang bersifat ilmiah akan memberikan latihan berfikir dalam merekonstruksikan kembali, serta menarik kesimpulan dari berbagai peristiwa yang terjadi. Menurut Hamid Hasan (2007), tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai wahana bagi pewarisan nilai-nilai kehidupan bangsa. Tujuan pembelajaran sejarah diposisikan sebagai pendidikan tentang cara berfikir keilmuan.

Pertempuran Palagan Ambarawa merupakan materi terkait dengan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pertempuran Ambarawa dimulai dengan adanya insiden air di Gereja Jago. Kota Ambarawa pada masa awal kemerdekaan dijadikan Sekutu sebagai basis kekuatan untuk merebut Jawa Tengah. Kolonel Soedirman menginginkan agar tentara Sekutu diusir dari Ambarawa secepat mungkin dengan menggunakan taktik *Supit Urang*. Taktik



*Supit Urang* merupakan gerakan pendobrakan oleh pasukan pemukul dari arah selatan dan barat ke arah timur menuju Semarang.

Dari hasil wawancara terhadap pelaku sejarah menunjukkan peristiwa palagan Ambarawa merupakan kejadian fakta yang harus di sebar luaskan kepada khalayak masyarakat terutama bagi para pelajar. Nilai yang terkandung dalam peristiwa Palagan Ambarawa dapat diharapkan menambahkan jiwa nasionalisme. Sejarah Palagan Ambarawa merupakan peristiwa yang penting untuk di pahami secara mendalam. Hal ini terkait nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa Palagan Ambarawa dan juga diabadikan sebagai Hari Infantri. Pendirian Museum Isdiman Palagan Ambarawa merupakan penghormatan atas gugurnya Letkol Isdiman dalam peristiwa Palagan Ambarawa. Museum Isdiman Palagan Ambarawa menjadi bukti peninggalan sejarah dari peristiwa Pertempuran Ambarawa.

Tujuan dari perkembangan museum dengan mengubah bentuk bangunan arsitektur museum dan menambahkan layanan baru akan membuat daya tarik pengunjung. Museum akan menjadi lebih bermakna yang awalnya hanya bertujuan untuk rekreasi semata tetapi bisa merubah konsep rekreasi pendidikan. Kebijakan perubahan baik fasilitas maupun bangunan museum baru harus fokus pada bagaimana menjadi lebih jangan sampai meninggalkan unsur edukatif. Perkembangan dari museum bertujuan untuk memotivasi siswa masyarakat agar lebih partisipatif tanpa meninggalkan fungsi edukatif. Museum harus mengusulkan pelayanan yang lebih kepada pengunjung, jangan sampai hanya menunjukkan dalam promosi event kosong (Laurie Hanquinet dan Mike Savage, 2012).

Museum Isdiman Palagan Ambarawa dalam perkembangan zaman perlu adanya renovasi museum dari segi fisik dan fasilitas tanpa menghilangkan nilai historisnya. Hal ini dilakukan dalam upaya peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Selain renovasi fisik bangunan juga memberikan pelayanan yang prima kepada pengunjung. Perkembangan Museum Isdiman Palagan Ambarawa tidak terlepas dari peran masyarakat. Kurang perhatian serta masyarakat mengakibatkan museum tidak

berkembang seperti yang diharapkan. Masyarakat memiliki perananan penting dalam berkembangnya Museum Isdiman Palagan Ambarawa, karena berakaitan dengan jumlah pengunjung. Dengan minimnya jumlah pengunjung, ini berarti pemasukan bagi museum juga berkurang jumlahnya. Pemasukan yang tidak mencukupi ini mengakibatkan museum kesulitan untuk berkembang bahkan untuk pemeliharaan dan perawatan.

Data deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan Museum Isdiman Palagan Ambarawa adalah langkah penting untuk membuat daya tarik kepada masyarakat. Dengan adanya renovasi di Museum Isdiman Palagan Ambarawa diharapkan mampu menambahkan jumlah pengunjung.

#### **D. Kondisi dan Pengelolaan Museum Isdiman Palagan Ambarawa**

Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan untuk memamerkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan (Akbar, 2010). Sedangkan menurut Direktorat Museum (2007) administrasi museum merupakan suatu kegiatan inventarisasi terkait dengan pencatatan benda-benda yang dijadikan koleksi museum ke dalam buku koleksi. Data dari buku registrasi sebagian besar dimasukan ke dalam buku inventarisasi. Saunders (2014), menjelaskan administrasi museum merujuk pada fungsi museum sebagai lembaga penyimpan dan merawat benda berharga yang memiliki nilai sejarah atau ilmiah. Pengaturan koleksi museum sebagai wujud dari administrasi koleksi museum. Pengelola museum bertanggung jawab terhadap penyelamatan benda koleksi museum.

Deskripsi hasil wawancara menunjukkan administrasi Museum Isdiman Palagan Ambarawa yang dilakukan pengelola museum hanya sebatas pengelolaan pendapatan dari pengunjung. Kegiatan admintrasi masih bersifat sederhana dan kegiatan inventarasasi diserahkan kepada pihak Badan Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Jawa Tengah di Prambanan. Struktur organiasasi Museum Isdiman Palagan Ambarawa meliputi: penanggung jawab yakni Kepala UPTD Objek Wisata Kabupaten Semarang dan Pengelola

yakni Koordinator Museum yang dibantu oleh sie kebersihan dan sie keamanan.

Administrasi Museum Isdiman Palagan Ambarawa masih sebatas terkait pengelolaan keuangan retribusi dari pengunjung. Administrasi museum seharusnya berkaitan terkait pengelolaan museum dan pemeliharaan benda-benda bersejarah di Museum Isdiman Palagan Ambarawa secara terarah. Maka dari itu diperluakan adanya struktur organisasi yang sesuai dengan ketentuan Direktorat Museum (2007) meliputi kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat, bimbingan edukasi, dan pengelola perpustakaan.

Dari deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa organisasi Museum Isdiman Palagan Ambarawa belum memenuhi standar dari organisasi museum yang ditentukan oleh Direktorat Museum. Masih perlu adanya penambahan staf pegawai terutama yang mengelola administrasi koleksi museum.

Menurut Noerhadi (2008) museum sebagai lembaga yang memiliki fungsi mengumpulkan, merawat dan memamerkan untuk tujuan penelitian. Cara kerja atau kerangka yang dapat dijadikan sebagai kerangka kerja seorang kurator dalam melakukan perawatan terhadap objek yang menjadi koleksi museum. Objek yang demikian ini dibuat dipergunakan dan dirawat oleh masyarakat guna keperluan praktis, estetis atau simbolis. Menurut Direktorat Museum (2007) didirikannya museum di Indonesia dengan tujuan untuk menciptakan kelembagaan yang melestarikan warisan budaya, dalam arti yang luas yaitu melestarikan fisik benda-benda warisan budaya. Akan tetapi, juga melestarikan makna yang terkandung di dalam benda koleksi museum dalam sistem nilai dan norma. Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu tugas pokok museum yaitu melakukan perawatan terhadap benda-benda bersejarah yang sudah menjadi koleksi museum.

Pendapat Noerhadi (2008) sesuai dengan hasil wawancara yang menyebutkan museum wajib melakukan perawatan terhadap koleksi benda bersejarah di Museum Isdiman Palagan Ambarawa. Perawatan dilakukan dengan cara membersihkan kotoran-kotoran dan noda-noda pengganggu. Saat pembersihannya harus hati-hati jangan sampai mennghilangkan atau melunturkan warna asli benda tersebut. Perawatan koleksi Museum Isdiman Palagan Ambarawa ini meliputi pistol, meriam, *karabijn*, *miltralieu*, pedang samurai dan semua koleksi yang terbuat dari besi perawatannya dengan menggunakan minyak senjata agar tetap terjaga perawatannya. Sedangkan, perawatan terhadap foto dengan pembersihan menggunakan kemoceng setiap harinya agar terhindar dari debu.

Dari deskripsi data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perawatan koleksi Museum Isdiman Palagan Ambarawa sudah terlaksana. Kegiatan perawatan koleksi museum seharusnya dilakukan tidak terfokus pada bentuk fisik. Konservasi dapat menjadi solusi terhadap perawatan koleksi museum perlu dilakukan untuk kemudahan dalam melakukan perawatan terhadap koleksi museum.

#### **E. Pemanfaatan Koleksi Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Ambarawa**

Menurut Ahmad Rohani (2004) menggolongkan sumber belajar berdasarkan sifat dasar dan segi pengembangannya. Menurut sifat dasarnya sumber belajar ada dua macam yaitu sumber belajar insani dan sumber belajar non-insani. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001) mengklasifikasikan sumber belajar sebagai berikut: (1) Sumber belajar tercetak: buku pelajaran, majalah, kamus, koran, ensiklopedi, dan lain-lain; (2) Sumber belajar non-cetak: transparasi, buku catatan, film, slide, model, dan lain-lain; (3) Sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan sekolah, ruangan belajar, lapangan olah raga dan sebagainya; (4) Sumber belajar yang berupa kegiatan: wawancara, belajar kelompok, simulasi, observasi, permainan dan lain-lain; dan (5) Sumber belajar yang berupa

lingkungan di masyarakat: pabrik, museum dan taman. Dari dua pendapat tersebut mengidentifikasi museum sebagai sumber belajar jenis lingkungan. Museum Isdiman Palagan Ambarawa merupakan museum yang satu kecamatan dengan SMA negeri 1 Ambarawa.

Manfaat museum sebagai sumber belajar dijelaskan oleh Janet Gail Donal (1991) kunjungan ke museum dapat membuat pembelajaran lebih kongkret dan menarik. Meskipun pada dasarnya pembelajaran museum lebih sulit untuk diterapkan tetapi siswa akan mendapatkan pengetahuan sejarah yang lebih besar di museum sejarah. Pembelajaran di museum juga melatih siswa untuk berpikir kronologis dan melatih siswa untuk memecahkan masalah terkait penguasaan materi pelajaran yang masih terfokus pada teori yang disediakan di buku. Guru dapat mengambil sebuah keuntungan potensial dari pembelajaran menggunakan sumber belajar museum. Siswa dapat diajak untuk melakukan penelitian di museum dan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih jelas dan tidak hanya terpaku pada *teks book thinking*.

Pemanfaatan Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai sumber belajar sejarah di SMA Negeri belum bisa diterapkan. Sumber belajar sejarah yang digunakan di kelas XII SMA Negeri 1 Ambarawa berupa Guru Sejarah, buku teks pelajaran sejarah dan Internet. Berdasarkan temuan hasil kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum kegiatan KBM berlangsung.

Deskripsi hasil wawancara terhadap siswa bahwa guru berpegangan pada buku sejarah. Guru sejarah dalam menjelaskan lebih sering berpaku pada buku teks. Bahkan ada juga yang guru sejarah hanya mendekte siswa untuk mencatat materi tanpa ada penjelasan lebih lanjut ataupun membacakan materi sejarah yang ada penjelasan lebih lanjut ataupun membacakan materi sejarah yang ada dibuku tanpa ada penambahan materi lain. Hal tersebut selaras dengan Widja (1988; 16) yang menyebutkan guru yang demikian dianggap *text book thinking*. Guru dalam menyampaikan materi hanya berpedoman pada satu buku bacaan. Teknik demikian semakin menjadi malas ketika peserta didik mempelajari mata pelajaran sejarah.

Dari deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar sejarah yang di gunakan SMA Negeri 1 Ambarawa kelas XII masih mengandalkan kepada guru dan buku teks. Padahal Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa yang dilakukan dengan kegiatan studi wisata.

Media dalam pembelajaran sejarah memegang peranan dan posisi yang penting. Hal ini dikarenakan media membantu dalam menggambarkan dan memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Sebagaimana diungkapkan Saripudin dalam Djamarah (2002: 139) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar dan dimanfaatkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (2002) media pembelajaran memiliki empat manfaat yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan dari pembelajaran yang lebih baik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti: mengamati, mendengarkan, dan mendemonstrasikan.

Tingkat apresiasi peserta didik bisa dilihat dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran sejarah. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Asnawir dan Usman (2002) manfaat media pembelajaran yaitu: (1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru; (2) Memberikan pengalaman lebih nyata dari yang abstrak dirubah menjadi lebih kongkret; (3) Menarik perhatian siswa lebih besar yaitu kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan; (4) Semua indra siswa dapat diaktifkan; dan (5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Manfaat media pembelajaran dapat mempengaruhi apresiasi siswa juga sejalan dengan pendapat Budi Yulianto (2013) menyatakan bahwa:

Video and audio media can make teaching activities more attractive to students. Video and audio can help students to understand easier. The challenges come when the system that streams the video and audio media must be easy to use for teachers and can help teaching activities in that kind of classroom (hlm.1)

Media audio dan video dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik bagi siswa. Media audio dan video dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran lebih mudah. Tantangan itu datang ketika sistem yang mengalir media audio dan video harus mudah digunakan bagi para guru dan dapat membantu kegiatan mengajar di semacam ruang kelas (terj).

Deskripsi hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di kelas XII SMA Negeri 1 Ambarawa sudah menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media ditunjukkan dengan penyajian video pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 3 pada kelompok 4 pertempuran Palagan Ambarawa dalam presentasi materi pertempuran Ambarawa. Video pembelajaran tersebut mendeskripsikan visualisasi koleksi benda-benda bersejarah Museum Isdiman Palagan Ambarawa. Penyampaian materi kelompok pertempuran Ambarawa menggunakan media visual dan audio-visual seperti *slide power point* dan video pembelajaran.

Deskripsi hasil pengisian angket menunjukkan bahwa pemanfaatan Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik. Dari hasil pengisian angket jumlah total keseluruhan 34 responden, yang menyatakan tertarik dengan pemanfaatan media pembelajaran sejarah berjumlah 31 responden (91%) menyatakan lebih bisa memahami materi sejarah menggunakan media pembelajaran. Sedangkan 3 responden (9%) lebih menyukai pembelajaran sejarah menggunakan metode ceramah.

Dari deskripsi data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual/ video pembelajaran lebih disukai oleh siswa. Penyelenggaraan pembelajaran sejarah

memanfaatkan Museum Isdiman Palagan Ambarawa berbasis video pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran sejarah.

## **F. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian mengenai Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah SMA Negeri 1 Ambarawa dapat ditarik kesimpulan:

1. Berdirinya Museum Isdiman Palagan Ambarawa berkaitan dengan sejarah pertempuran Ambarawa yang lebih dikenal peristiwa Palagan Ambarawa. Peristiwa Palagan Ambarawa merupakan pertempuran antara Tentara Keamanan Rakyat (TKR) dengan pasukan Sekutu. Perjuangan dari pasukan TKR dan Laskar-laskar dari penjuru Jawa Tengah dapat mengalahkan pasukan Sekutu dengan taktik *Supit Urang* yang dicetuskan oleh Kolonel Soedirman. Perkembangan Museum Isdiman Palagan Ambarawa tidak terlepas dari peran masyarakat dan pemerintah daerah Kabupaten Semarang. Optimalisasi peningkatan jumlah pengunjung menjadi faktor utama dibutuhkan renovasi bangunan Museum Isdiman Palagan Ambarawa.
2. Pengelolaan Museum Isdiman Palagan Ambarawa berupa administrasi museum dan perawatan koleksi museum. Kegiatan administrasi museum masih bersifat sederhana atau sebatas pembukuan manual, seperti: pembukuan pemungutan retribusi dari pengunjung yang masuk setiap harinya, jadwal kebersihan dan ketertiban di lingkungan Museum Isdiman Palagan Ambarawa. Perawatan koleksi Museum Isdiman Palagan Ambarawa dilakukan dengan cara perawatan menggunakan minyak senjata dan membersihkan kotoran dengan sapu.
3. Pemanfaatan koleksi Museum Isdiman Palagan Ambarawa sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Ambarawa disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). SK yang sesuai adalah Menganalisis perjuangan bangsa Indonesia sejak proklamasi



hingga lahirnya Orde baru dan KD yang digunakan yaitu menganalisis perkembangan ekonomi-keuangan dan politik pada masa awal Kemerdekaan tahun 1950. SK dan KD tersebut relevan apabila Museum Isdiman Palagan Ambarawa dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali Akbar. 2010. *Museum di Indonesia*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Arsyad Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief Sadiman. dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Sugandik. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- Budi Yulianto, Muhsin Shodiq dan Lusiana Citra Dewi. 2013. "Sound And Digital Class Room: Smart Way To Have A Language Laboratory". *Journal of Computer Science*, Volume 9 (Juni 2013), 708-715. Diakses tanggal 12 November, dari <http://www.thescipub.com/jcs.toc>.
- Direktorat Permuseuam dan Kebudayaan. 1986. *Museografia XVI/I: Peranan Museum dalam Pelestarian Lingkungan Hidup*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala.
- Donal, Janet Gail. 1991. "The Measurement of Learning in the Museum". *Canadian Journal Of Education*. McGill University. Di akses tanggal 12 November 2014, dari <http://www.jstor.org/stable/1494885>.
- H. B. Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Pusat Penelitian Universitas Sebelas Maret.
- Hadari Nawawi dan Martini. 1994. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hanquinet, Laurie dan Savage, Mike. 2012. "Educative leisure and the art museum". *Journal Museum and Society*. Volume 10 (Maret 2012) 42-59, ISSN 1479-8360. Diakses tanggal 1 Juli 2014, dari <https://www2.le.ac.uk/departments/museumstudies/museumstudies/documents/volumes/hanquinetsavage28.pdf>
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabet.

- Kochar. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Leacock, Tracey. L. dan Nesbit, J.C. (2007). "A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resource. *Educational Technology and Society*". 10(2). 44-59. University Drive Canada. Diakses 1 Juli 2014 dari <http://www.elera.net>.
- Max Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Megatsari Noerhadi. 2008. *Filsafat Museologi dalam Museografia Vol. II No.2*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala.
- Miles, Matthew B. dan Huberman, A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mohammad Amir Sutaarga. 1976. *Sistem Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Capita Selecta Museografi dan Museologi*. Jakarta: Depdikbud.
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rindu Karya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2001. *Teknologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Said Hamid Hasan. 2007. *Kurikulum Sejarah dan Pendidikan Sejarah Lokal dalam Sejarah Lokal; Penulisan dan Pembelajaran Sejarah*. Bandung: Salamina Press.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Seels, Barbara B. dan Richhey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Enco Mulyasa. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Turner, Richards. (2005). "Guidelines for Colleges: Recommendation for Learning Resources". *New Library Word*. 106:7-8. Di akses 1 Juli 2014, dari <http://www.emeraldinsight.com/toc/nlw/106/7%2F8>