



FUNGSI MUSEUM SIMALUNGUN SEBAGAI SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN IPS BAGI SISWA SISWI KELAS VIII A MTs MESRA KOTA PEMATANGSIANTAR T.A 2023/2024

Ahmad Abdillah Syahfitra¹, Andres M. Ginting², Asnewastri³

¹Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun, Pematang Siantar, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun, Pematang Siantar, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun, Pematang Siantar, Indonesia

Corresponding Author: email : ahmadsyahpitra@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 1 Mei 2026

Acceptance : 21 Mei 2026

Published : 25 Mei 2026

Available online

<https://jurnal.usi.ac.id/index.php/nagur/id>

E-ISSN: 2620-4878

Cara mengutip:

N.P Pertama., N.P Kedua., N.P Ketiga (2024). "JUDUL ARTIKEL JURNAL". NAGUR: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial, 7(1), 01-08.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

ABSTRAK

Museum pada awalnya hanya menjadi tempat perkumpulan serta tidak jarang juga dijadikan tempat merenung, waktu-kewaktu mengalami perubahan menjadi tempat referensi, belajar dan edukasi. Seiring berkembangnya museum menjadi sumber belajar. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai bentuk kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar. Dengan semakin berkembangnya zaman membuat segala apapun yang dapat memberikan ilmu merupakan suatu sumber belajar salah satunya adalah museum, yang pada penelitian ini, Museum simalungun lah yang menjadi objek dari penelitian ini. Museum Simalungun diharapkan menjadi sumber belajar yang menarik bagi siswa-siswi MTs Mesra Kota Pematangsiantar yang kemudian membuat kreatifitas, keaktifan dan cara berfikir siswa meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana cara memfungsikan museum sebagai media sumber belajar IPS Sejarah. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa hasil dari memfungsikan museum Simalungun sebagai sumber belajar ips sejarah adalah setuju. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang dibagikan menunjukkan angka 76,94%. Serta hasil wawancara menyatakan setuju bahwa memfungsikan Museum Simalungun Sebagai media sumber belajar IPS. Ini menunjukkan bahwa Musuem Simalungun memiliki fungsi yang baik dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS .

Kata Kunci: Museum, Media belajar, IPS, Pembelajaran

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial dan dalam kehidupan sehari-harinya membutuhkan orang lain karena manusia tidak bisa memenuhi kebutuhan sendiri meskipun dia mempunyai kedudukan dan kekayaan. Manusia sudah melakukan perkumpulan sejak 85.000 tahun silam, yang dibuktikan dengan penemuan arkeolog yang menemukan adanya serpihan batu yang disebut *Oker*, *Kjokkenmoddinger* yaitu berupa fosil kerang dengan beraneka bentuk, serta batuan yang memiliki bentuk yang berbentuk aneh di dalam gua-gua di Eropa. Dan gua tersebut menjadi indikasi bahwa tempat tersebut pernah menjadi tempat tinggal sekelompok manusia.

Museum diawali dengan kebiasaan manusia sendiri berupa perkumpulan atau perhimpunan. Museum adalah tempat yang hening dan tak jarang pengunjung merenung didalamnya, seperti artinya museum diharapkan menjadi tempat belajar dan mencari referensi untuk menguji dan atau meningkatkan pengetahuan yang dimiliki yang kemudian disampaikan dalam bentuk lain. Waktu ke waktu mengalami perubahan dalam fungsinya yang kemudian diharapkan dapat menjadi tempat belajar serta edukasi.

Seiring dengan perubahan zaman, konsep dari museum berganti sedikit demi sedikit mulai bergeser menuju perbaikan mula. Secara etimologi kata museum berasal dari bahasa Yunani klasik, *muze* yang berarti kumpulan Sembilan dewi lambing dari kesenian (Direktori Museum 1994:1). Museum pada awalnya menjadi tempat perkumpulan sekaligus tempat merenung, yang diharapkan menjadi tempat belajar dan menjadi tempat edukasi, dan merupakan lembaga *nonprofit* yang bersifat tetap, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat dan memamerkan, untuk tujuan penelitian (Direktori Museum 1994:1)

Sementara itu definisi museum menurut *International Council of Museum (ICOM)* museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan ingkungannya untuk di jadikan studi, pendidikan dan rekreasi.

Sejarah Museum ini pada awalnya disebut dengan nama Rumah Pusaka Simalungun. Museum yang satu ini adalah hasil dari rapat Harungguan yang telah dihadiri oleh berbagai tokoh penting yang ada di Kabupaten Simalungun. Misalnya saja seperti Raja-Raja Simalungun, Tungkat, kepala distrik, tokoh pemerintah setempat hingga tokoh masyarakat.

Rapat tersebut diselenggarakan pada 14 Januari 1937 silam. Museum ini dibangun pada tanggal 10 April 1939 dengan menggunakan biaya sebesar 1.650 Gulden. Ketika pembangunannya telah rampung dikerjakan, maka museum pun mulai diresmikan menggunakan upacara adat Simalungun yang bertepatan pada 30 April 1940.



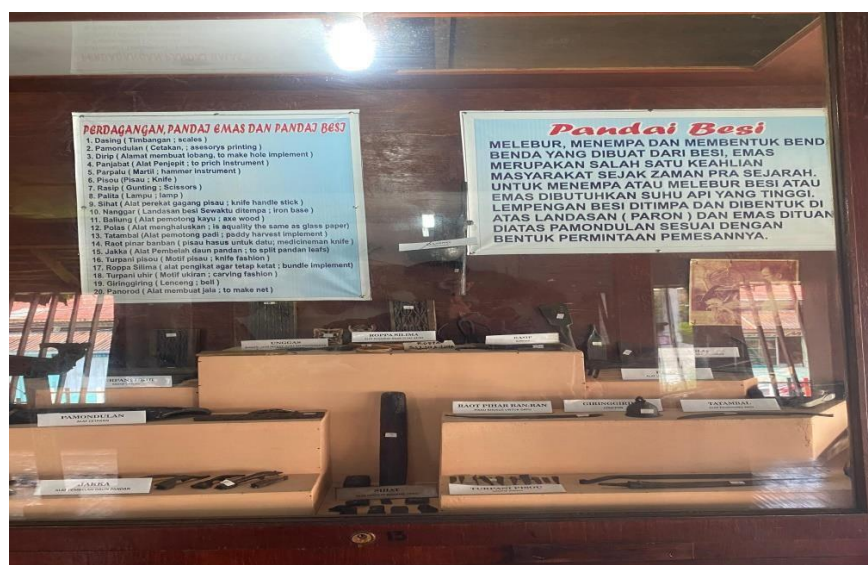
Gambar 1.1 Tampak Depan Museum Simalungun

Pembangunan museum sendiri memiliki tujuan guna menjaga benda-benda Cagar- Budaya yang bernilai sejarah dan budaya yang ada di Batak Simalungun agar tidak lenyap ditelan zaman. Sejak tanggal 7 Juni 1955 Museum Simalungun dikelola Yayasan Museum Simalungun. Biaya perawatan dan pemeliharannya diharapkan dari sumbangan pengunjung dan Pemerintah Kabupaten Simalungun dan Pemerintah Kota Pematangsiantar.

Jumlah koleksi Museum Simalungun berjumlah 860 buah, dimana seluruhnya tertata rapi dalam vitrine atau lemari pajangan Museum Simalungun. Museum Simalungun menyimpan berbagai koleksi yang terdiri dari:

a. Koleksi Etnografika

Di dalam museum ini memiliki kurang lebih 860 buah koleksi dan salah satunya yaitu koleksi etnografika. Koleksi etnografika ini antara lain berupa peralatan rumah tangga, peralatan pengrajin tenun, peralatan tari dan musik, peralatan Pandai Besai dan Pandai Emas, peralatan berburu dan meramu, peralatan menangkap ikan, dan peralatan pertanian.



Koleksi Keramikologie

Bahkan terdapat pula koleksi keramikologie di dalam Museum Simalungun ini. Koleksi tersebut terdiri dari beragam jenis porselin buatan Spanyol, Holland, dan China. Tentu saja ini merupakan salah satu koleksi yang terbilang cukup langka. Tidak heran apabila koleksi tersebut sangat dijaga dengan baik.

b. Koleksi Numiematika

Koleksi selanjutnya yang ada di Museum Simalungun yaitu Numiematika. Koleksi yang satu ini yakni terdiri dari berbagai jenis mata uang. Misalnya saja mata uang Jepang, Belanda, dan tentu saja Indonesia juga ada di sini.

c. Koleksi Naskah Kuno

Koleksi naskah kuno atau *Old Manuscript* yang ada di dalam museum tersebut terbuat dari kulit bambu ayan dan kayu Alim. Naskah kuno sendiri biasanya menyimpan beragam aspek ilmu dan pengetahuan seperti astronomi dan astrologi serta berbagai ramuan tradisional.



Contoh Koleksi-koleksi Naskah Kuno Museum Simalungun

d. Koleksi Arkeologi

Koleksi arkeologi yang ada di sana yakni terdiri atas beraneka arca yang dibuat dari kuningan, perunggu, dan batu. Jumlah arca yang ada di dalam museum ini pun tidak hanya sedikit.

e. Koleksi *Hand Craft*

Koleksi *Hand Craft* sendiri merupakan koleksi karya seni yang berupa ornament dan arca yang terbuat dari bahan bambu dan kayu. Koleksi tersebut cukup unik karena tentu saja membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk pembuatannya .



Contoh koleksi-koleksi *Hand Craft* Museum Simalungun

Museum Simalungun didirikan oleh raja-raja Simalungun, maka dari itu pendiri Museum Simalungun diantaranya yaitu:

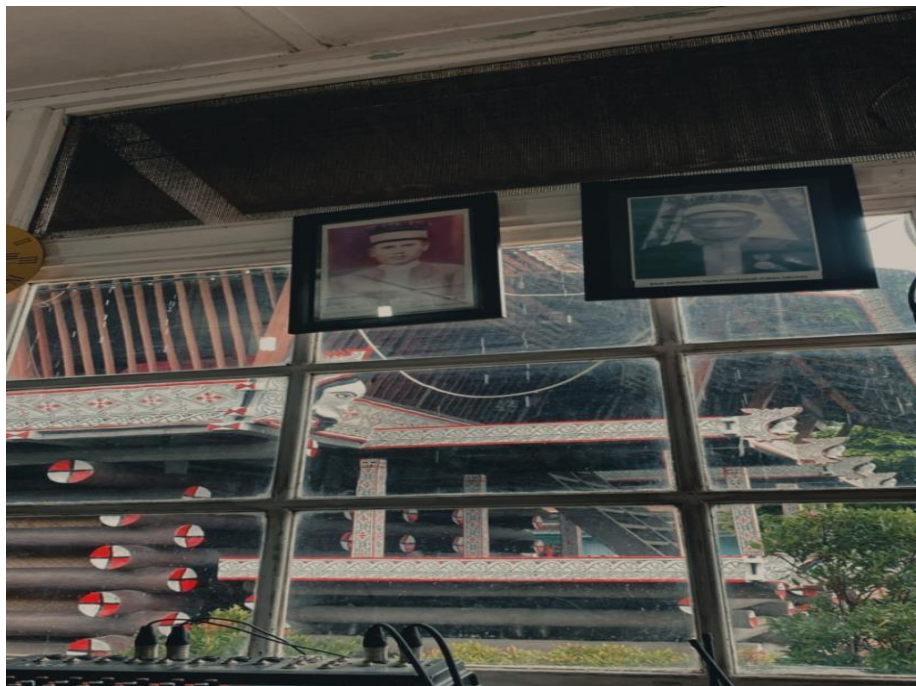
Ketua : A.H.Doornik

Sekretaris : Tuan Maja Purba (anak dari keluarga besar Raja Purba) Anggota : - Tuan Mogang Purba (Raja Purba terakhir) mewakili raja-raja

- Jaudin Saragih (Pangulu Balei)

- Tuan R.H Volbabe (Adm Perkebunan Horas) Penasehat :

Dr.P.Voorhoeve Taalambtenaar (ahli bahasa)



Gambar 1.2 Tampak Museum Simalungun Dari Dalam Kantor Administrasi

Alamat dari Museum Simalungun tersebut terletak di Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. Untuk lebih detailnya lagi yaitu berada di Jalan Jenderal Sudirman Pematangsiantar, Kelurahan Proklamasi, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangsiantar. Lokasinya pun dekat dengan beberapa tempat seperti Stasiun Siantar, Polresta Pematang Siantar,

Masjid Raya Pematangsiantar, Lapangan Merdeka, dan lain sebagainya.

Jam buka dari museum populer ini yaitu setiap Hari Senin sampai Sabtu, tepatnya dari jam 8 pagi hingga 5 sore. Jam tersebut tentu saja disesuaikan oleh zona waktu setempat. Sehingga, disarankan untuk tidak melakukan perjalanan menuju ke museum ini pada Hari Minggu dikarenakan tutup.

Keberadaan museum Simalungun mempunyai nilai historis yang tinggi. Pemanfaatan Museum Simalungun sebagai media sumber belajar diharapkan dapat memperkaya pengetahuan sejarah dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan minat serta kesadaran akan sejarah yang ada.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebagai bentuk kerja sama, hubungan guru dengan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan segala sumber yang bisa dimanfaatkan sebagai penunjang belajar. Sumber pembelajaran akan aktif jika memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia, termasuk dalam memanfaatkan sumber belajar. Sumber belajar sangat berhubungan erat dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dan guru dalam memperoleh pengalaman belajar. Pada saat ini sangat banyak variasi jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan seperti manusia, perpustakaan, buku pelajaran, internet atau media massa, bahkan museum sekalipun. Pemanfaatan lingkungan disekitar sekolah sebagai sumber belajar akan mendukung perkembangan potensi siswa. Alangkah lebih baiknya lagi jika memanfaatkan sumber belajar diluar lingkungan sekolah juga sangat membantu dan menarik. Pembelajaran ini juga dapat dilakukan melalui kunjungan ke museum yang bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman belajar seutuhnya.

Kemudian peneliti ingin bagaimana memfungsikan Museum Simalungun sebagai media pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VIII A MTs. Mesra Kota Pematangsiantar, serta kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Simalungun sebagai Sumber pembelajaran. Atas dasar latar belakang tersebut, maka penulis menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut “FUNGSI MUSEUM SIMALUNGUN SEBAGAI MEDIA SUMBER PEMBELAJARAN IPS SEJARAH BAGI SISWA KELAS VIII A MTs. MESRA, KOTA PEMATANGSIANTAR TAHUN PELAJARAN 2023/2024”

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Museum Simalungun dapat berfungsi secara efektif sebagai sumber media pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VIII-A MTs. Mesra Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran IPS sejarah bagi siswa kelas VIII-A MTs. Mesra Kota PematangSiantar Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap museum sebagai media sumber pembelajaran?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya mencakup pada faktor-faktor yang berhubungan dengan pemanfaatan Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VIII A MTs. Mesra Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pemanfaatan Museum Simalungun seagai media sumber pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VIII MTs. Mesra Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Simalungun sebagai media sumber pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VIII MTs. Mesra Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Mengetahui cara meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap Museum Simalungun sebagai media sumber belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum maupun lingkungan pendidikan khususnya pengetahuan mengenai pemanfaatan Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VIII A, MTs. Mesra Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun secara khusus, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Menambah pengetahuan sejarah, terutama yang berkaitan dengan Museum Simalungun
2. Menambah Pengetahuan bagi penulis khususnya dan bagi pembaca tentang pemanfaatan Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran IPS Sejarah bagi siswa kelas VIII , MTs. Mesra Kota Pematangsiantar

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, sebagai media berlatih maupun mengasah berfikir logis, kritis dan inspiratif dalam rangka mengembangkan profesionalisme peneliti sebagai calon guru sejarah.
2. Bagi guru, dapat menambah wawasan sebagai pengembangan metode pengajaran sejarah dan dapat memanfaatkan Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran IPS Sejarah.
3. Bagi peserta didik, dapat menambah informasi mengenai Museum Simalungun
4. Bagi pembaca, mengetahui mengenai Museum Simalungun dan ikut melestarikan sejarah dan budaya daerahnya.
5. Bagi Pemerintah Kota Pematangsiantar, diharapkan bias menjadi masukan inspirasi dalam upaya mengembangkan Museum Simalungun agar lebih dikenal masyarakat luas.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pengertian Museum

Kata Museum berasal dari bahasa Yunani, yaitu *museion* yaitu yang berarti kuil untuk pemujaan terhadap Sembilan Dewa Muse. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Benda Cagar Budaya, Museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, koleksi berupa benda, bangunan, atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya atau yang bukan Cagar Budaya, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Benda Cagar Budaya adalah benda alam atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagiannya-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia.

Merujuk pada *International Council Of Museums* (Antonio Ten Ros :2023) menyatakan Museum adalah lembaga non profit yang bersifat *permanent* yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.

Seiring dengan perkembangannya, arti museum sendiri banyak memiliki perubahan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, dan sebagai tempat menyimpan benda- benda kuno.

2.1.2. Manfaat Museum

Museum yang awalnya hanya digunakan sebagai tempat ibadah atau kuil tempat

melakukan pemujaan terhadap Sembilan Dewi Muse. Yang kemudian berubah menjadi tempat pengumpulan koleksi benda kenegaraan manusia baik benda buatan manusia maupun benda alam. Museum digunakan sebagai institusi yang bertugas untuk mengumpulkan dokumen, melestarikan dan menginterpretasikan bukti-bukti material dan informasi yang terkait untuk kepentingan masyarakat (Direktori Museum 1994:1). Dan pada saat ini fungsi utama dari museum sendiri adalah pendidikan, nilai dasar yang menjadi fondasi museum yaitu, melalui pendidikan masyarakat dikenalkan dengan tingginya nilai yang dikandung dalam koleksi museum. Bahkan aktivitas-aktivitas di museum di rancang sedemikian rupa sehingga fungsi museum dibidang pendidikan dapat berjalan dengan baik.

Bentuk dan aktivitasnya pun beragam, untuk siswa dapat berupa paket edukasi, koleksi keliling, kelas budaya, dan taman bermain yang bermain berhubungan dengan koleksi. serta aktivitas khusus bagi guru, Museum berkembang seiring dengan perkembangan begitu juga fungsinya yang mengalami perubahan dengan kedinamisan masyarakat itu sendiri.

Sedangkan menurut (Suratmin,2000:1) fungsi museum ialah :

1. Tempat Rekreasi

Museum dengan benda-benda koleksinya yang berupa benda-benda seni budaya yang mengandung nilai estetika, indah, aneh, antik, merupakan penawar bagi para pengunjung yang sedang tertekan jiwanya, merupakan “ obat” bagi mereka yang lelah dalam menghadapi kesibukan sehari-hari.

2. Tempat Ilmu Pengetahuan

Dibalik benda-benda koleksi tersembunyi adalah bermacam-macam pengetahuan yang setiap saat mengajak para cendekiawan untuk mengungkap tabir rahasianya. Oleh karena itu museum alam yang tepat bagi mereka yang mengadakan penyelidikan penelitian dan juga bagi mereka yang ingin menambah pengetahuan.

3. Sumber Informasi

Museum adalah lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya didalam menerangkan dunia manusia dan alam. Misalnya Museum Perjuangan menjelaskan perjuangan suatu bangsa.

Sedangkan menurut ICOM dalam (Luthfi Asiaro dkk,2012:13) merumuskan beberapa fungsi museum antara lain:

1. Mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa.
5. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
6. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
7. Visualisasi warisan alam dan budaya.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

Museum sebagai wadah pelestari nilai-nilai luhur dan warisan budaya, adalah salah satu media pendidikan nformal, yang memiliki fungsi sebagai tempat pendidikan kebudayaan bangsa sekaligus sebagai tempat wisata budaya yang dapat menimbulkan pemahaman dan rasa ikut memiliki unsur-unsur dan aspek budaya bangsa tersebut.

Sedangkan menurut boylend dalam (Luthfi Asiaro,2012:18) pendidikan museum itu tidak terbatas untuk satu kelompok umur tertentu. Museum dapat menjadi tempat yang ideal mulai dari anak-anak usia prasekolah hingga pensiunan. Setiap orang yang datang ke museum memiliki kesempatan secara terbuka untuk berkunjung dan berkomunikasi dengan orang.

2.1.2. Jenis-Jenis Museum

Menurut (Direktorat Permuseuman, 1971:) mengelompokkan museum- museum menurut jenis koleksinya menjadi 3 jenis museum.

1. Museum umum, yang koleksinya berupa peninggalan material manusia dan lingkungan yang berkaitan dengan berbagai cabang ilmu dan teknologi.
2. Museum khusus, adalah Museum yang mengoleksi peninggalan berupa material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan atau satu cabang teknologi
3. Museum Lokal, adalah museum yang mengoleksi peninggalan berupa material atau lingkungan yang berasal dari daerah Museum itu berada.

Sedangkan menurut kedudukannya Direktori Museum membagi menjadi 3 yaitu:

1. Museum Nasional yaitu Museum yang bernilai nasional, disini berarti Museum tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari benda yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan manusia dan lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia.
2. Museum Provinsi yaitu Museum yang bernilai provinsi, disini berarti Museum tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari benda yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan manusia dan lingkungannya dari Provinsi dimana Museum tersebut berada.
3. Museum Lokal yaitu Museum yang bernilai lokal, disini berarti Museum tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari benda yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan manusia dan lingkungannya berasal dari mana museum itu berada

Maka dari itu Museum Simalungun yang terletak di Kota Pematangsiantar merupakan jenis museum lokal karena menyimpan benda-benda yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan yang ada di Kota Pematangsiantar dan Kabupaten Simalungun.

2.2. Sumber Belajar

2.2.1. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah semua sumber termasuk *tools, materials, devices, settings*, dan *people* yang mungkin dipergunakan oleh pembelajar baik secara sendiri-sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja (Muhammad, 2018:3).

Pengertian diatas tampak lebih jelas bahwa sumber belajar adalah semua hal (data, orang, dan barang) yang dapat dipergunakan pembelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal untuk memudahkan belajar. Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan alat, teknik, dan latar.

Sedangkan menurut (Satrianawati, 2017:22) sumber belajar adalah semua bahan yang memfasilitasi proses seseorang mendapatkan pengalaman. Sumber belajar yang baik digunakan untuk pengalaman yang terorganisir dimana penyelesaian masalah di selesaikan dengan metode ilmiah.

Kemudian menurut (Andi, 2018:27) Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar secara individual.

2.2.2. Jenis-jenis Sumber Belajar

Merujuk pada pendapat (Andi Setiawan, 2017:27) dalam bukunya yang berjudul Belajar dan Pembelajaran. Pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari banyak jenisnya, tergantung sesuai dengan kebutuhan. Jika dilihat dari aspek pembelajaran yang dicapai, dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu: (1) pembelajaran keterampilan, (2) pembelajaran sikap, (3) pembelajaran pengetahuan, dan sebagainya, sedangkan pembelajaran menjadi beberapa kategori dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit yaitu : (1) pembelajaran melalui isyarat, (2) pembelajaran rangsangan tindak balas, (3) pembelajaran melalui perantaraan, (4) pembelajaran melalui perkaitan verbal, (5) pembelajaran dengan membedakan, (6) pembelajaran konsep, (7)

pembelajaran menurut aturan, (8) pembelajaran melalui penyelesaian masalah.

2.2.3. Manfaat Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Elly dalam buku (Andi Setiawan,2017:32) sumber belajar adalah data, orang, atau sesuatu yang memungkinkan siswa melakukan belajar. Sumber belajar meliputi semua sumber yang berkenaan dengan data, manusia, barang- barang yang memungkinkan dapat digunakan secara terpisah atau kombinasi, yang oleh siswa biasanya diguankan secara optimal untuk memberikan fasilitas dalam kegiatan belajar.

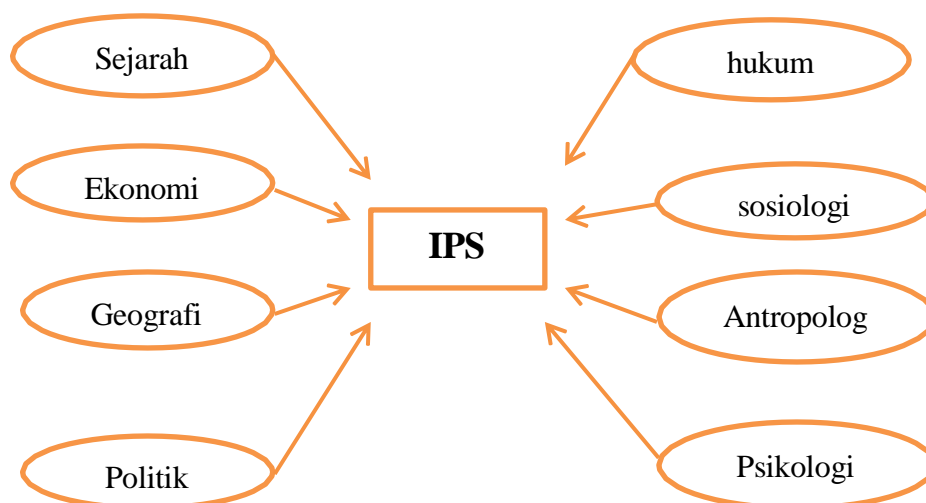
Selain itu, sumber belajar juga memiliki setidaknya-tidaknya enam manfaat yaitu untuk:

1. memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada siswa, misalnya karyawisata ke objek seperti masjid, makam, dan museum.
2. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat, secara langsung dan konkret, misalnya: denah, sketsa, foto, film, dan majalah.
3. Dapat menambah dan memperluas bahasan yang ada didalam kelas. Misalnya: buku, tes, dan narasumber.
4. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru, misalnya: buku bacaan, ensiklopedia dan Koran.
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan.
6. Dapat merangsang untuk berfikir, bersikap dan berkembang leboh lanjut, misalnya buku teks, buku bacaan serta film yang mengandung daya penalaran sehingga dapat merangsang siswa dalam berfikir, dan menganalisis.

2.3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Semua mata pelajaran walaupun bobotnya berbeda-beda dapat berperan dalam mengatasi atau mengurangi masalah dan perilaku penyimpangan social. Akan tetapi mata Pelajaran IPS memiliki peranan yang besar (Abdul Karim,2015:3).

IPS didefenisikan sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti: sejarah, ekonomi, geografis, politik, hukum, dan budaya yang dirumuskan secara interdisipliner setelah disesuaikan materinta untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Abdul Karim,2018:3). Ruang lingkup kajian IPS sangatlah luas, seluas objek kajian-kajian ilmu penunjangnya.



Gambar 2.1 Cabang Ilmu IPS

Sedangkan menurut Supardan dalam (Subkhan Rojuli,2016:6) IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi.

Pendidikan IPS bukan merupakan pendidikan disiplin ilmu tetapi adalah suatu kajian tentang

masalah-masalah sosial yang dikemas sedemikian rupa dengan memperimbangan faktor psikologis perkembangan peserta didik dan beban waktu kurikuler untuk program pendidikan.

Menurut Gunawan dalam (Subkhan Rojuli,2016:7) IPS adalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemyukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu, maupun ilmu pendidikan.

2.4. Pembelajaran Sejarah

2.4.1. Sejarah

kata sejarah berasal dari bahasa arab *syajaratun* yang berarti pohon. Dalam bahasa Arab, kata sejarah disebut *tarikh*, adapun kata *tarikh* berarti waktu. Kata sejarah lebih dekat dengan bahasa Yunani yaitu *historia* yang berarti ilmu. Dalam bahasa Inggris berasal dari *history*, yakni masa lalu. Dalam bahasa Prancis *historie*, bahasa Italia *storia*, bahasa Jerman *geschichte*, yang berarti terjadi, dan dalam bahasa Belanda dikenal *gescheiedenis*. Pengertian di atas dapat ditegaskan bahwa pengertian sejarah menyangkut waktu dan peristiwa. Oleh karena itu masalah waktu penting dalam memahami peristiwa, sejarawan cenderung mengatasi masalah ini dengan membuat periodisasi.

Sedangkan menurut (Ismaun,2016:1.3) sejarah bukan hanya sekedar pohon, dalam arti "pohon keluarga" juga tidak hanya berarti keturunan, asal-usul, dan silsilah. Walaupun begitu, jika kita mempelajari sejarah sekurang-kurangnya kita tentu akan mempelajari keturunan, asal-usul dan silsilah.

Sepintas telah kita ikuti arti kata sejarah di tinjau dari sudut pandang etimologi, yang menggambarkan sifat seperti pohon kayu, namun demikian bukanlah dimaksudkan bahwa sejarah itu secara biologis; tumbuh, berkembang, berbuah atau tidak dan akhirnya mati, benar-benar bagaikan pohon kayu. Begitu juga sejarah yang akan terus tumbuh, berkembang, dan bergerak dan akan terus berjalan sepanjang masa.

2.4.2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ahdar Jamaluddin,2019:13). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dan bias dikatakan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Undang- Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas pasal Ayat 20: Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi anatar peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut (Sawaluddin dkk, 2022:2) pembelajaran adalah segala upaya dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit didalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau model untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Dari penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan pengembangan yang terjadi di lingkungan belajar ataupun dimana saja yang bersifat ke arah yang lebih baik.

Sedangkan menurut (Isriani Hardini dkk,2015:10) adalah suatu usaha yang sengaja meoibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Sementara itu, keseharian disekolah-sekolah istilah pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami dengan proses belajar mengajar dimana didalamnya ada interaksi guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa.

2.5. Tipe-tipe Pembelajaran

Menurut Anita dalam (Muhammad Affandi,2013:83) terdapat 4 metode pembelajaran yaitu:

1. Metode Karya Wisata (*outdoor*)

Metode karya wisata adalah aktifitas belajar siswa yang dibawa keluar kelas. Pembelajaran ini harus direncanakan, dan dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis dan sistematis. Pembelajaran *outdoor* selain untuk peningkatan kemampuan juga lebih bersifat untuk peningkatan aspek-aspek psikologi siswa, seperti rasa senang dan rasa kebersamaan yang selanjutnya berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.



Contoh metode pembelajaran karya wisata

2. Metode *Talking Stick*

Metode *talking stick* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah para siswa mempelajari materi pokoknya. Metode ini mendorong siswa agar lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapat.

3. Metode Simulasi

Hasibuan dan Moedjiono dalam (Muhammad Affandi,2013:95). Metode ini adalah bentuk tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja dari kata *simulate* yang berarti pura-pura atau berbuat seolah-olah dan *simulation* yang artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja. metode ini merangsang keaktifan siswa dalam peranan yang di simulasikan oleh guru.

4. Metode Discovery Learning

Menurut djamarah dalam (Muhammad Affandu,2013:98). *Discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri, dalam teknik ini guru tidak memberikan materi secara keseluruhan, disini siswa di minta untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Dengan metode ini siswa akan terdorong menjadi siswa yang aktif, kreatif, serta jiwa jelajah yang meningkat.

2.6. Fungsi Museum Simalungun Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah

Membahas tentang sejarah berarti membahas tentang rangkaian perkembangan peristiwa yang menyangkut kehidupan manusia diwaktu yang lampau dalam berbagai aspeknya, termasuk peninggalan material peristiwa tersebut. Dalam pembelajaran sejarah yang baik, guru selalu berusaha merekonstruksikan suatu kejadian masa lampau. Untuk dapat merekonstruksikan peristiwa sesuai fakta sejarah dibutuhkan sumber belajar yang berkualitas. Serta sumber belajar yang dapat menggunakan suatu peristiwa kehidupan manusia yang lebih bermakna. Museum yang memiliki defenisi 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 didalam museum merupaka sumber primer sebuah peristiwa sejarah sehingga dapat disimpulkan museum dapat digunakan sebagai sebagai sumber belajar pembelajaran sejarah. Terutama karena fungsi museum sebagai penyedia ilmu pengetahuan dan edukasi bagi masyarakat. Museum merupakan bagian yang tidak bias dipisahkan dalam setiap pembelajaran sejarah, karena museum adalah bagian dari institusi pendidikan. Penggunaan museum sebagai karya wisata merupakan metode yang dapat digunakan untuk pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran.

Museum disebut tempat sumber belajar *by design* karena merupakan tempat sumber belajar memberikan informasi dari apa yang terpajang di museum tersebut. Begitu juga dengan Museum Simalungun, Kota Pematang Siantar yang dapat difungsikan oleh MTs Mesra Pematangsiantar sebagai sumber belajar, karena museum tersebut banyak memiliki koleksi benda-benda peninggalan dari budaya simalungun.

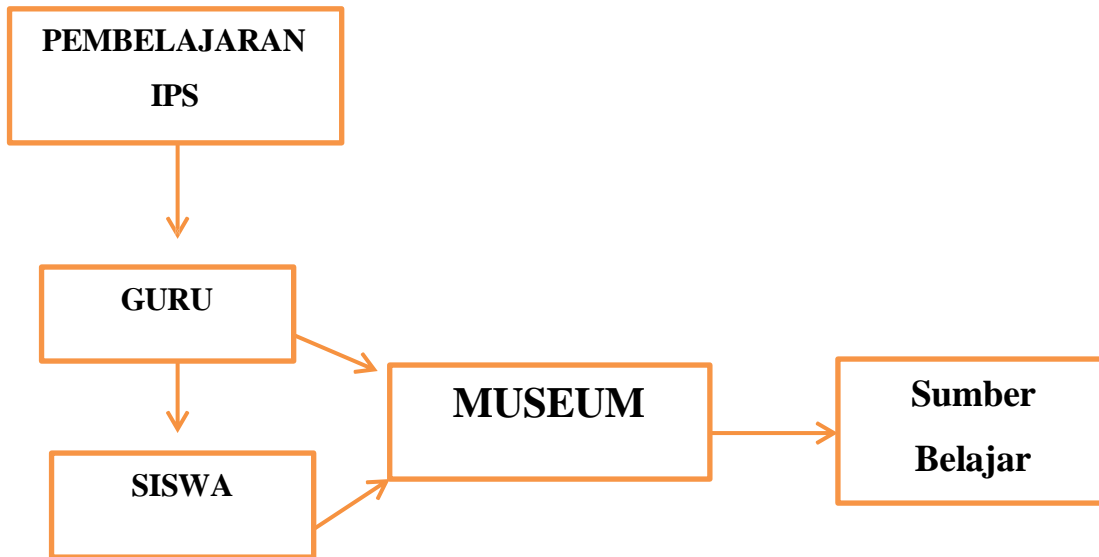
Pembelajaran sejarah ke Museum Simalungun dapat mengubah pemikiran siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami materi yang di ajarkan di sekolah. Dengan cara ini juga dapat menaikkan minat para siswa akan pelajaran sejarah, memicu ide atau gagasan baru, karena didalam museum siswa dirancang untuk menggunakan kemampuan berfikir kritisnya dan mengelolah hasil membaca yang ada didalam pembelajaran. Letak Museum Simalungun yang berdekatan dengan MTs Mesra Pematangsiantar mempermudah akses pemanfaatan sumber belajar. Pemanfaatan ini dapat berjalan efektif dengan tambahan bacaan yang diberikan oleh pemandu Museum.

2.7. Kerangka Berpikir

Sama halnya dengan museum lainnya, Museum Simalungun juga merupakan sebuah institusi sumber belajar. Sebagai sumber belajar, Museum Simalungun memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai tempat koleksi benda-benda bersejarah dan masa lampau yang berkaitan dengan peristiwa sejarah masa lalu khususnya Simalungun dan dapat memperkaya materi pelajaran IPS Sejarah terutama dalam pokok bahasan sejarah daerah.

Komponen-komponen dalam pembelajaran Sejarah Indonesia adalah guru, siswa materi dan sumber belajar yang harus saling mendukung untuk tercapainya tujuan mata pendidikan. Guru bertugas membuat Rencana Pembelajaran (RPP) dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan metode dan sumber belajar yang tepat. Sumber belajar sejarah dapat berasal dari guru, buku, penunjang dan lingkungan sekitar siswa.

Koleksi benda-benda bersejarah yang dimiliki museum dapat berfungsi sebagai sumber belajar siswa. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar IPS Sejarah dapat dilakukan dengan menggunakan metode kunjungan sejarah. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk kunjungan ke museum. Selain dapat menikmati peninggalan-peninggalan sejarah, juga dapat menggunakan koleksi museum sebagai sumber belajar sejarah. Dari berkunjung ke museum, siswa dapat berapresiasi dan mendorong pengembangan kreativitas berfikirnya.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Dasar Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji tentang pemanfaatan Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran IPS Sejarah adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan dan data bersifat induktif (Sugiyono, 2019:9).

Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan hasil yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna dalam artian memiliki data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.

Secara sederhana, penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic dan lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan peristiwa (Feny dkk,2022:3).

Fokus adalah pokok permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian. Yang pada dasarnya merupakan pembatasan masalah yang menjadi objek penelitian. Sesuai dengan apa yang menjadi perumusan masalah dengan tujuan penelitian, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah mengetahui fungsi museum sebagai sumber media pembelajaran IPS Sejarah, mengetahui kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan museum serta mencari solusi dari kendala yang di hadapi bagi siswa kelas VIII MTs Mesra Pematangsiantar.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data, dan lokasi yang dimaksud adalah Sekolah MTs Mesra Pematangsiantar, yang berlokasi di Jalan Sipirok, Timbang Galung, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. Sementara itu waktu penelitian terhitung sejak januari 2024 hingga maret 2024.

3.3. Populasi dan Sampel

Dalam memperoleh informan, peneliti harus berhati-hati, tidak langsung menunjuk satu orang yang dianggap memahami permasalahan, tetapi mata dan telinga harus dibuka lebar-lebar, sehingga menemukan subjek yang memang paling tahu tentang objek yang di teliti. Sebuah peneliti menemukan *key* informan, tentu saja peneliti tersebut harus berfikir bahwa koresponden satu subjek jelas belum cukup.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2019:80)

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari sebuah penelitian adalah sebuah data. Apabila peneliti tidak memahami teknik pengumpulan data yang dipakai selama proses penelitian maka peneliti tidak akan menemukan data yang sesuai standard yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, angket, dokumentasi dan wawancara.

1. Teknik Observasi

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian (Sugiyono,2019:228). Peneliti langsung terjun ke lokasi penelitian untuk melihat kegiatan dan aktivitas yang terjadi sekaligus melihat kondisi fisik dari MTs Mesra Pematangsiantar dapat diketahui sebagai sumber dari laporan penelitian ini.

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakqan oleh sumber data, an ikut merasakan suka dukanya. (Sugiyono,2019:145)

2. Angket

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengancara memeberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono,2019:142). Pada teknik ini peneliti akan memberikan sebelaran pernyataan kepada siswa MTs Mesra Peamatangsiantar seputar pertanyaan Fungsi Museum bagi siswa/siswi MTs Mesra Pematangsiantar yang telah melakukan kunjungan ke Museum Simalungun pada November 2023 lalu. Dengan teknik ini maka peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang dilakukan.

Pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang sudah terkumpul. Pertanyaan atau pernyataan dalam angket perlu dibuat kalimat positif dan negative responden dalam memberikan jawaban setiap pertanyaan lebih serius, dan tidak mekanistis (sugiyono,2019:143)



Gambar 3.1 Pembagian Angket Kepada siswa-siswi MTs Mesra Pematangsiantar

Bahasa yang digunakan dalam penulisan kuisioner harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden (Sugiyono,2019:142). Dalam hal ini peneliti menyesuaikan bahasa yang mudah dipahami agar siswa MTs Mesra Pematangsiantar dapat dengan mudah memahami apa yang peneliti maksudkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara memperoleh informasi dari beberapa sumber seperti gambar tertulis atau dokumen yang ada pada koresponden. Pada penelitian ini di dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan seperti data-data guru, data peserta didik, data sekolah serta foto kegiatan pembelajaran di kelas saat penelitian.

3.5. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit (Sugiyono,2019:137).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Sekolah

4.1.1. Geografis dan Identitas Sekolah

Tempat penelitian dilakukan di MTs. Mesra Pematangsiantar, dengan NPSN 10264549. MTs. Mesra beralamat di jalan Sapirook nomor 7, Kelurahan timbang Galung, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. MTs Mesra berfiri pada tahun 2016, dengan luas tanah 1.290 m² dengan menggunakan Kurikulum 2013 serta sudah mengantongi akreditasi B.

4.2. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, kompetensi dasarnya yaitu pada materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme, latar belakang munculnya Nasionalisme di Indonesia, serta

beberapa peninggalannya. Setelah guru menyampaikan materi tersebut kepada siswa, dan materi tersebut ada kaitannya dengan museum, dalam hal ini guru menggunakan metode pembelajaran karya wisata, dimana pembelajaran siswa dilakukan diluar kelas, metode ini bertujuan untuk melahirkan jiwa jelajah siswa, berfikir kritis serta meningkatkan keaktifan siswa, dalam hal ini juga akan membuat jiwa emosional siswa yang baik.

Siswa-siswi diberikan tugas untuk mengamati koleksi Museum Simalungun serta memanfaatkan Museum Simalungun untuk pembelajaran IPS yang sedang mereka pelajari. Metode karya wisata ini sangatlah menarik, para siswa jadi merasakan pembelajaran yang sedikit berbeda, dimana mereka tidak hanya belajar dari dalam kelas saja yang notabene menggunakan metode ceramah. Kunjungan ke Museum Simalungun di lakukan pada 1 November 2023 para siswa di dampingi guru.

Pada saat berkunjung para siswa sangat berpartisipasi dengan koleksi-koleksi yang ada di Museum Simalungun. Kunjungan ke museum juga mengurangi kejenuhan siswa saat belajar di dalam kelas, proses pembelajaran dengan menggunakan benda-benda yang sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkebun, dan tempat peninggalan bersejarah seperti museum, dalam hal ini museum yang digunakan siswa untuk belajar sejarah.



Dalam melihat fungsi museum simalungun sebagai media sumber belajar IPS Sejarah akan menghasilkan dampak positif serta dampak negatif. Dampak positif dapat dilihat dari antusias, sikap dan bertingkah laku yang positif terhadap kehidupan sehari-hari, dengan demikian siswa tahu arti pentingnya museum, sebagai media sumber belajar IPS Sejarah. Sebaliknya, persepsi negatif juga dapat mendorong siswa dan bertingkah laku negatif, misalnya siswa yang tidak pernah kemuseum untuk memanfaatkan museum sebagai sumber belajar ips sejarah atau sekedar jalan-jalan. Serta faktor dari siswa yang sudah pernah melakukan kunjungan ke Museum Simalungun, sehingga mereka tidak merasa penasaran lagi. Atau dari Musuem Simalungun sendiri yang kurang memiliki daya tarik yang dikarenakan kurangnya fasilitas penunjang seperti, pemandu wisata, kartu penjelasan objek yang sudah banyak hilang dan bahkan yang sudah tidak



bisa dibaca.

Untuk mendeskripsikan bagaimana Museum Simalungun dapat berfungsi secara efektif. Dan mengetahui kendala yang dihadapi dalam pemanfaatannya, serta cara peningkatan dan pemahaman minat siswa, terhadap Museum Simalungun, sebagai media sumber belajar pada pokok bahasan “perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme, serta latar belakang munculnya Nasionalisme di Indonesia serta beberapa peninggalannya”. Disamping dari hasil dokumentasi dan observasi, dan wawancara, peneliti juga akan mendeskripsikan data dari hasil angket yang peneliti bagikan kepada responden siswa kelas VIII A.

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, dibutuhkan kreatifitas guru dalam menerapkan metode dan penggunaan media yang baik. Kreatifitas guru dapat menjadi salah satu kunci dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru dituntut harus lebih maju dan lebih memahami bagaimana cara agar siswa-siswi dapat menelaah semua pelajaran yang diberikan. Hal ini disebabkan agar siswa-siswi mendapatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan yang membuat minat belajar siswa-siswi meningkat. Menggunakan metode-metode menarik juga bisa dilakukan seperti kunjungan ke museum, perpustakaan umum, taman eduwisata dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran IPS sejarah juga diperlukan media yang beragam. Yang seperti biasa, para siswa-siswi diberikan tugas dan mencari jawaban dengan referensi dari buku serta internet, maka dalam pokok bahasan Perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme, latar belakang munculnya Nasionalisme di Indonesia serta beberapa Peninggalannya, siswa diberi tugas oleh guru untuk memanfaatkan Museum Simalungun untuk mempelajari peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di museum serta berbagai macam koleksi-koleksi yang ada di Museum Simalungun, yang berhubungan dengan materi yang di ajarkan. Misalnya, seperti meriam besi yang merupakan sisa sisa perlawanan rakyat simalungun kepada penjajah, pistol tembak milik penjajah yang disita rakyat simalungun, serta peninggalan penjajah lainnya berupa koin, barang barang antik yang sangat langka yang tentu berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh guru IPS di sekolah. Maka dari itu siswa dapat mengetahui dan mendeskripsikan bahwa museum itu sangatlah penting untuk pembelajaran sejarah.



Gambar 1. Meriam peninggalan Penjajah

Hambatan dan kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Museum Simalungun sendiri adalah waktu yang sangat terbatas dengan materi yang tidak terbatas. Keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya menjadi hal pertama yang membuat penerapan fungsi Museum Simalungun

serta hambatan dari kesiapan guru dan siswa itu sendiri. Hambatan bisa berasal dari guru jika guru itu sendiri tidak memiliki kreatifitas dan inovatif dalam menjadikan semua benda, sumber menjadi sumber belajar IPS Sejarah, serta kurangnya mengenal metode metode yang bisa membuat siswa tertarik dan menimbulkan rasa ingin tahu . Hambatan dari siswa dapat berupa biaya akomodasi perjalanan, perizinan dari orang tua, dan lain sebagainya. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan siswa siswi tersebut akan kembali diluar dari jam sekolah dikarenakan ketertarikan siswa dengan Museum Simalungun

Selain dari guru, hambatan juga berasal dari siswa, dimana mereka masih susah untuk mengubah pola pikir yang lebih kreatif. Banyak siswa masih beranggapan bahwa pembelajaran IPS Sejarah berupa materi hafalan saja dan kemampuan bertanya dan ingin tahu siswa masih kurang. Disamping itu pembagian waktu pembelajaran sejarah yang masih sedikit membuat materi yang tiada habisnya tidak terkupas dengan tuntas.

Disamping tes hasil observasi, wawancara peneliti juga akan mendeskripsikan data dari hasil angket dan wawancara yang peneliti kepada siswa kelas VIII A MTs Mesra. Dari total siswa kelas VIII A yang berjumlah 32 orang, yang hadir pada hari saat angket dibagikan berjumlah 27 orang siswa, 5 siswa diantaranya berhalangan hadir dikarenakan sakit dan izin sehingga berhalangan hadir untuk mengikuti pembelajaran. dari 27 siswa tersebut terdapat 10 siswa laki laki dan 17 siswa perempuan. Terdapat 27 angket juga yang diberikan kepada responden dan 27 lembar angket juga yang peneliti terima dalam keadaan sudah terpilih opsi yang responden pilih. 1 lembar angketnya berisi nama serta kelas dari responden dan berisi petunjuk dari cara pengisian angket, terdapat 10 soal yang peneliti ajukan yang harus dijawab oleh setiap responden yang ada. Terdapat 4 opsi yang peneliti sediakan dimana point

1. (SS) sangat setuju dengan point 4.
2. (S) setuju dengan point 3.
3. (KS) kurang setuju dengan point 2, dan
4. (TS) tidak setuju dengan point 1.

Sebelum angket diberikan peneliti memberikan *refreshment* tentang materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme, latar belakang munculnya Nasionalisme di Indonesia serta beberapa peninggalannya, tak lupa peneliti juga memberikan *refreshment* kembali kepada siswa-siswi tentang Museum Simalungun dan jenis koleksinya. Dengan total keseluruhan waktu yang dibutuhkan dalam mengisi angket adalah 30 menit.

Dari hasil angket siswa-siswi kelas VIII A MTs. Mesra Pematangsiantar didapatkan hasil dari berbagai aspek yang pertama berdasarkan nilai angket per responden, dari 27 siswa yang mengisi angket maka didapatkan hasil nilai dengan rata-rata 76,94% per 100%. Selisih 23,06% merupakan pilihan dari opsi kurang setuju dan tidak setuju yang paling sering didapat dari soal “ Terdapat kendala dalam memanfaatkan Museum Simalungun sebagai sumber belajar IPS Sejarah” dari pernyataan diatas didapat bahwa para siswa kurang setuju merasakan kendala dalam memanfaatkan museum, dan dapat disimpulkan bahwa Museum Simalungun sangat membantu mereka dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru mereka dalam pokok bahasan Perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme, latar belakang munculnya Nasionalisme serta beberapa peninggalannya.

Selain dari hasil angket yang dibagikan peneliti, peneliti juga mendapatkan hasil wawancara. Dari 14 orang yang di wawancarai, 9 orang diantaranya belum pernah melakukan kunjungan ke Museum Simalungun, sehingga kunjungan pertama mereka, yang mereka rasakan sangatlah terkesan dikarenakan baru pertama kali menginjakkan kaki dan melihat benda benda peninggalan antik dan lagkah yang belum pernah mereka lihat sebelumnya, seperti contohnya alat menangkap ikan yang terbuat dari bambu, alat pasung yang terbuat dari kayu, serta botol minum yang masih sangat tradisional terbuat dari bambu. “Saya baru pertama kali dating ke Museum Simalungun, saya terkesan sekali karena didalam museum ini banyak peralatan tradisional yang belum saya lihat bahkan pikirkan, serta sejauh ini koleksi museum simalungun

mudah dipahami, di jangkau serta juga dapat memberikan jawaban dari soal yang guru kami berikan”, Chantika murid kelas VIII A.

“ Saya suka belajarnya keluar kelas, jadi saya ga jenuh dengan bacaan dan hafalan, belajar seperti ini asyik, buat siapapun jadi menarik”. Natasha siswi kelas VIII A.

Kemudian terdapat 4 orang siswa-siswi yang sudah pernah melakukan kunjungan Museum Simalungun sehingga mereka merasakan hal yang sama “saya sudah pernah datang kemari bersama orang tua saya waktu liburan lebaran hari raya, kami berfoto dan melihat berkeliling museum, jadi saya sudah tau dan ingat beberapa koleksi museum, seperti beruang yang sudah diawetkan, meriam, uang logam kuno dari luar negeri dan gondrang untuk acara pesta, musuemnya bagus dan saya suka berfoto di dalam karna tempatnya banyak yg estetik” kunjungan ini juga membantu saya dalam memenuhi tugas yang diberikan oleh guru kami, Fawzan Al Wafi, siswa kelas VIII A.

Sedangkan untuk 1 orang siswa yang bernama Rizky Ramadhan Siregar ia sudah pernah melakukan kunjungan ke Museum Simalungun dan juga sudah pernah berkunjung ke Museum Negeri Medan, jadi siswa tersebut membandingkan pengalamannya pada saat berkunjung ke dua museum tersebut. “Kalau saya sudah pernah datang ke Museum Simalungun dan Museum Negeri Medan, saya datang ke Museum Simalungun pada saat liburan semester dan datang ke Museum Negeri Medan pada saat mengunjungi rumah nenek saya, saya banyak melihat perbedaan diantara keduanya, kalau di Museum Simalungun koleksinya lebih sedikit, museumnya juga kurang canggih tidak ada seperti tv, pendingin ruangan, keterangan dari koleksi museum juga banyak yang hilang, dan juga ukurannya juga kecil dibandingkan dengan Museum Negeri Medan harga tiketnya lebih murah, ruangnya besar dan dingin, tempat untuk berfoto juga lebih banyak dan koleksinya dari banyak tempat, akan tetapi ini juga membantu untuk tugas ips saya, walau memiliki perbedaan yang jauh dari museum di Medan”, Risky Ramadhan Siregar, siswa kelas VIII A.

Dari wawancara singkat diatas menunjukan hasil yang berbeda dan dapat disimpulkan bahwa bagi para siswa yang belum pernah berkunjung ke Museum Simalungun maka mereka akan terkesan dan dibanding bagi mereka yang sudah pernah melakukan kunjungan di tambah lagi dengan siswa yang sudah pernah berkunjung ke Museum Simalungun. Terdapat juga pendapat siswi kelas VIII A bernama chantika yang menyebutkan pembelajaran luar kelas asyik dan menarik serta juga ada siswa yang sudah melakukan kunjungan ke museum lain, mereka cenderung membandingkan dengan apa yang mereka rasakan. Akan tetapi hasil wawancara keseluruhan dari semua responden dan semua pertanyaan wawancara, mereka terbantu dan baik dalam memfungsikan Museum Simalungun sebagai media sumber belajar, yang mana untuk membuktikan pernyataan penulis, penulis akan mencantumkan dari wawancara didalam lampiran.

Dari hasil diatas memberi solusi untuk Museum Simalungun sendiri untuk selalu berkembang baik dari segi fasilitas dan juga berkembang menyesuaikan perkembangan zaman, seperti contohnya dalam hal pendingin udara mesin petunjuk digital serta cara bentuk penyajian koleksi museum yang menarik.

Aspek lain adalah hasil angket berdasarkan nilai per soal, dari angket yang disebar, maka peneliti akan mendeskripsikan 5 soal secara mendalam dan dapat mewakili hasil dari keseluruhan angket.

Siswa-siswi kelas VIII A MTs Mesra menyatakan setuju untuk pernyataan “mereka merasa terbantu dengan koleksi Museum Simalungun dalam menjawab dan memenuhi tugas yang diberikan guru mereka” dengan hasil persentase 82% hal ini menunjukkan bahwa mayoritas dari siswa merasa terbantu dengan koleksi koleksi yang ada di Museum Simalungun dapat membantu mereka dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru mereka. Seperti contoh uang logam kuno peninggalan Belanda, pistol dan Meriam.

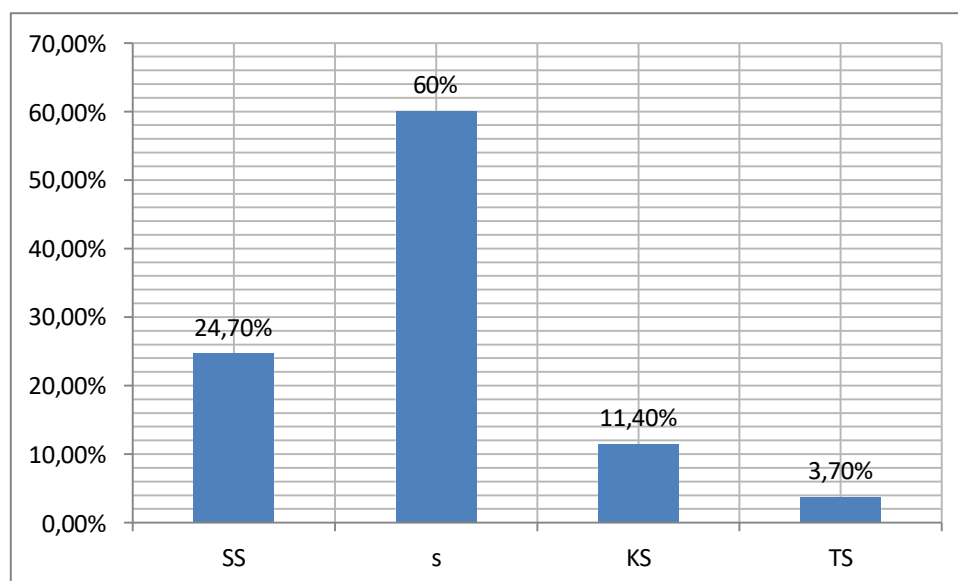
Untuk pernyataan “ mereka mengalami kendala dalam memfungsikan Museum

Simalungun sebagai media sumber belajar IPS Sejarah” siswa-siswi MTs Mesra menunjukkan persentase 64% dimana berarti, mereka kurang setuju merasakan kendala saat memfungsikan museum. Dikarenakan kemudahan akses dan koleksi-koleksi yang memiliki keterkaitan dengan bahasan materi dari pelajaran dan membantu mereka dalam memfungsikan Museum Simalungun sebagai sumber media

Siswa-siswi MTs Mesra Pematangsiantar menyatakan setuju untuk menyatakan bahwa “Museum Simalungun memiliki fasilitas yang cukup” dikarenakan mereka merasa sangat terbantu dalam memenuhi tugas yang diberikan. Area Museum Simalungun yang tidak begitu besar membuat tidak banyak juga fasilitas yang dibutuhkan oleh museum itu sendiri, serta jarak anatar Museum Simalungun dengan MTs Mesra Pematangsiantar yang berdekatan membuat tidak begitu sulit untuk mengakses Museum Simalungun.

Siswa-siswi menyatakan setuju dengan pernyataan “koleksi Museum Simalungun dapat membantu dalam memahami materi IPS” dengan skor poin perolehan 86%. Data sebelumnya menunjukkan persentase yang tinggi dikarenakan koleksi dan materi pokok bahasan sangat berhubungan dengan pokok bahasan dan tugas yang diberikan oleh guru mereka yaitu “Perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme, latar belakang munculnya Nasionalisme, serta beberapa peninggalannya”, dengan pokok bahasan tersebut mereka mendapat jawaban dari koleksi museum berupa meriam bekas peninggalan penjajah yang berhasil didapat oleh Raja Simalungun, serta bekas-bekas peninggalan dari penjajah lainnya berupa uang logam kuno, pistol penjajah. Dari sini mereka melihat kecocokan antara soal yang diberikan guru yaitu berupa soal observasi yang kemudian akan mereka presentasikan pada pertemuan minggu selanjutnya dan jawaban yang mereka dapat dari koleksi museum.

Siswa-siswi MTs Mesra Pematangsiantar menyatakan setuju bahwa Museum Simalungun dapat menjadi rekomendasi wisata untuk Kota Pematangsiantar. Dikarenakan ke autentikan dari Musuem Simalungun yang menyimpan koleksi-koleksi yang hanya terdapat di Museum Simalungun sendiri, dan merupakan salah satu situs kebanggan dari Kota Pematangsiantar bahkan juga merupakan salah satu cara untuk membuat budaya Simalungun tetap terjaga dan bahkan dikenal oleh dunia luar. Oleh karena, itu Museum Simalungun dapat menjadi rekomendasi yang cocok untuk dijadikan tujuan wisata Pematangsiantar.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Tes Angket

Dari sepuluh soal yang peneliti bagikan dan wawancara yang dilakukan, dapat kita lihat bahwa persentase terbesar adalah setuju yaitu 60,74% dan 24,07 sehingga mendapatkan total 85% hasil setuju dari total keseluruhan, menyatakan bahwa menjadikan museum simalungun menjadi media sumber belajar, dikarenakan kemudahan dan keterkaitan serta memiliki hubungan yang erat antara soal yang diberikan oleh guru mereka dengan jawaban yang mereka dapat dari

koleksi Museum Simalungun. Sedangkan sisanya 3,70% dan 11,40% dan mendapatkan total 15% menyatakan tidak setuju dan kurang setuju, menyatakan bahwa menjadikan Museum Simalungun menjadi media sumber belajar, dikarenakan mereka mengalami kendala dalam menganalisis koleksi museum dan juga dapat dijelaskan juga dengan dibantu argument dari pernyataan siswa yang sudah pernah datang ke Museum Simalungun serta siswa yang juga sudah melakukan kunjungan ke museum, sehingga mereka membandingkan kemudahan yang didapat dari Museum Simalungun dengan museum lain.

Dari penjabaran hasil penelitian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi Museum Simalungun sebagai sumber belajar ips sejarah bagi siswa-siswi kelas VIII A MTs Mesra Pematangsiantar adalah Baik. Tingginya hasil setuju serta minimnya respon kurang setuju dapat menjadi sebuah referensi kepada para pengajar terkhusus guru dan menteri pendidikan tentang berfungsinya Museum sebagai media sumber belajar yang dapat menaikkan pemahaman dan keaktifan dalam pembelajaran IPS Sejarah. Hal ini juga merupakan suatu langkah yang bagus dimana pihak sekolah akan lebih sering lagi menjadikan museum sebagai salah satu media sumber belajarnya. Serta dapat juga menjadi referensi serta masukan kepada pihak Museum Simalungun untuk lebih kolaboratif terhadap sekolah, Kementrian Pendidikan, serta organisasi-Organisasi milenial. Sehingga pihak Museum Simalungun mengerti letak titik dimana cara agar Museum Simalungun bangkit dan tumbuh menjadi museum yang lebih inovatif dalam perkembangan zaman.

4.3. Pembahasan

Setelah penelitian di dilaksanakan ada beberapa hal yang perlu dibahas dari hasil diatas. Pembahasan yang dilaksanakan didasarkan pada hasil yang diperoleh dari penelitian. Dari hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap keaktifan, pemahaman serta minat siswa dalam memanfaatkan objek peninggalan sejarah. Begitu juga dengan pembelajaran sejarah yang baik akan membuat siswa cenderung berusaha maksimal dalam memanfaatkan objek peninggalan sejarah yang ada disekitar lingkungan.

Dari hasil penelitian diatas dalam proses pembelajaran sejarah kelas VIII A MTs Mesra Pematangsiantar, dengan pokok bahasan perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme, latar belakang munculnya nasionalisme di Indonesia serta beberapa peninggalannya, dan karena pokok bahasan itu ada kaitannya dengan museum maka guru sejarah memberi tugas kepada siswa untuk mengunjungi Museum Simalungun dengan cara mempelajari koleksi isi museum tersebut.

Sedangkan melihat fungsi Museum Simalungun sebagai sumber belajar ips sejarah dapat bersifat positif atau negatif. Dampak positif dapat dilihat dari antusias, sikap dan bertingkah laku yang positif terhadap kehidupan sehari-hari, dengan demikian siswa tahu arti pentingnya museum sebagai media sumber belajar ips sejarah. Sebaliknya, persepsi negative juga dapat mendorong siswa dan bertingkah laku negative, misalnya siswa yang tidak pernah ke museum untuk memanfaatkan museum sebagai sumber belajar ips sejarah atau sekedar jalan-jalan. Dari hasil angket siswa tentang fungsi museum Simalungun sebagai media sumber belajar ips sejarah dapat dikategorikan dengan rata-rata 76,94% siswa ini telah memfungsikan museum ini sebagai sumber belajar sejarah. Serta hasil wawancara dari kebanyakan responden menyatakan datang ke Museum Simalungun dan merasa senang dan terkesan ditambah lagi mereka menyebutkan bahwa pembelajaran di museum memudahkan mereka dalam menjawab soal yang diberi oleh guru mereka yang berkaitan dengan koleksi museum.

Hasil belajar ips siswa-siswi yang memuaskan dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik guru maupun siswa tersendiri. Penelitian ini menunjukkan bahwa penyampaian materi yang sistematis dan menarik bagi siswa serta penggunaan berbagai karya wisata (*out door*) dapat menimbulkan hasil yang baik terhadap mata pelajaran sejarah. Dengan menggunakan metode ini, para siswa-siswi merasakan pembelajaran yang berbeda dimana mereka tidak jenuh dengan pembelajaran yang selalu dalam ruangan, dalam pembelajaran ini juga membuat rasa penasaran, keaktifan dan kreatifitas siswa dapat meningkat.

Pernyataan diatas tidak bisa terlepas dari berbagai cara guru dan siswa dalam memperoleh sumber belajar IPS Sejarah, dan mencoba berbagai macam metode pembelajaran seperti contohnya penggunaan metode pembelajaran karya wisata (*out door*). Yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa-siswi MTs Mesra dalam memfungsikan Museum Simalungun menjadi sumber media belajar IPS Sejarah mereka yang mendapat 76,94% dari hasil angket mereka yang dapat diartikan mereka setuju dalam memfungsikan Museum Simalungun sebagai media sumber belajar. Serta hasil wawancara yang menyatakan terbantu dengan koleksi-koleksi Museum Simalungun dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru mereka.

Kemudian hal-hal yang dapat menghambat pembelajaran sejarah yang baik, kebanyakan pembelajaran IPS Sejarah pada siswa MTs/SMP umumnya dan kebanyakan bersifat hafalan bacaan serta catatan. Dan minimnya guru sejarah yang memanfaatkan berbagai media dalam proses penunjang pembelajarannya seperti contoh pemanfaatan Museum Simalungun.

Akan tetapi hal ini bisa diatasi oleh guru sebagai pendidik, perlunya persiapan yang betul-betul matang sebelum memulai pelajaran, kemudian mencoba metode metode yang menyesuaikan perkembangan zaman. Agar metode yang diajarkan tidak harus selalu hafalan. Dan pada akhirnya guru berhasil menarik perhatian siswa-siswinya dengan kunjungan ke museum yang kemudian menimbulkan pemahaman yang baik dalam diri siswa.

Dari penjabaran hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi Museum Simalungun sebagai sumber belajar ips sejarah bagi siswa-siswi kelas VIII A MTs Mesra Pematangsiantar adalah Baik. Tingginya hasil setuju serta minimnya respon kurang setuju dapat menjadi sebuah referensi kepada para pengajar terkhusus guru dan menteri pendidikan tentang berfungsinya Museum sebagai media sumber belajar yang dapat menaikkan pemahaman dan keaktifan dalam pembelajaran IPS Sejarah. Hal ini juga merupakan suatu langkah yang bagus dimana pihak sekolah akan lebih sering lagi menjadikan museum sebagai salah satu media sumber belajarnya.

BAB V KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian, analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan penulis simpulkan sebagai berikut:

Pertama, fungsi Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran ips sejarah dapat bersifat positif dan negatif. Dampak positif dapat dilihat dari antusias, sikap dan bertingkah laku yang positif terhadap kehidupan sehari-hari, dengan demikian siswa tahu arti pentingnya museum sebagai media sumber belajar ips sejarah. Sebaliknya, persepsi negatif juga dapat mendorong siswa dan bertingkah laku negative, misalnya siswa yang tidak pernah ke museum untuk memanfaatkan museum sebagai sumber belajar ips sejarah atau sekedar jalan-jalan. Dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, dibutuhkan kreatifitas guru dalam menerapkan metode dan penggunaan media yang baik. Kreatifitas guru dapat menjadi salah satu kunci dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru dituntut harus lebih maju dan lebih memahami bagaimana cara agar siswa-siswi dapat menelaah semua pelajaran yang diberikan. Hal ini disebabkan agar siswa-siswi mendapatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan yang membuat minat belajar siswa-siswi meningkat. Menggunakan metode-metode menarik juga bisa dilakukan seperti kunjungan ke museum, perpustakaan umum, taman eduwisata dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran IPS sejarah juga diperlukan media yang beragam. Yang seperti biasa, para siswa-siswi diberikan tugas dan mencari jawaban dengan referensi dari buku serta internet, maka dalam pokok bahasan Perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme, latar belakang munculnya Nasionalisme di Indonesia serta beberapa Peninggalannya, siswa diberi tugas oleh guru untuk memanfaatkan Museum Simalungun untuk mempelajari peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di museum serta berbagai macam koleksi-koleksi yang ada di Museum Simalungun, yang berhubungan dengan materi yang di ajarkan. Misalnya, seperti meriam besi

yang merupakan sisa-sisa perlawanan rakyat Simalungun kepada penjajah, pistol tembak milik penjajah yang disita rakyat Simalungun, serta peninggalan penjajah lainnya berupa koin, barang antik yang sangat langka yang tentu berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh guru IPS di sekolah. Maka dari itu siswa dapat mengetahui dan mendeskripsikan bahwa museum itu sangatlah penting untuk pembelajaran sejarah.

Dari hasil angket siswa tentang fungsi museum Simalungun sebagai media sumber belajar IPS sejarah dapat dikategorikan dengan rata-rata 76,94% siswa ini telah memfungsikan museum ini sebagai sumber belajar sejarah. Serta hasil wawancara dari kebanyakan responden menyatakan datang ke Museum Simalungun dan merasa senang dan terkesan ditambah lagi mereka menyebutkan bahwa pembelajaran di museum memudahkan mereka dalam menjawab soal yang diberi oleh guru mereka yang berkaitan dengan koleksi museum. Dari penjabaran hasil penelitian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi Museum Simalungun sebagai sumber belajar IPS sejarah bagi siswa-siswi kelas VIII A MTs Mesra Pematangsiantar adalah Baik. Tingginya hasil setuju serta minimnya respon kurang setuju dapat menjadi sebuah referensi kepada para pengajar terkhusus guru dan menteri pendidikan tentang berfungsinya Museum sebagai media sumber belajar yang dapat menaikkan pemahaman dan keaktifan dalam pembelajaran IPS Sejarah.

Hal ini juga merupakan suatu langkah yang bagus dimana pihak sekolah akan lebih sering lagi menjadikan museum sebagai salah satu media sumber belajarnya. Serta dapat juga menjadi referensi serta masukan kepada pihak Museum Simalungun untuk lebih kolaboratif terhadap sekolah, Kementerian Pendidikan, serta organisasi-Organisasi milenial. Sehingga pihak Museum Simalungun mengerti letak titik dimana cara agar Museum Simalungun bangkit dan tumbuh menjadi museum yang lebih inovatif dalam perkembangan zaman.

5.2. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan tersebut, penulis memberikan saran kepada:

1. Guru

Guru seharusnya memiliki kreatifitas dan keterampilan dalam mengajar, menggunakan metode yang menarik sehingga membuat minat belajar dan aktifnya meningkat seperti contohnya memfungsikan Museum Simalungun sebagai media sumber belajar dalam pembelajaran IPS sejarah, jangan hanya berpatok pada metode ceramah atau hafalan yang membuat siswa cenderung bosan.

2. Siswa

Siswa juga diharuskan untuk pro aktif dalam pelajaran sejarah dan jangan hanya menerima materi yang diberikan atau diajarkan oleh guru. Akan tetapi siswa juga dapat belajar mandiri agar prestasinya dapat meningkat. Selain itu siswa juga dapat memfungsikan museum sebagai media tambahan belajarnya.

3. Sekolah

Diharapkan kepada sekolah hendaknya dapat menciptakan suasana sekolah yang kondusif, dengan menyediakan sumber media penunjang tambahan agar pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu pihak sekolah harusnya dapat lebih memfungsikan Museum Simalungun sebagai sumber media pembelajaran IPS sejarah bagi seluruh siswanya.

4. Museum

Dengan adanya hasil wawancara dari pernyataan siswa, dapat disimpulkan bahwa Museum Simalungun sendiri untuk harus selalu berkembang baik dari segi fasilitas dan juga berkembang menyesuaikan perkembangan zaman, yang dimana bisa disesuaikan dengan apa yang digemari oleh anak generasi sekarang. Dan juga diharapkan pihak museum lebih berkolaboratif dengan dinas pendidikan, organisasi anak muda yang kemudian dapat menjadi referensi pihak museum dalam mengimprovisasikan menjadi kearah yang lebih baik dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi M, Chamalah E dan Wardani (2013). Model dan metode pembelajaran di sekolah Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT) (Vol. 392, Issue 2).
- Asiarto Luthfi, Akbar A, dan Sulistyowati, D. (2012). Museum dan pendidikan: Buku 4. Jakarta : Kemendikbud.
- Birsyada, M.I., Gularso, D., Fairuzabadi, Muhammad K. B., dan Ardhyandyah W. S.. (2022). Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Darsono., Widya K. (2017). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamiluddin, A., dan Wardana, W. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. *CV. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, Pare-Pare.*
- Fiantika, F., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., ... dan Ambarwati, K. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Rake Sarasin (Issue March). Surabaya: PT. Pustaka Pelajar. <https://scholar.google.com/citations>.*
- Hardini, Isriani., Puspitasari, Dewi. (2015), Strategi Pembelajaran (Teori, Konsep dan Implementasi) Terpadu. Yogyakarta: Familia
- Husni, M., Sringah B. A., Eddy S., dan Narko. (1994). Direktori Museum di Indonesia. Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ismaun. (2016). Pengertian dan Konsep Sejarah: Modul 1. Universitas Terbuka.
- Marijan, K. (2012). Direktori Museum Indonesia. Jakarta: Album Budaya
- Muhammad. (2018). Sumber Belajar. Mataram : Sanabil.
- Pemerintah Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Pemerintah Indonesia. (2015). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. Jakarta.
- Prastowo Andi. (2018). Sumber Belajar dan Pusat Pembelajaran Teori dan Aplikasinya di sekolah/Madrasah. Jakarta: Kencana
- Pune, Ari F. (2021). Museum Seni dan Budaya Papua Bercitra Arsitektur Kontemporer di Kabupaten Timika. S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Rojuli, Subkhan. (2016), Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.

- Ros, A. T. (2023). What is a museum in 2023?. University of Valencia.
- Salim dan Syahrudin. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Citapustaka Media.
- Satrianawati.(2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish
- Setiawan, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sumiati. Esra. (2019). Metode Pembelajaran. Bandung: PT Sandiarta Sukses
- Suratmin. (2000:1). Musuem sebagai wahana pendidikan sejarah, Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta
- Suryadi Ahmad. (2020). Teknologi dan Media Pembelajaran jilid 2. Suka Bumi: CV Jejak,Anggota IKAPI
- Suswandari. (2016). Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Penguatan Karakter dan Identitas Bangsa. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.