

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menciptakan suatu bangsa yang berdaulat dan bergenerasi cerdas dibutuhkan unsur yang penting yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan suatu dasar utama untuk mencari jati diri agar dapat menjadi insan cerdas yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas bangsa (Chomaidi & Salamah, 2018). Pendidikan merupakan suatu proses timbal balik antara seorang guru dengan peserta didik yang diikuti dengan sebagian faktor pendidikan yang lain agar mencapai tujuan pendidikan yang didasari oleh nilai-nilai (Elfahmi, 2016). Pendidikan merupakan suatu proses belajar peserta didik dalam mengembangkan suatu potensi yang ada baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri.

Pendidikan modern menuntut pembelajaran yang lebih luas dan kontekstual. Bapak Pendidikan, Ki Hajar Dewantara telah mengingatkan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya di dalam ruang kelas saja, namun juga dilakukan di lingkungan keluarga dan masyarakat. Ki Hajar Dewantara menekankan pendidikan hendaknya berkelanjutan dan berkolaborasi dengan alam masyarakat Indonesia sendiri, konvergen dengan alam luar, dan akhirnya bersatu dengan alam universal (Suparlan, 2015). Peran dari guru diharapkan mampu mendukung ketiga ranah tersebut dan mampu melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan semua potensi yang terdapat di kelas dan di masyarakat untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Museum sebagai sarana pendidikan di luar kelas yang dikenal dengan wisata edukasi. Wisata Edukasi adalah suatu program dimana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi (Saeroji, 2022). Kegiatan wisata edukasi mengajak siswa nya berwisata sambil belajar .Kegiatan belajar seperti itu tidak membuat jenuh dan sangat interaktif sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa. Salah satu tempat wisata edukasi yang lokasi nya jauh dari Sekolah yaitu Museum Majapahit Trowulan yang terletak di Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Museum Majapahit Trowulan dapat menjadi solusi bagi siswa untuk membantu dalam pembelajaran. Museum dan koleksi di yang terdapat di dalamnya dapat dijadikan sumber dan media pembelajaran bagi siswa yang dapat memberikan pengalaman kognitif jika benar-benar dirancang secara tepat.

Museum membantu siswa dalam menghadirkan suasana dan gambaran masa lalu bagi siswa sehingga dapat mendorong proses berpikir siswa yang berarti menempatkan diri secara imajinatif ke dalam sebuah situasi bersejarah yang dapat memungkinkan siswa untuk melihat masa lalu meskipun hanya sebagian yang dipelajari oleh siswa namun kehadiran museum cukup membantu merekonstruksi gambaran masa lalu yang abstrak. Program museum tidak hanya pada koleksi museum tetapi juga kepada bagaimana museum dapat mengkomunikasikan koleksinya kepada seluruh pengunjung terutama pelajar. Museum Majapahit Trowulan sebagai salah satu tempat cagar budaya mempunyai landasan untuk tetap melestarikan peninggalan sejarah (Kuswati, 2021) . Museum ini bertujuan untuk melestarikan benda cagar budaya peninggalan sejarah dari kerajaan Majapahit dan juga sebagai pusat studi ilmiah maupun edukatif. Cagar budaya merupakan upaya untuk

melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan benda cagar budaya melalui kebijakan pengaturan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan untuk sebesar besarnya kesejahteraan rakyat. Peninggalan cagar budaya mempunyai nilai yang penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan kebudayaan. Oleh karena itu peninggalan cagar budaya perlu mendapatkan perhatian yang khusus dari pemerintah dan juga membutuhkan partisipasi dari masyarakat untuk menjaga kelestariannya. Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, jejak – jejak warisan di masa lalu tidak boleh terlupakan begitu saja. Salah satunya melalui digitalisasi cagar budaya. Digitalisasi cagar budaya mampu sebagai sarana untuk menyimpan jejak masa lalu untuk generasi di masa datang yang berguna bagi perkembangan pengetahuan, pendidikan, dan pariwisata. Penelitian ini akan mengenalkan museum Majapahit Trowulan sebagai edukasi wisata bersejarah dan pelestarian cagar budaya dengan perancangan buku katalog museum sebagai upaya pengenalan edukasi wisata dengan menggunakan teknik fotografi sehingga memudahkan siswa untuk mengetahui sejarah dari museum serta koleksi – koleksi peninggalan sejarah pada masa Majapahit

Penggunaan katalog sebagai media pembelajaran dapat diinovasikan ke dalam proses belajar untuk menunjang pembelajaran. Katalog yang dimaksud untuk menunjang pembelajaran di museum dapat menjadi fasilitas dari museum, dan juga sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya buku katalog yang dapat mencantumkan tentang koleksi- koleksi yang ada di museum Majapahit Trowulan serta penjelasan manfaat ataupun kegunaan dari setiap koleksi benda tersebut.

Sehingga dapat menginformasikan ke pengunjung secara langsung yang ingin mengetahui sejarah dan peninggalan-peninggalah sejarah dari museum Majapahit.

Berdasarkan hasil wawancara oleh ibu Zuni Hidayati S.Pd. selaku wali kelas V SDN Kebontemu menyatakan terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu minat siswa terhadap mata pelajaran tematik terutama pada muatan pelajaran IPS. Muatan pelajaran IPS termasuk muatan pelajaran yang menjenuhkan dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu nilai yang didapatkan kurang memuaskan. Banyak peserta didik kurang memahami pelajaran sehingga nilai yang didapatkan kurang baik, Nilai yang kurang baik tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh siswa. Sehingga guru harus memiliki satu kompetensi agar dapat membantu mengatasi permasalahan yang menghambat proses pembelajaran. Kompetensi tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket dari peserta didik yang berjumlah 30 siswa ditemukan hasil bahwa : (1) sebanyak 53% siswa merasakan bahwa muatan yang paling susah adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut karena muatan Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat banyak bacaan dan juga banyak sejarah yang harus diketahui sehingga menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami pembelajaran; (2) 40 % siswa yang faham mengenai sejarah; (3) 17 % siswa yang mengetahui terkait cagar budaya; (4) 60 % siswa mengetahui museum yang terletak jauh dari sekolah; (5) 10% siswa mengetahui bahwa museum itu adalah cagar budaya dan; (6) sebanyak 80 % siswa menyukai sesuatu yang bergambar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah didapatkan bahwa keadaan kelas masih kurang dalam hal sarana dan prasarana pembelajaran. Tidak terdapat komputer, LCD dan speaker / pengeras suara sebagai alat bantu untuk menggunakan media pembelajaran berbasis audio. Selain itu, sumber belajar dalam proses pembelajaran siswa hanya terpaku pada buku yang diberikan oleh sekolah. Penyampaian materi pada muatan Ilmu Pengetahuan sosial tidak menggunakan media pembelajaran sehingga berpengaruh pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Jumlah media pembelajaran yang terdapat di kelas masih sangat terbatas. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, Media sangat penting untuk memancing daya tarik siswa agar lebih aktif dalam merespon materi yang disampaikan oleh guru. Media yang menarik akan menambah rasa ingin tahu siswa dan dapat memberikan kesan positif bagi siswa dalam merespon pembelajaran, sehingga hal tersebut juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan media juga menjadi penunjang dalam keberhasilan pembelajaran sehingga pendidik harus mampu memilih media yang cocok digunakan saat mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu penggunaan media katalog sebagai alternatif untuk memecahkan masalah atau kendala-kendala dalam proses pembelajaran IPS di SDN Kebontemu. Melalui pengembangan media Katalog diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa diharapkan dapat memperoleh media yang menarik dan mempermudah memahami materi pembelajaran, dan guru juga terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memilih judul penelitian “ **Pengembangan Katalog Museum Majapahit Trowulan Sebagai Edukasi Wisata Bersejarah Dan Pelestarian Cagar Budaya Bagi Siswa SD**”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kevalidan Katalog Museum Majapahit Trowulan Sebagai Edukasi Wisata Bersejarah dan Pelestarian Cagar Budaya Bagi Siswa SD ?
2. Bagaimana Efektivitas Katalog Museum Majapahit Trowulan Sebagai Edukasi Wisata Bersejarah dan Pelestarian Cagar Budaya Bagi Siswa SD ?
3. Bagaimana Kemenarikan Katalog Museum Majapahit Trowulan Sebagai Edukasi Wisata Bersejarah dan Pelestarian Cagar Budaya Bagi Siswa SD ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan katalog Museum Majapahit Trowulan Sebagai Edukasi Wisata Bersejarah dan Pelestarian Cagar Budaya Bagi Siswa SD
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas katalog Museum Majapahit Sebagai Edukasi Wisata Bersejarah dan Pelestarian Cagar Budaya Bagi Siswa SD.
3. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan Katalog Museum Majapahit Sebagai Edukasi Wisata Bersejarah dan Pelestarian Cagar Budaya Bagi Siswa SD

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk berupa katalog Museum Majapahit Trowulan. Adapun spesifikasi produk pengembangan katalog yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Produk diberi nama Katalog Museum Majapahit Trowulan.
2. Katalog dicetak menggunakan kertas *Art Paper*.
3. Katalog berukuran B5 *Portrait*.
4. Katalog didesain menggunakan software canva dengan warna dan desain yang menarik
5. Katalog dijilid spiral

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Pada penelitian ini hanya menggunakan hasil belajar siswa kognitif saja.
2. Tahapan implementasi terbatas hanya dilakukan di SDN Kebontemu.
3. Uji coba produk pengembangan media hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN Kebontemu.
4. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut pada pembelajaran pada tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran siswa untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran katalog pada pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat menambah pengetahuan, wawasan siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi guru

Dapat membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan peneliti mengenai bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa serta mengetahui kevalidan, keefektian dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan.

d. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran tematik di sekolah dan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang terdapat di sekolah.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan katalog museum

Majapahit adalah :

- a. Media Pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Latuheru (1988 :11).

- b. Wisata Edukasi adalah suatu program dimana pengunjung dalam kegiatan wisata khususnya anak-anak tersebut melakukan perjalanan wisata pada kawasan wisata dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang terkait dengan kawasan wisata yang dikunjungi (Soepardi Harris, Atie Ernawati, Rita Laksmitasari : 2014).
- c. Cagar Budaya adalah upaya terpadu untuk melindungi, mengembangkan, dan memanaatkan cagar budaya melalui kebijakan pengaturan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan untuk sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010).
- d. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat penerima pesan sehingga proses belajar terjadi(Purwanto, 2013).
- e. Katalog adalah suatu catatan mengenai sejumlah benda yang terdapat di tempat tertentu dengan harapan orang dapat mengenali benda yang terdapat tanpa harus terlebih dahulu melihat bendanya (Siwi Soedoj