

Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Perkembangan Masyarakat Hindu-Budha Di Indonesia

Wahyu Endra Wicaksana
SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo
Wahyuwicaksana@mhs.unesa.ac.id

Ketut Prasetyo
Universitas Negeri Surabaya
ketutprasetyo1205@gmail.com

Abstract— Seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk memberikan pengajaran yang lebih baik, juga peningkatan penggunaan metode dalam memberikan materi kepada peserta pelatihan. Salah satu metode yang saat ini dianggap sebagai metode yang menarik adalah dengan memanfaatkan sumber belajar untuk memudahkan penyampaian materi dimana metode yang dianggap relevan dengan mata pelajaran IPS adalah museum. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh Pemanfaatan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS 4 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo terhadap materi "perkembangan masyarakat selama Buddhisme Hindu" dan Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan sumber belajar Museum dengan siswa yang belajar menggunakan buku teks pada siswa kelas X IPS di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi karena menggunakan kelas yang ada. Hasil penelitian ini adalah ada perbedaan siswa yang menggunakan sumber belajar Museum dengan siswa yang menggunakan buku teks karena ada perbedaan perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 5 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas X IPS 4 adalah kelas eksperimen. Peningkatan hasil belajar yang lebih baik ditunjukkan pada kelas eksperimen, yaitu skor rata-rata hasil tes kelas post test adalah 33,68 sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 25,78. Hasil uji t adalah $t = 7,694 > t_{tabel} = 2,026$ yang berarti dapat terjadi perbedaan yang signifikan, yaitu hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Keywords— *Pemanfaatan Museum, Sumber Belajar Historis, Hasil Belajar*

I. PENDAHULUAN

Seiring kebutuhan akan peningkatan pengajaran yang lebih baik, penggunaan metode yang digunakan untuk menyediakan materi bagi peserta didik juga meningkat. Salah satu metode yang saat ini dianggap metode yang menarik adalah dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Penggunaan sumber belajar alternatif dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana siswa atau peserta didik dapat secara aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran karena penggunaan atau pemanfaatan berbagai sumber belajar (Hendarwati, 2013).

Motivasi tinggi peserta didik, merupakan tujuan utama proses belajar mengajar, yang dalam konteks penelitian ini secara khusus ditujukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dapat dicapai secara lebih efektif dan efisien. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2007, tujuan utama dari mata pelajaran IPS adalah untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam pemikiran kritis dan logis, keingintahuan, keterampilan memecahkan masalah, penyidikan dan keterampilan sosial dalam kehidupan sosial. (Hendarwati, 2013). Dalam upaya mencapai tujuan mata pelajaran studi sosial, para guru perlu memilih metode yang paling tepat dan tepat dalam menyampaikan materi pengajaran kepada siswa, dimana salah satu metode yang dianggap relevan dengan mata pelajaran studi sosial adalah dengan menggunakan pembelajaran. sumber informasi yang berisi informasi yang memiliki hubungan erat dengan aspek sosial, budaya dan sejarah, yaitu museum.

Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum sangat penting, karena keberadaannya mampu menjawab berbagai pertanyaan yang timbul dalam proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya dan lingkungan alam, seperti untuk mengembangkan siswa. Kemampuan berpikir kreatif salah satunya adalah dengan menggunakan museum sebagai sumber belajar Sejarah.

Belajar sejarah yang berlangsung di sekolah menunjukkan penurunan semangat siswa mengikuti proses belajar Sejarah dengan penuh keseriusan. Hal ini terbukti dalam aktivitas dan perilaku sehari-hari mereka. Munculnya gejala disintegrasi dan kemudahan dimana siswa tersulut dalam berbagai perselisihan di antara mereka dapat dianggap sebagai tanda penipisan semangat moral di kalangan siswa. Dalam hubungan ini, guru Sejarah di sekolah menjadi

sasaran penembakan pertama, karena guru berada di garis depan proses belajar sejarah di sekolah.

Melalui barang koleksi yang dipamerkan di Museum, siswa dapat belajar tentang nilai dan perhatian dan kehidupan generasi sebelumnya sebagai bekal pada masa sekarang dan gambar untuk kehidupan masa depan. Objek koleksi di museum dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman akan peristiwa sejarah bagi siswa, dan museum yang akan dijadikan sumber belajar dalam penelitian ini adalah Museum Mpu Tantular.

Beberapa ulasan tentang koleksi andalan di museum ini adalah: (1) Meja Telepon terbuat dari logam (perunggu). Ini terdiri dari dua bagian, bagian pertama untuk berbicara sementara bagian lain untuk mendengarkan. Jenis telepon meja ini dibuat sekitar abad XVIII AD, (2) Shimponion yang berasal dari abad XVIII Jerman M, termasuk instrumen musik klasik dan tidak menggunakan listrik, tapi secara manual dengan rotasi, (3) Sepeda kayu tertua ditemukan oleh Michael Kesler seorang Jerman pada tahun 1766, (4) Dekorasi Garudeya menemukan saudara laki-laki Seger pada tahun 1989, di Desa Plaosan, Kec. Wates, Kab. Kediri. Hiasan ini terbuat dari emas 22 karat dengan berat keseluruhan 1.163,09 gram. Dilihat dari reliefnya, kemungkinan hiasan ini merupakan peninggalan abad XII-XIII M. Objek ini merupakan souvenir dari Raja Siam sampai Raja Airlangga, (5) Surya Stambha yang merupakan koleksi langka dari Nusa Tenggara Timur, (6) Durga Mahesauramardhini berasal dari candi Jawi, Pasuruan, memiliki 8 tangan yang menggambarkan kekuatan dan kekuatan supranatural sehingga bisa mengalahkan asura (raksasa), dan (7) Sepeda Motor Uap yang dibuat oleh seorang warga Jerman bernama Gottlien Daimler, dijalankan oleh tenaga uap. Jenis motor ini pertama kali diproduksi oleh pabrik 'Hildebrand Und Wolfmuller', Muenchen (Jerman) pada 1885 dengan kecepatan maksimal 30km / jam.

Dengan beberapa contoh koleksi museum yang telah dijelaskan di atas, diharapkan kunjungan ke Museum Mpu-Tantular merupakan sesuatu yang patut mendapat perhatian sebagai sumber pembelajaran visual bagi siswa. Berdasarkan uraian keseluruhan yang telah dinyatakan di atas, maka penelitian ini akan dilakukan dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Museum Mpu Tantular Sebagai Sumber Daya Pembelajaran Terhadap Hasil Siswa Kelas X IPS 4 Pada Pengembangan Material Masyarakat Dalam Bahasa Hindu-Budha Di Indonesia di Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo".

II. KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan literatur diperlukan untuk memahami konsep penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan literatur yang akan dipaparkan dalam bab ini terdiri dari tinjauan teoritis, hubungan antar variabel, penelitian terdahulu, penelitian kerangka konseptual, analisis penelitian, dan hipotesis penelitian.

A. Museum

a. Pengertian Museum

Kata museum berasal dari kata Yunani kuno "Muse" kata muse sesungguhnya nama salah satu dewi diantara sembilan dewi yang melambangkan cabang kegiatan atau ungkapan sains dan seni itu sendiri disebut "museion". Dengan demikian museum tersebut berarti tempat kerja para pemikir / ilmuwan jaman itu. Mereka merasa

sungguh-sungguh bahwa bangunan tempat kerja adalah laboratorium pendidikan dan tempat pengabdian kepada kesembilan peralatan tersebut. Segala tersebut mereka gunakan untuk praktik di laboratorium agar mereka menyimpan digedung dimana mereka bekerja.

b. Fungsi museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995: dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008. museum ini memiliki tugas menyimpan, memelihara, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian, museum ini memiliki dua fungsi utama: Sebagai tempat konservasi, museum harus melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda-benda menjadi koleksi, catatan koleksi, sistem penomoran dan pengaturan koleksi. (2) Pemeliharaan, yang meliputi kegiatan untuk mencegah dan mengatasi kerusakan koleksi. (3) Keamanan, yang mencakup kegiatan perlindungan untuk menjaga pengumpulan dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan aktivitas manusia. Sebagai sumber informasi, museum melakukan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan presentasi. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan budaya nasional, sains dan teknologi. Masih memperhatikan aspek pelestarian dan keamanan.

B. Sumber Belajar

Sumber belajar didefinisikan sebagai segala hal atau bahan yang dapat menjadi sumber informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang. Sumber belajar dapat berupa buku referensi, gambar, benda-benda bersejarah, buku cerita, nara sumber, atau benda-benda peninggalan budaya (Sudono, 2000:7). Menurut Association For Education Communication Technology (AECT), sumber belajar merupakan semua jenis sumber yang dapat berupa data, orang, atau objek tertentu yang memiliki fungsi informasi dan dapat dimanfaatkan oleh akamedisi maupun publik sebagai sumber peningkatan pengetahuan dan keterampilan (Darmono, 2006:6).

Mulyasa (2004:8) mendefinisikan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya Warsita (2008:209) mengemukakan bahwa sumber belajar merupakan seluruh komponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Ditambahkan pula oleh Sudjana dan Rivai (2009:76) bahwa sumber belajar adalah suatu daya yang sebagian atau keseluruhannya dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

C. Hasil Belajar

Perumusan mengenai makna dari proses pembelajaran mengacu pada beberapa faktor yang menjadi poin penting dalam proses pembelajaran, yaitu: identifikasi data, penafsiran data, pemanfaatan terminologi dan istilah. Namun pada dasarnya, pada setiap proses pembelajaran terdapat inti aktivitas yang dilakukan, yaitu aktivitas belajar dan mengajar. Dalam arti sempit, mengajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seorang pengajar yang menyampaikan materi tertentu kepada peserta ajar, serta menggunakan metode dan sarana tertentu. Sedangkan belajar umumnya merupakan aktivitas yang dilakukan oleh para peserta ajar,

yaitu upaya peningkatan kemampuan dan pengetahuan melalui penerimaan pengetahuan yang disampaikan oleh pengajar (Kamsinah, 2008).

Dalam arti yang lebih luas, proses pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan belajar mengajar, namun lebih spesifik pada upaya penguasaan materi pelajaran, atau informasi, atau data, yang dapat meningkatkan intelektualitas dan kemampuan peserta ajar. Dalam proses pembelajaran, peserta ajar berusaha untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki atau mendapatkan sebuah pengetahuan baru yang sebelumnya belum dimiliki, dimana untuk dapat mencapai peningkatan pengetahuan tersebut dibutuhkan upaya dari masing-masing pihak, baik peserta ajar maupun pengajar, sehingga didapatkan kepehaman dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif (Kamsinah, 2008).

D. Hubungan Antar Variabel

Pada bagian ini, akan dijelaskan tentang pengaruh antar variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan tiga variabel yang terdiri dari satu variabel independen (Sumber Belajar) dan satu variabel dependen (Hasil Belajar). Penjelasan pengaruh antarvariabel sebagai berikut:

Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar. Pada bagian ini, akan dijelaskan tentang pengaruh antar variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan tiga variabel yang terdiri dari satu variabel independen (Sumber Belajar) dan satu variabel dependen (Hasil Belajar) AECT (dalam Sungkono, 2012) membagi sumber belajar menjadi enam dimensi, yaitu pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar. Keenam dimensi tersebut sangat berkaitan dengan hasil belajar para siswa di sekolah. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Arif Widayanto (2011) dan juga penelitian Sianipar (2013) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara sumber belajar terhadap hasil belajar siswa.

E. Landasan Teori

Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan khususnya Museum sebagai sumber belajar sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Teori Pembelajaran Piaget lebih dikenal sebagai teori Piaget. Teori Piaget mengenai terjadinya belajar didasari atas empat konsep dasar, yaitu skema, asimilasi, akomodasi dan ekuilibrisasi. Teorinya mengatakan bahwa belajar itu sebagai tindakan kognitif atau tindakan yang menyangkut pikiran yaitu tindakan penataan dan pengadaptasian terhadap lingkungan. Siswa sudah memiliki pengalaman yang khas yang berarti anak sudah memiliki sejumlah skema yang khas. Pada suatu keadaan seimbang ia dihadapkan pada stimulus yang bisa berupa benda, peristiwa, konsep, ataupun gagasan.

Maka dalam pikiran anak akan terjadi pemilahan melalui memorinya, yang bisa menghasilkan dua kemungkinan, yaitu kesesuaian atau ketidaksesuaian. Jika terjadi kesesuaian antara stimulus dan skema yang sudah ada maka akan terjadi penguatan. Jika stimulus tidak sepenuhnya dapat diasimilasikan ke dalam skema yang ada akan terjadi konflik kognitif, berupa kekesalan, kebingungan dan keingintahuan. Dalam keadaan tidak seimbang ini anak mempunyai dua pilihan yaitu mengabaikan stimulus dan menyerah atau menanggapi stimulus tersebut dengan mengubah pandangannya. Proses ini oleh Piaget disebut dengan akomodasi.

III. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen karena keterlibatan sampel penelitian tidak dilakukan secara acak, melainkan dengan menggunakan kelas-kelas yang sudah ada, baik secara kelompok eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol (Bes, 1982 dalam Sugiyono, 2010). Menurut Sukardi (2014) penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Bentuk penelitian ini banyak digunakan di bidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subyek yang diteliti adalah manusia, dimana mereka tidak boleh dibedakan antara satu dengan yang lain seperti misalnya mendapat perlakuan karena berstatus sebagai grup kontrol. Dengan memperhatikan variabel-variabel yang terkait, dalam rancangan penelitian ini dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimen dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2014: 78) *Nonequivalent Control Group Design* ini hampir sama dengan *pretest-posttest Control Group Design*, hanya pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Adapun prosedurnya dilakukan dengan tiga tahap. Tahap pertama diambil dua kelompok, yang tiap-tiap kelompok diberikan pretest dengan soal pretest yang sama. Tahap kedua masing-masing kelompok diberikan treatment yang berbeda dalam proses pembelajaran, dan tahap ketiga tiap-tiap kelompok diberikan posttest dengan soal yang sama dan prosedur penelitiannya dapat ditunjukkan seperti pada tabel 3.1

Tabel 3.1. *Desain Quasi Experimental Nonequivalent Control Group*

Grup	Pretest	Variabel Terikat	Posttest
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1	0	Y2

Keterangan

- X = perlakuan yaitu Buku Teks dan Museum sebagai sumber belajar
- 0 = pembelajaran dengan menggunakan buku teks saja
- Y1 = pretest (Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol)
- Y2 = posttest (Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengamatan, penyebaran angket, dan tes.

1) Pengamatan.

Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat yang berada di kelas ataupun pada saat di museum. Penelitian ini menggunakan lembar pengamatan untuk mengetahui aktifitas siswa, dan keterlaksanaan perangkat selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan berupa data dari dua pengamat.

2) Penyebaran angket.

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui seberapa besar

ketertarikan siswa atas kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Museum sebagai sumber belajar.

3) Tes

Tes dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang menggunakan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar lebih baik dari pada pembelajar yang menggunakan metode ceramah.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Hasil Validasi Butir Soal Hasil Belajar

Sebelum digunakan dalam penelitian, butir soal kemampuan Hasil Belajar terlebih dahulu diujicobakan pada kelas uji coba. Kelas uji coba yang digunakan masih dalam populasi namun bukan termasuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas uji coba ini adalah kelas X IPS 1 dengan 36 siswa.

Uji coba tes kemampuan Hasil Belajar ini bertujuan untuk menganalisa butir-butir pertanyaan yang nantinya akan digunakan dalam tes awal (*pretes*) dan tes akhir (*postes*) kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapat perlakuan yang berbeda. Validasi butir soal meliputi

a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2002: 144). Cara yang digunakan untuk mengetahui validitas angket dengan data non dikotomi (1, 2, 3, 4) adalah dengan rumus korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil uji coba atas 10 butir soal, kesemua butir soal dinyatakan valid. Butir soal yang telah valid tersebut selanjutnya digunakan sebagai instrumen pengambilan data pada penelitian yang sesungguhnya. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Hasil dari perhitungan validitas butir soal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

No	Value <i>r</i> hitung	Value <i>r</i> tabel	information
1	0.760	0.324	Valid
2	0.623	0.324	Valid
3	0.463	0.324	Valid
4	0.539	0.324	Valid
5	0.763	0.324	Valid
6	0.517	0.324	Valid
7	0.582	0.324	Valid
8	0.435	0.324	Valid
9	0.411	0.324	Valid
10	0.489	0.324	Valid

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai *r-hitung* untuk masing-masing butir soal dalam instrumen penelitian ini lebih besar dari *r-tabel* (0,324), sehingga dapat dinyatakan bahwa butir soal keterampilan Hasil belajar adalah valid sehingga dapat dipergunakan sebagai alat pengumpul data penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan tingkat keajegan atau keandalan instrumen dalam menjalankan fungsinya sebagai alat ukur. Taraf reliabilitas suatu tes dinyatakan dalam suatu angka koefisien reliabilitas. Butir soal yang sudah dinyatakan valid, selanjutnya diuji tingkat reliabilitasnya. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *r* sebesar 0,853. Berdasarkan kriteria koefisien reliabilitas maka soal yang diujicobakan tergolong reliabilitasnya tinggi. Dengan demikian maka soal tersebut dapat digunakan sebagai ins-trumen pengambilan data pada penelitian yang sesungguhnya.

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.853	10

B. Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan pada Bab IV, maka diperlukan adanya diskusi hasil penelitian untuk melihat kesesuaian hasil penelitian dan temuan-temuan di lapangan dengan teori atau hasil penelitian yang relevan.

Data pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata penilaian 3,96. Angka tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan sudah sistematis, runtut, dan sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan.

Pembelajaran pada pertemuan II berdasarkan data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh angka 3,93. Angka tersebut menunjukkan bahwa ke-terlaksanaan pembelajaran sudah baik sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

Pembelajaran pertemuan III menunjukkan keterlaksanaan yang baik, yang dibuktikan dari nilai rata-rata yang diberikan pengamat 1 dan pengamat 2 yaitu pada angka 3,85. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

Hasil pengamatan aktifitas siswa oleh dua orang pengamat baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan hasil yang berbeda. Pada kelas kontrol aktifitas lesan, mendapat nilai rata-rata 2,4; aktifitas menulis mendapat nilai rata-rata 2,6; aktifitas mental mendapat nilai rata-rata 2,6 dan aktifitas emosional rata-rata hanya mendapat nilai 2,7. Semua angka tersebut menunjukkan nilai dengan kategori kurang baik. Hanya aktifitas mendengarkan yang mendapat nilai rata-rata 3,4. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran hanya berlangsung satu arah, yaitu guru aktif memberikan materi sedangkan siswa aktif mendengarkan.

Kelas eksperimen menunjukkan data yang berbeda. Penilaian rata-rata aktifitas lesan mendapat skor 3,1; aktifitas mendengarkan mendapat skor rata-rata 3,2; aktifitas menulis mendapat skor rata-rata 3,3; aktifitas mental mendapat skor rata-rata 3,5 dan aktifitas emosional mendapat skor rata-rata 3,7. Angka-angka tersebut menunjukkan kelas yang hidup. Artinya terjadi interaksi yang baik antar siswa dengan siswa dan antar siswa dengan gurunya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Jean Piaget yang mengatakan bahwa pengetahuan tidak bisa ditransfer atau dipindah begitu saja dari guru kepada siswa. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan pada siswa agar berinteraksi dengan lingkungan dan secara aktif mencari, mengamati serta menemukan berbagai hal dari lingkungan. Siswa harus diberi kesempatan melakukan eksperimen dengan obyek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu dengan pertanyaan tilikan dari guru. Artinya siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitifnya.

Museum Mpu Tantular ternyata mampu berfungsi sebagai stimulus yang baik yang dapat dipakai siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan baru. Pengalaman observasi di Museum Mpu Tantular sebagai stimulus semula menimbulkan ketidakcocokan dan kebingungan dengan skema yang ada dalam pikiran siswa. Kegiatan diskusi dan presentasi di kelas yang diakhiri dengan kegiatan mengambil kesimpulan bersama guru bisa mengubah skema dalam memori siswa. Pada akhirnya siswa dapat mengubah pandangannya atas konsep-konsep yang salah sebelumnya. Dengan cara ini siswa menjadi lebih paham tentang Sejarah Perkembangan Hindu-Budha di Indonesia

Akibat teori kognitif Piaget terhadap pengajaran adalah guru harus lebih menekankan pentingnya pengalaman bagi anak dengan lingkungan sekelilingnya. Siswa akan belajar lebih baik dan bermakna jika pada proses pembelajarannya menghubungkan informasi atau konsep yang telah diketahui oleh siswa. Pada pembelajaran yang memanfaatkan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar, siswa didorong untuk melakukan pengamatan pada peninggalan Sejarah pada masa Hindu-Budha di Museum Mpu Tantular.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan Hasil Belajar siswa antara kelas yang memanfaatkan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar dibandingkan Hasil Belajar siswa yang menggunakan pembelajaran dengan menggunakan buku teks dan tanya jawab. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini berwujud dengan adanya peningkatan pemahaman yang lebih

menyeluruh tentang perkembangan Hindu-Budha di Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari jawaban-jawaban siswa. Kemampuan tersebut menggambarkan kemampuan yang seharusnya dikuasai dalam kompetensi inti yang membahas tentang materi perkembangan Hindu-Budha di Indonesia. Siswa juga mayoritas sudah benar ketika mendefinisikan tentang perbedaan hasil peninggalan kebudayaan Hindu dan Budha

2. Penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan Museum Mpu Tantular berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sebab siswa merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang sumber belajarnya dapat disaksikan sendiri oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga hasil belajar mereka menjadi terasah dan meningkat

REFERENCES

- Agus Mursidi (2008). Pemanfaatan Museum Blambangan Sebagai Sumber Belajar Sejarah (Studi Kasus Pada Siswa Sma Negeri Kelas X Kabupaten Banyuwangi).
- Alghifari (2011). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan Analisa Data. Jakarta : Graha Pena
- Anggani Sudono, (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta : Grasindo.
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. Psikologi Belajar. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arif Widayanto (2011) Pemanfaatan Museum Diponegoro Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pada Materi Bentuk-Bentuk Perlawanan Rakyat Indonesia Dalam Menentang Kolonialisme Bangsa Barat Periode Sesudah Tahun 1800 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Magelang.
- Arikunto, Suharsini, 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bintarini, Ni Kade. Marhaeni, A.A.I.N. Lasmawan, I Wayan, 2013. Determinasi Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Gaya Belajar Dan Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Yudistira Kecamatan Negara. E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Pendidikan Dasar (Volume 3 Tahun 2013).
- Depdikbud. 2013. Permendikbud RI Nomor 68 tentang Implementasi Kurikulum. Jakarta: Depdikbud RI
- Depdikbud. 2013. Permendikbud RI Nomor 58 tentang Implementasi Kurikulum. Jakarta: Depdikbud RI
- Dewanto. 2005. Metodologi Penelitian. Semarang: UPT UNNES Press.
- Dewanto dan Tarsis Tarmudji. 1995. Metode Statistika. Yogyakarta: Liberty.
- Dika Tita. (2013). Lengkap Tentang Museum Mpu Tantular.
- Dimiyati & Mudjiono, 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif. Yogyakarta: Dewan Bahasa dan Pustaka