

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan komponen penting dan dasar dalam sebuah penelitian, yang menjadi landasan bagi keseluruhan studi. Dalam bagian ini, konsep-konsep dan prinsip yang relevan disajikan untuk digunakan dalam penelitian. Kajian pustaka juga berperan sebagai pondasi teoritis serta alat analisis guna memahami fenomena yang sedang dikaji.

2.1.1 Museum

Museum merupakan bagian dari suatu elemen bersejarah dan berharga yang memiliki warisan budaya serta dapat menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Maksud dari warisan budaya itu sendiri yaitu bukti dari peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial (Herlly, 2020:11). Awal sejarahnya museum terbentuk karena berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan. Museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum yang bertugas merawat, mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda untuk tujuan pendidikan, penelitian dan hiburan (Schouten, 1991:3).

2.1.1.1 Koleksi Museum

Koleksi museum adalah semua jenis benda material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungan yang disimpan dalam museum dan mempunyai nilai bagi pembinaan dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, teknologi serta kebudayaan. Dalam pengumpulan berbagai benda yang akan dijadikan koleksi museum, baik berupa benda asli tidak asli. Pengadaan koleksi dapat dilakukan dengan cara (1) hibah (hadiah atau sumbangan); (2) titipan; (3) pinjaman; (4) tukar menukar dengan museum lain; (5) hasil temuan (dari hasil survei, ekskavasi, atau sitaan); dan (6) imbalan jasa (pembelian dari hasil temuan atau warisan) (Suyati, 2007: 5).

Koleksi museum merupakan syarat mutlak dan roh dalam sebuah museum, maka persyaratan sebuah benda menjadi koleksi, antara lain (1) memiliki nilai sejarah (termasuk nilai estetika); (2) dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam); (3) harus dijadikan dokumen, yang nantinya dapat digunakan sebagai penelitian ilmiah; (4) unik, merupakan benda-benda yang sejenis; (5) hampir punah dan langka merupakan benda yang sulit ditemukan (Suyati, 2007: 7).

2.1.1.2 Fungsi dan Jenis-Jenis Museum

Pada rancangan peraturan pemerintah tentang museum, dipaparkan bahwa museum berfungsi sebagai perlindungan, pengembangan, pemanfaatan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Berdasarkan peraturan pemerintah No. 19 tahun 1995 dalam Pedoman Museum Indonesia, museum memiliki fungsi atau tugas menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum benda berupa cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu (Herlly, 2020:17) :

1. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melakukan kegiatan sebagai Berikut :
 - a. Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, system penomoran, dan penataan koleksi.
 - b. Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi benda koleksi.
 - c. Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi
2. Sebagai sumber informasi museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi, sedangkan penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

Menurut fungsi tersebut, museum dapat dibagi menjadi dua jenis Pertama, museum umum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, ilmu dan teknologi. Kedua, museum khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari satu cabang yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, ilmu dan teknologi (Berrinovan, 2011: 12).

Berdasarkan kedudukannya ,museum terdiri dari museum nasional, museum provinsi, dan museum lokal. Museum nasional adalah museum yang koleksinya terdiri dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional, contohnya: Museum Nasional Indonesia. Museum Provinsi yaitu museum yang koleksinya terdiri wilayah provinsi tertentu sebagai contoh adalah Museum Benteng Vredeburg di Yogyakarta dan Museum Tsunami di Aceh. Museum lokal adalah museum yang koleksinya terdiri dari wilayah kabupaten/kota tertentu, salah satu contohnya yaitu Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah.

2.1.2 Sumber Belajar Sejarah

Belajar merupakan kegiatan yang berlangsung sepanjang hayat yang dilakukan dengan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku dan sumber belajar. Sumber belajar memberikan pengalaman belajar kepada setiap orang (Sitepu, 2014: 7).Sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan sikap, keyakinan, emosi dan perasaan.

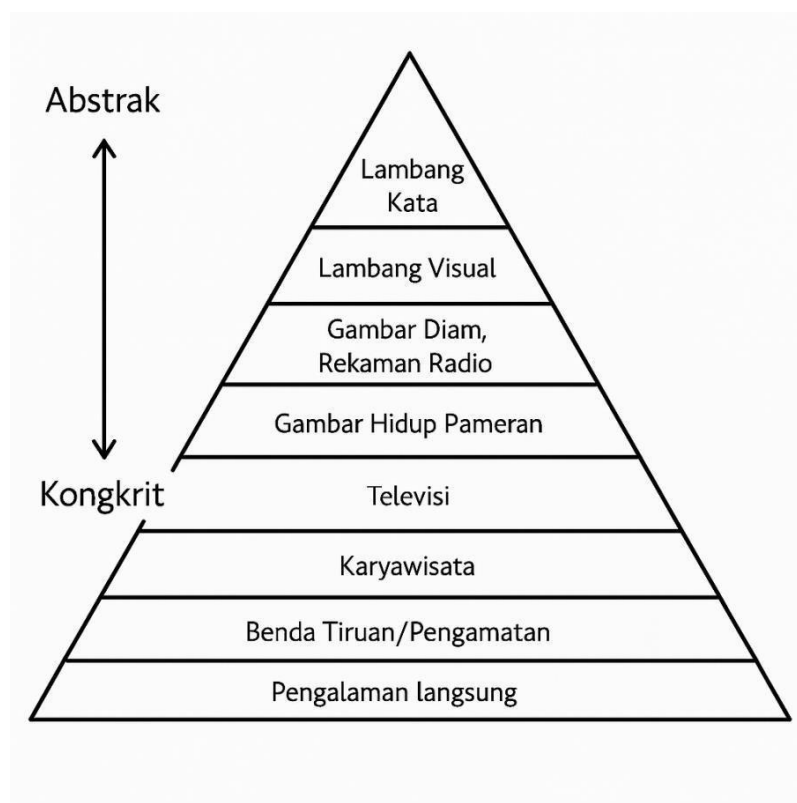
Association For Education Communication and Technology (AECT)

mendefinisikan sumber belajar yaitu berbagai hal baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan untuk belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2010 : 60).

Ditinjau dari asal usulnya, sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis (Sitepu, 2014 : 17) :

- a. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Sumber belajar ini sering disebut bahan ajar, contoh: buku pelajaran, modul, lembar kerja siswa dan *handout*.
- b. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat ditemukan, dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, contoh: museum, laboratorium, dan taman belajar.

Menurut Edgar Dale dalam Teori Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) dalam Arsyad (2013: 13). Mengemukakan bahwa seseorang dapat belajar melalui pengalaman. Bentuk belajar melalui pengalaman sebagai berikut :



Gambar 1. Teori kerucut pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan sumber belajar yang dikemukakan oleh Dale, belajar sambil berwisata memberikan hasil yang lebih konkret dibandingkan hanya dihadapkan dengan buku-buku (*verbal*). Museum merupakan sumber belajar yang masuk dalam kategori karyawisata. Dengan langsung mengunjungi museum akan mengalami sentuhan penghayatan yang berbeda karena pengunjung akan mengalami sendiri. dalam

mempelajari sejarah melalui bangunan, foto, diorama, miniatur, serta benda- benda koleksi lainnya yang komunikatif.

Dari definisi dan klasifikasi secara umum tentang sumber belajar, maka secara khusus sejarah memiliki sumber-sumber belajar. Untuk dapat mengklasifikasikan atau merumuskan sumber belajar sejarah terlebih dahulu memahami karakteristik dari peninggalan sejarah itu sendiri, sebab peninggalan sejarah itulah yang nantinya dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah.

Sumber sejarah menurut bahannya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber tertulis (dokumen) dan artefak. Sumber tertulis bisa berupa surat-surat, notulen rapat, arsip dan lain-lain. Sedangkan artefak bisa berupa foto-foto, bangunan, alat-alat dan lain-lain. Selain sumber tertulis dan artefak, masih terdapat sumber lisan (Kuntowijoyo, 1995:96).

Semua sumber sejarah yang telah memenuhi syarat metodologis dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah. Apabila dikaitkan dengan klasifikasi sumber belajar secara umum, maka sumber belajar sejarah dapat diklasifikasikan sebagai berikut, yang pertama adalah sumber belajar yang dirancang yaitu sumber belajar yang dibuat dengan berdasarkan tujuan intruksional. Sumber – sumber belajar tersebut diantaranya : buku teks, foto, gambar, slide, film dan miniature peninggalan sejarah. Kedua, sumber belajar yang telah tersedia untuk dimanfaatkan seperti museum, perpustakaan, arsip nasional, serta bangunan peninggalan sejarah lainnya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

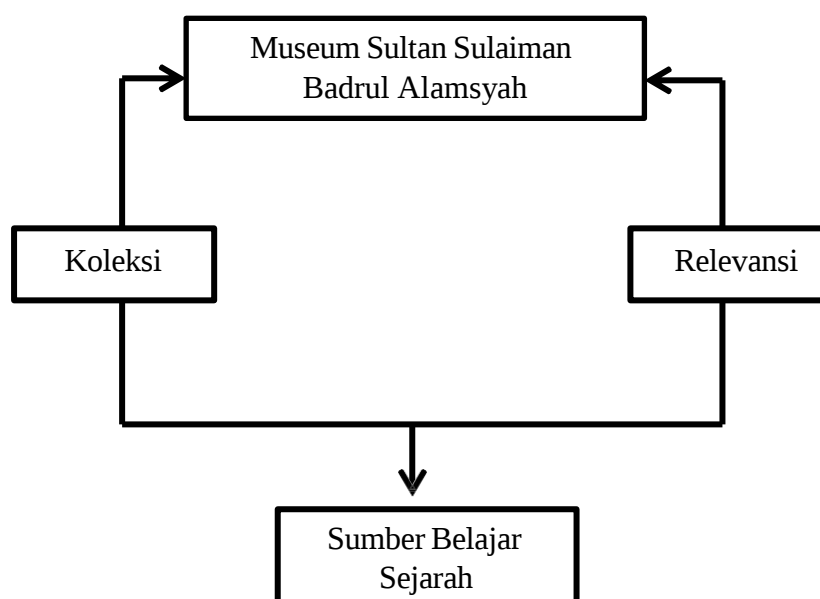
Pertama, Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Anggita & Andy berjudul *Pemanfaatan Museum Ranggarwarsita sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri di Kota Semarang Tahun 2020*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan Museum Ranggarwarsita dan kendala- kendala yang dihadapi guru maupun siswa serta cara guru menghadapi kendala-kendala yang ada dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Museum Ranggarwarsita sebagai sumber dan media belajar sejarah bagi siswa SMA Negeri di Kota Semarang tahun ajaran 2017/2018. Sumber data yang digunakan yaitu data primer narasumber, dokumen dan peristiwa serta data sekunder berupa buku dan jurnal. Teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan studi dokumen. Teknik triangulasi sumber dan metode peneliti gunakan untuk menguji keabsahan data. Analisis data dapat dilakukan dengan cara interaktif. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitian. Persamaan dalam penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah dan metode penelitian yang digunakan.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Ratih Kumala, dkk berjudul *Pemanfaatan Museum Provinsi Kalimantan Barat Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi di SMA Negeri Pontianak Tahun 2024*. Penelitian ini didorong pada kurang optimalnya pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini untuk memaksimalkan ketersediaan sumber belajar pada wilayah sekolah yaitu museum Provinsi Kalimantan Barat. Metode kualitatif dimanfaatkan pada penelitian ini dengan berfokus pada pengetahuan mendalam terkait fenomena pengalaman realitas yang dirasakan individu serta menjelaskan suatu yang tidak terlihat dari pengalaman subjektif individu yang mencakup analisis data. Aktivitas analisis yang dilaksanakan peneliti meliputi: wawancara dan dokumentasi. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan mengkaji objek museum sebagai sumber belajar sejarah, adapun perbedaan terletak pada permasalahan yang diangkat, lokasi museum, jenis museum, dan subjek penelitian.

Ketiga, Penelitian Skripsi Erza Setiana Sirait berjudul *Pemanfaatan Museum Misi Mutilan Sebagai Sumber Belajar Sejarah Tahun 2017*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan museum Misi Mutilan sebagai sumber belajar. Jenis penelitian yang digunakan deskripsi kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Informan dalam penelitian ini adalah pengelola, guru, dan pengunjung museum yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dan dikembangkan dengan teknik *snowball sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis

data dilakukan secara deskriptif analisis. Persamaan dalam penelitian Ezra dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu dari segi informan, jenis penelitian dan sama-sama mengkaji objek museum sebagai sumber belajar sejarah, adapun yang membedakannya yaitu objek penelitian, lokasi penelitian, dan metode yang digunakan.

2.3 Kerangka Konseptual



Gambar 2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah sebagai pusat pelestarian sejarah dan kebudayaan Melayu dengan pemanfaatannya sebagai sumber belajar sejarah. Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan koleksi sejarah terkait Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah dan Kerajaan Riau-Lingga, tetapi juga sebagai sarana pendidikan bagi pengunjung melalui program edukasi seperti pameran dan tur sejarah. Setiap pengunjung yang datang didampingi untuk

memudahkan para pengunjung memahami setiap koleksi yang ada di museum. Benda-benda koleksi yang ada di museum dapat dijadikan sumber belajar sejarah. Sumber belajar tidak hanya diperoleh dari guru dan buku-buku saja tetapi koleksi yang ada di museum dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah, khususnya untuk mengatasi peserta didik yang bosan dengan pembelajaran di dalam ruangan.

Pengalaman yang diperoleh dari kunjungan ke museum akan memberikan imajinasi positif pengunjung museum mengenai koleksi-koleksi yang ada di museum. Imajinasi yang timbul nantinya akan memberikan kesadaran baru kepada peserta didik, mahasiswa dan masyarakat umum bahwa dengan berkunjung ke museum akan memberikan sumber belajar baru khususnya untuk sejarah. Sehingga mereka dapat mengambil nilai dan makna dari setiap koleksi yang ditampilkan seperti para tokoh, gambar, foto, jubah, dan peninggalan lainnya yang dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran.

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan penjabaran dari rumusan masalah, maka pertanyaan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana profil Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah?
2. Bagaimana penyajian koleksi yang ada di Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah?
3. Bagaimana relevansi koleksi Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah?