

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, topik yang digunakan dapat dijadikan landasan maupun acuan untuk mengkaji permasalahan yang diteliti sehingga dapat menjawab permasalahan. Teori yang digunakan dalam penelitian menjadi unsur penting dan diperlukan untuk mendukung pembahasan serta analisis terhadap topik penelitian. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

2.1.1 Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu dalam mendukung proses pembelajaran sehingga menghasilkan perubahan yang positif. Menurut Arif S. Sadiman dalam Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1995), sumber belajar mencakup berbagai macam sumber yang berada di luar dan memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam pengertian lain, sumber belajar adalah segala sesuatu yang menyediakan informasi untuk mendukung proses pembelajaran (Lestari, 2020: 17). Menurut Sudjana dan Rivai dalam buku karangan Andi Prastowo sumber belajar merupakan segala bentuk daya atau potensi yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan seseorang dalam proses belajar. Sementara itu, Yusuf menjelaskan bahwa sumber belajar meliputi berbagai media, objek, data, fakta, gagasan, maupun individu yang dapat membantu mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran bagi peserta didik (Prastowo, 2018: 27).

Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT, 1977), sumber belajar mencakup berbagai bentuk data, individu, maupun objek tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran, baik digunakan secara mandiri maupun terpadu, dengan tujuan untuk mempermudah mereka dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan (Kherid, 2009: 5). Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat

dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran serta memperjelas pemahaman peserta didik. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku, tetapi mencakup berbagai hal yang dapat digunakan peserta didik dalam kegiatan belajar, yaitu dapat berupa lingkungan, tempat, benda atau orang. Selain itu, sumber belajar juga dapat berupa lingkungan, tempat, orang, atau benda yang berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik dalam mengalami perubahan perilaku. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- a. *Learning Resources by Design* (sumber belajar yang dirancang), merupakan sumber belajar yang secara khusus dibuat, direncanakan, dan dikembangkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Sumber belajar ini disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta materi yang akan dipelajari. Contoh sumber belajar yang dirancang antara lain buku paket, lembar kerja siswa (LKS), modul pembelajaran, petunjuk praktikum, film pembelajaran, ensiklopedia, brosur, dan video pembelajaran.
- b. *Learning Resources by Utilization* (sumber belajar yang dimanfaatkan), adalah berbagai sumber atau fasilitas yang telah tersedia di lingkungan sekitar dan dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Sumber belajar ini tidak secara khusus dibuat untuk tujuan pembelajaran, tetapi dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Contohnya seperti surat kabar, siaran televisi, internet, pasar, museum, kebun binatang, masjid, serta tokoh atau pemuka agama yang memiliki pengetahuan tertentu.

Museum sebagai salah satu pusat sumber belajar, khususnya dalam pelajaran sejarah ditujukan untuk mempelajari mengenai kehidupan masyarakat pada masa lampau, masa kini, dan masa depan, sekaligus mengembangkan keterampilan dalam mencari serta mengolah informasi. Salah satu sumber informasi yang dapat dimanfaatkan peserta didik adalah museum. Sebagai sumber belajar, museum menyediakan ruang untuk menggali, menginterpretasi, dan mengolah informasi sejarah secara lebih nyata dan mudah dipahami (Fitriansyah, 2024: 61). Pemahaman terhadap fakta dan prinsip sejarah

merupakan aspek penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, melatih kreativitas, meningkatkan keterampilan belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, sejarah berperan dalam membangun kepedulian sosial dan semangat kebangsaan pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran sejarah tidak terbatas hanya pada penggunaan buku sebagai sumber belajar, tetapi juga dapat memanfaatkan berbagai sumber lain, salah satunya adalah museum (Vebriantana dkk., 2025: 17).

Dalam penerapan pembelajaran sejarah, guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk secara mandiri melakukan kunjungan ke museum guna mengamati dan menganalisis koleksi yang relevan dengan materi pembelajaran. Kegiatan ini menuntut peserta didik untuk mengeksplorasi objek secara langsung, mencatat hasil pengamatan, serta menginterpretasikan temuan berdasarkan konsep yang telah dipelajari di kelas. Hasil akhir dari kegiatan tersebut adalah dengan membuat laporan observasi atau esai yang mencerminkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan mampu mengembangkan kemandirian serta tanggung jawab siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pemanfaatan koleksi dapat dilakukan secara optimal melalui penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dengan kegiatan nyata seperti penyalinan naskah, penyusunan narasi sejarah lokal, dan rekonstruksi kebudayaan berdasarkan isi teks.

2.1.2 Teori Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan diperoleh peserta didik melalui keterlibatan aktifnya dalam proses belajar. Pembelajaran dalam perspektif konstruktivisme merupakan suatu proses yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman dan pengetahuan baru. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara sistematis sehingga peserta didik mampu menghubungkan pengalaman belajarnya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan *field trip* (kunjungan lapangan), *field trip* merupakan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik dengan mengajak mereka mengunjungi suatu tempat atau objek di luar sekolah, salah satunya dengan mengunjungi Museum Talagamanggung untuk mempelajari dan memahami materi pembelajaran melalui pengamatan langsung koleksi yang ada museum, seperti cawan, lonceng, tombak, keris, pedang, goong renteng, meriam, pakaian tradisional, gerabah, arca Simbar Kancana dan arca Raden Panglurah agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Kegiatan kunjungan lapangan (*field trip*) berfokus pada pengembangan keterampilan sosial maupun pribadi, sekaligus melatih kemampuan observasi dan persepsi peserta didik. Melalui pengalaman belajar secara langsung di lingkungan nyata, strategi ini mampu memberikan relevansi pembelajaran yang lebih bermakna dan mendalam serta mendorong peningkatan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. *Field trip* juga merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar (Rahayu, 2023: 68).

Kreativitas dan keaktifan peserta didik berperan penting dalam membentuk kemandirian berpikir. Proses belajar lebih berfokus pada *experiential learning*, yakni pembelajaran berbasis pengalaman nyata yang diperoleh melalui kegiatan seperti praktik di laboratorium, diskusi dengan teman sebaya, serta refleksi mendalam yang kemudian diolah menjadi gagasan dan pengembangan konsep baru (Sumani, 2024). Driver dan Oldham dalam Setiawan (2017: 74-75) ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme yaitu:

- a. Orientasi, yaitu peserta didik diberikan kesempatan untuk menumbuhkan motivasi dan ketertarikan terhadap suatu topik melalui kegiatan observasi atau pengamatan langsung.
- b. Elisitasi, yaitu peserta didik mengemukakan gagasan atau ide melalui berbagai aktivitas diskusi, penulisan, atau pembuatan media kreatif seperti poster.

- c. Restrukturisasi ide, yaitu melakukan klarifikasi dan perbandingan ide dengan orang lain, membangun pemahaman baru, serta mengevaluasi hasil pemikiran tersebut.
- d. Penerapan ide baru dalam berbagai konteks, yaitu penggunaan pengetahuan atau gagasan yang telah terbentuk untuk diterapkan dalam beragam situasi kehidupan nyata.
- e. Review, yaitu proses refleksi di mana peserta didik meninjau kembali ide atau pengetahuan yang telah diperoleh, kemudian memperbaiki atau menyempurnakannya sesuai dengan pengalaman dan pemahaman baru.

Dalam pandangan konstruktivisme, proses pembelajaran dipahami sebagai kegiatan yang bersifat aktif, di mana peserta didik secara mandiri membentuk pengetahuannya melalui pengalaman langsung serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Pendekatan pembelajaran konstruktivistik berfokus pada pengetahuan awal peserta didik sebagai dasar dalam membangun pengetahuan baru, dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Pendekatan konstruktivisme juga memiliki relevansi dengan tujuan pendidikan museum, yaitu memfasilitasi pembelajaran yang bersifat aktif dan reflektif, sehingga pengunjung tidak sekadar menerima informasi, tetapi mampu mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam hal ini, guru berperan tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga membimbing peserta didik agar mampu membangun pemahaman mereka secara mandiri. Tugas guru adalah memfasilitasi dan memotivasi agar peserta didik dapat mengembangkan ide-idenya melalui proses menemukan, mengeksplorasi, dan merumuskan pengalaman baru, sehingga tercapai pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

2.1.3 Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual atau yang dikenal dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), merupakan suatu strategi pembelajaran yang menyajikan konsep dalam konteks situasi nyata, sehingga peserta didik mampu memahami konsep yang dipelajari sekaligus mengenali hubungan dan

penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual ini merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep atau materi pembelajaran serta menghubungkannya dengan pengalaman nyata, sehingga peserta didik terdorong untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik kehidupan mereka (Hamruni, 2021: 178).

Penerapan pembelajaran CTL dalam pembelajaran sejarah dapat dengan memanfaatkan Museum Talagamanggung guna menciptakan kegiatan pembelajaran sejarah yang lebih bermakna. Pembelajaran kontekstual ini merupakan pendekatan yang menggambarkan situasi nyata yang dialami oleh peserta didik dalam kaitannya dengan lingkungan mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Melalui pembelajaran ini, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung yang membantu mereka memahami kondisi sebenarnya dari materi yang diajarkan oleh guru (Yasha, 2023:5). Dalam pembelajaran kontekstual, kegiatan belajar tidak berfokus pada hafalan, melainkan pada proses merekonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, dengan bertambahnya pengalaman akan semakin banyak pula pengetahuan yang diperoleh.

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan pengalaman belajar yang nyata melalui keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, fokus utama pembelajaran tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran (Rusman, 2011: 59). Dalam proses pembelajaran, kegiatan peserta didik dapat dilakukan dengan mengunjungi museum secara langsung agar mendapat pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar yang kontekstual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mendapatkan informasi serta pemahaman mendalam tentang koleksi-koleksi yang ada di museum maupun nilai-nilai yang terkandung dalam koleksi.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual atau CTL merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep melalui pengalaman nyata. Sejalan dengan

prinsip konstruktivisme, peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran agar lebih bermakna, proses pembelajaran dapat dengan memanfaatkan Museum Talagamanggung sebagai sumber belajar yang kontekstual dan dapat mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

Penerapan CTL dapat dengan memanfaatkan Museum Talagamanggung sebagai sumber belajar dan dalam proses kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan metode *Project-Based Learning* (PjBL) dengan teknik observasi langsung sebagai pendekatan utama dalam pengumpulan data. Peserta didik dapat mengunjungi museum secara langsung serta dapat menganalisis koleksi, artefak, maupun mengkaji nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi Nyiramkeun Pusaka yang selalu dilaksanakan setiap tahun di lingkungan sekitar Museum Talagamanggung. Melalui kegiatan observasi secara langsung peserta didik dapat memiliki pemahaman secara mendalam, dan juga kontekstual.

2.1.4 Museum

1) Pengertian Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat 1, museum didefinisikan sebagai suatu lembaga yang berfungsi dalam kegiatan penyimpanan, perawatan, pengamanan, serta pemanfaatan berbagai objek material yang menjadi bukti hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya. Fungsi tersebut dilaksanakan dalam rangka mendukung upaya perlindungan dan pelestarian warisan budaya bangsa. Museum merupakan lembaga yang berfungsi menjaga, mengelola, memanfaatkan, serta menyampaikan informasi tentang koleksi museum kepada masyarakat (Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum, 2015).

International Council of Museums (ICOM) menyatakan bahwa museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak bertujuan mencari keuntungan, memberikan pelayanan kepada masyarakat dan bersifat terbuka untuk umum. Museum memiliki tugas untuk merawat,

mengumpulkan, meneliti, serta memamerkan berbagai artefak yang berkaitan dengan identitas manusia dan lingkungannya sebagai sarana untuk pendidikan, penelitian, dan rekreasi. Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi, museum juga berfungsi sebagai sarana komunikasi kepada masyarakat. Dengan demikian, museum tidak hanya berperan sebagai tempat penyimpanan benda-benda yang berkaitan dengan perjalanan sejarah manusia, tetapi juga bertanggung jawab menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap koleksinya.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, museum dapat diartikan sebagai tempat untuk merawat, memelihara, melestarikan, dan menyimpan berbagai peninggalan sejarah. Museum memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan penelitian, pendidikan, serta berperan sebagai wadah pelestarian dan pemeliharaan warisan budaya.

2) Fungsi Museum

Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum memiliki fungsi untuk mengumpulkan dan melestarikan warisan budaya dan alam, pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah, lembaga yang berperan dalam kegiatan konservasi dan preservasi, sarana penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat, wadah pengenalan dan apresiasi seni, media untuk memvisualisasikan warisan budaya dan alam, jembatan untuk memperkenalkan budaya antar daerah maupun antar bangsa, refleksi atas perkembangan peradaban manusia, serta sebagai sarana yang menumbuhkan rasa syukur dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Direktorat Permuseuman Indonesia (1999), menyatakan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai lembaga penyimpanan dan pelestarian koleksi, tetapi juga berperan dalam melakukan penelitian serta mengomunikasikan hasil kajian tersebut kepada publik. Melalui fungsi tersebut, museum berperan sebagai ruang interaksi antara manusia dan lingkungannya, sehingga tercipta kesinambungan yang direpresentasikan oleh koleksi dengan masa kini.

Fungsi edukatif museum tidak dapat dipisahkan dari perannya sebagai lembaga yang menyimpan berbagai peninggalan sejarah yang memiliki nilai historis dan budaya. Museum memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan, khususnya bagi kalangan akademisi dan masyarakat yang medalami bidang sejarah. Melalui koleksi-koleksi peninggalan sejarah, museum dapat menjadi sumber pembelajaran yang memperkaya pengetahuan serta menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa museum tidak semata-mata berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, dan pelestarian benda-benda peninggalan sejarah. Museum juga memiliki peran penting sebagai sarana penelitian, pendidikan, dan sumber belajar. Selain itu, museum juga berfungsi sebagai wahana pelestarian serta pemeliharaan warisan budaya yang bernilai historis bagi masyarakat.

3) Jenis-jenis Museum

Dalam Buku Ajar Museologi Berbasis Case Methode & Project karangan Harahap A, dkk (2022: 8) menjelaskan mengenai pembagian jenis-jenis museum yaitu sebagai berikut:

- (1) Museum dapat dibedakan berdasarkan penyelenggaraanya, yaitu:
 - a. Museum Swasta, yaitu dikelola oleh pihak swasta serta penyelenggaraanya dilakukan oleh yayasan, komunitas atau perseorangan.
 - b. Museum Pemerintah, yaitu penyelenggaraanya resmi atau dikelola oleh pemerintah pusat maupun daerah.
- (2) Museum juga dapat dikelompokkan berdasarkan jenis koleksinya, yaitu:
 - a. Museum umum, yaitu museum yang memiliki koleksi dari berbagai cabang ilmu pengetahuan, baik ilmu alam, teknologi, maupun ilmu sosial.
 - b. Museum khusus, yaitu museum yang berfokus pada satu bidang ilmu tertentu, seperti museum biologi, museum ilmu dan teknologi, museum antropologi, museum etnografi, atau museum seni rupa.

- (3) Museum dapat digolongkan berdasarkan ruang lingkup wilayah tugas, status hukum pendirian, serta tujuan penyelenggaraan, antara lain:
- a. Museum Nasional, yaitu museum yang berada di bawah tanggung jawab pemerintah dan berfungsi untuk menggambarkan kekayaan sejarah serta kebudayaan nasional.
 - b. Museum Lokal, yang mencakup museum dengan wilayah kerja tingkat provinsi, kabupaten, atau kota.
 - c. Museum Lapangan Terbuka, yaitu museum yang berada di area terbuka dan biasanya berbentuk kompleks yang luas, seperti Taman Mini, yang menampilkan model rumah adat baik dalam bentuk asli yang dipindahkan dari daerah asalnya maupun dalam bentuk replika sebagai bagian dari koleksi pelengkap.

4) Koleksi Museum

Koleksi museum mencakup proses pengadaan, pencatatan, pengkajian, hingga pemanfaatannya, menjadi inti dari seluruh aktivitas penyelenggaraan dan pengelolaan museum. Jika museum dipandang sebagai suatu sistem, maka koleksi berperan sebagai elemen utama yang menjadi pusat dari seluruh komponen dalam sistem tersebut. Koleksi yang dimiliki museum berperan sebagai elemen utama, bahkan dapat dikatakan sebagai jantung atau jiwa dari keberadaan sebuah museum.

Suatu benda dapat dijadikan koleksi museum menurut Direktorat Museum (2007: 5-6) yaitu apabila memenuhi beberapa kriteria, di antaranya memiliki nilai sejarah, dapat diidentifikasi berdasarkan bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, serta asal-usulnya baik secara historis maupun geografis. Benda tersebut juga harus didokumentasikan agar dapat dimanfaatkan sebagai bahan penelitian ilmiah. Selain itu, benda yang tergolong unik yaitu memiliki karakteristik khas dibandingkan dengan benda sejenis serta langka atau hampir punah juga termasuk dalam kategori yang layak dijadikan koleksi museum.

Menurut penjelasan Direktorat Permuseuman (2007:4), koleksi museum mencakup seluruh benda hasil kebudayaan manusia, alam,

maupun lingkungan yang disimpan di museum serta memiliki nilai penting untuk pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan. Koleksi museum dapat berupa benda asli (realita) maupun tiruan atau replika. Proses pengadaan koleksi tersebut dilakukan melalui berbagai cara, seperti hibah atau sumbangan, titipan, pinjaman, pertukaran koleksi dengan museum lain, hasil penemuan melalui survei, ekskavasi, atau sitaan, serta melalui pembelian sebagai bentuk imbalan atas penemuan atau warisan.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa koleksi museum ialah sebagai komponen utama yang menjadi pusat dari seluruh kegiatan pengelolaan museum. Koleksi tersebut meliputi berbagai benda hasil budaya manusia, alam, dan lingkungan yang memiliki nilai sejarah serta kebudayaan. Benda yang dijadikan koleksi harus memiliki nilai sejarah, dapat diidentifikasi asal-usulnya, unik dan langka.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan yang penulis lakukan saat ini, diantaranya:

1. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Radiallah, A., Wijaya, D. N., Hudiyanto, R. R., & Widiadi, A. N. dengan judul penelitian “Analisis Potensi Museum Batubara PT. Bukit Asam Tanjung Enim sebagai Sumber Belajar Sejarah” yang diterbitkan di *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 7 Nomor 2 Tahun 2024. Jurnal ini megkaji mengenai analisis potensi museum batubara PT. Bukit Asam Tanjung Enim sebagai sumber belajar sejarah.

Penelitian ini lebih menekankan pada potensi Museum sebagai sumber belajar sejarah dengan menggunakan starategi pembelajaran berbasis kunjungan lapangan (*field trip*) yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penulis yaitu sama sama menggunakan pendekatan kualitatif, observasi museum sebagai sumber, wawancara, serta literatur riview untuk

mengidentifikasi potensi. Adapun perbedaan dengan penulis yaitu penelitian ini lebih fokus pada relevansi koleksi Museum Talagamanggung dengan kurikulum yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah bagi peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Harnisa S, Urlialy G.M., & Pusparani R dengan judul “Potensi Pemanfaatan Koleksi Filologi di Museum Provinsi Sulawesi Tenggara sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal pada Jenjang SMA” yang diterbitkan oleh *Jambura History and Culture Journal* Volume 7 Nomor 2 tahun 2025. Jurnal ini mengkaji secara mendalam mengenai koleksi filologi di Museum Sulawesi Tenggara sebagai sumber belajar berbasis teks untuk pendidikan sejarah lokal. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa koleksi filologi relevan dengan KD kurikulum, efektif dalam Project Based Learning dan meningkatkan keterampilan berpikir historis.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penulis yaitu sama sama mengkaji museum sebagai sumber belajar sejarah. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu penulis lebih fokus mengkaji pada peninggalan sejarah, artefak dan benda benda yang ada di museum sebagai sumber belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Vebriantana N.P, Faizah N.A, & Qalbiyah S. dengan judul “Potensi Pemanfaatan Museum Mpu Purwa sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Berbasis Outdoor Learning Peserta Didik SMK Negeri 5 Kota Malang” yang diterbitkan oleh *Daya Nasional Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora* Volume 3 Nomor 1 tahun 2025. Penelitian ini mengkaji mengenai pemanfaatan museum sebagai sumber belajar berbasis outdoor learning yang dapat membantu siswa menghubungkan materi sejarah dengan bukti nyata. Penelitian ini sama sama menekankan museum sebagai sumber belajar sejarah lokal.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan Vebriantana N.P dkk yaitu Vebriantana dkk lebih menekankan metode outdoor learning secara gamblang, sedangkan peneliti

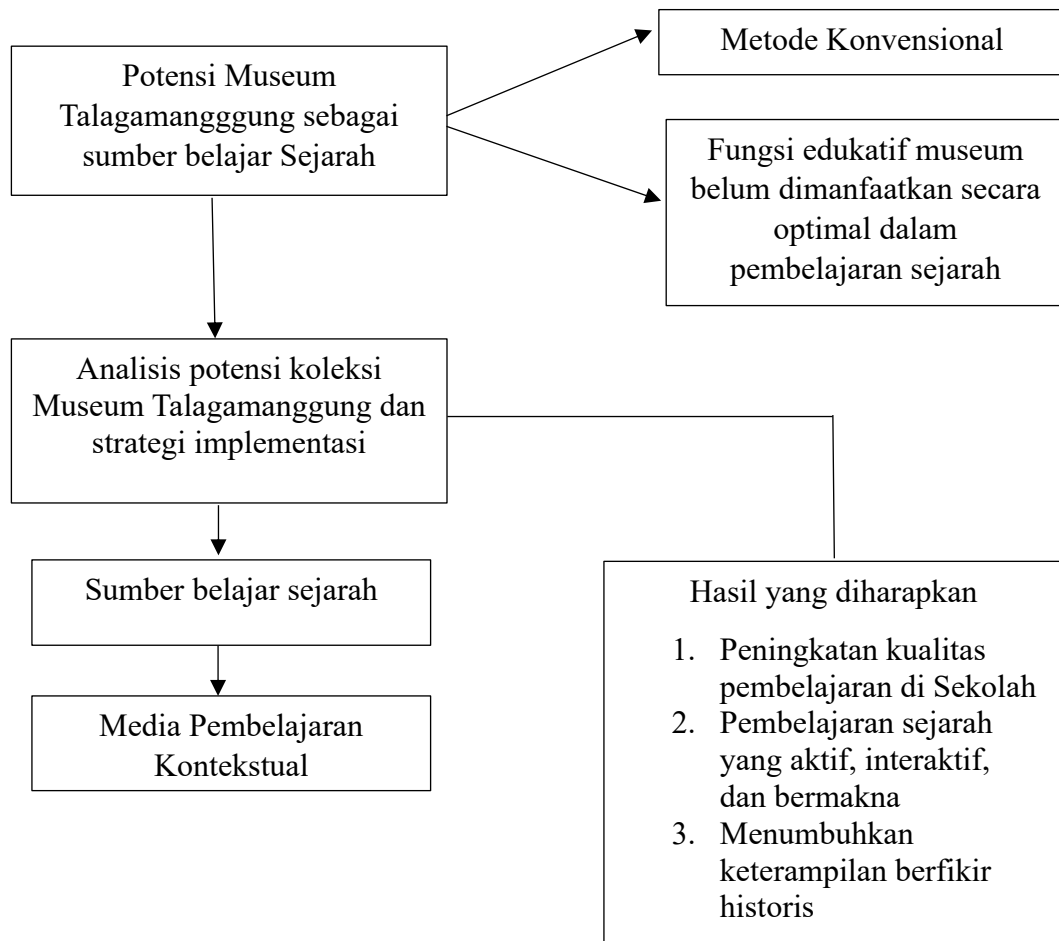
lebih menekankan potensi koleksi artefak sebagai media yang nyata dan kegiatan secara langsung.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya yang berkaitan dengan masalah penelitian. Penyusunan kerangka konseptual ini penting dilakukan agar penelitian memiliki arah yang jelas dan terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa museum memiliki fungsi yang tidak hanya terbatas sebagai tempat penyimpanan artefak dan benda bersejarah, tetapi juga sebagai lembaga edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan sejarah, museum berperan penting sebagai sumber belajar yang autentik dan kontekstual karena menyediakan berbagai koleksi yang berkaitan langsung dengan kehidupan sosial dan budaya masa lalu.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini akan memaparkan mengenai potensi Museum Talagamanggung sebagai sumber belajar sejarah. Adapun alur pembahasan pertama yaitu menjelaskan sejarah Museum Talagamanggung, menganalisis koleksi museum yang relevan untuk pembelajaran sejarah di sekolah. Kemudian akan membahas mengenai strategi implementasi museum sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran sejarah berbasis kontekstual. Berikut kerangka konseptual dalam penelitian yang berjudul Potensi Museum Talagamanggung sebagai Sumber Belajar Sejarah.



Gambar 1.1 Kerangka Konseptual