

PEMANFAATAN MUSEUM SANGIRAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SMP DI KABUPATEN SRAGEN

UTILIZATION OF SANGIRAN MUSEUM AS A RESOURCE OF LEARNING SOCIAL SCIENCE JUNIOR HIGH SCHOOL IN SRAGEN REGENCY

Oleh: Bektiana Dinda Wardani dan Agustina Tri Wijayanti

Departemen Pendidikan IPS, FISHIPOL, UNY

Email: bektianadinda.2019@student.uny.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS SMP di Kabupaten Sragen belum optimal. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS tingkat SMP di Kabupaten Sragen, dan (2) mendapatkan hasil tentang faktor yang mendukung serta menghambat pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS SMP di Kabupaten Sragen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS SMP dapat dilakukan dengan kegiatan pembelajaran kontekstual mempelajari lingkungan dan tinggalan arkeologis situs serta pemanfaatan dengan teknologi dan informasi yang berkembang, (2) kegiatan pemanfaatan Museum Sangiran dipengaruhi oleh faktor pendukung antara lain: pelayanan pengelola museum yang baik; kelengkapan koleksi museum; dan fasilitas yang memadai. Sedangkan faktor penghambatnya antara lain: alokasi biaya; pemahaman guru; kurangnya minat peserta didik; dan daya dukung pemerintah yang kurang diprioritaskan untuk pemanfaatan Museum Sangiran.

Kata kunci: pemanfaatan, Museum Sangiran, sumber belajar IPS

Abstract

The utilization of the Sangiran Museum as a social studies learning resource for junior high schools in Sragen Regency is not optimal. The aims of this study were (1) to describe the use of the Sangiran Museum as a social studies learning resource for junior high schools in Sragen Regency, and (2) to obtain results regarding the factors that support and inhibit the use of the Sangiran Museum as a social studies learning resource for junior high schools in Sragen Regency. This research uses descriptive qualitative method. The results of this study indicate that (1) the use of the Sangiran Museum as a social studies learning resource for junior high schools can be carried out with contextual learning activities studying the environment and remains of archaeological sites as well as utilization with developing technology and information, (2) the activities of using the Sangiran Museum are influenced by supporting factors, including : good museum management services; completeness of museum collections; and adequate facilities. While the inhibiting factors include: cost allocation; teacher understanding; lack of interest of students; and government support that is not prioritized for the use of the Sangiran Museum.

Keywords: utilization, Sangiran Museum, social studies learning resources

PENDAHULUAN

Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995). Museum tidak termasuk ke dalam bagian dari sistem pendidikan yang dilembagakan secara formal,

akan tetapi museum memiliki hubungan erat dengan pengajaran (Scouten terjemahan Sutaarga, 1992: 69). Museum selayaknya mendapat perhatian dari publik yang dapat dijadikan sumber belajar. Keberadaan museum memiliki urgensi nyata dalam bidang pendidikan. Urgensi museum dalam bidang pendidikan sebagai wadah pembelajaran berupa lembaga pendidikan non-formal yang cocok dimanfaatkan untuk belajar siswa SD, SMP,

SMA, mahasiswa dan masyarakat umum karena koleksinya memiliki nilai historis yang beragam (Sutaarga, 1991: 63).

Esensi sumber belajar adalah segala sesuatu baik berupa benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya yang dapat menimbulkan proses belajar. Contohnya yakni buku, modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), realia, model, market, bank, museum, kebun binatang, dan pasar (Prastowo, 2015). Sumber belajar meliputi barang dan orang yang digunakan oleh peserta didik baik secara mandiri maupun gabungan, umumnya dalam situasi informal dengan tujuan memberikan kemudahan belajar (AECT, 1994). Sumber belajar tersedia banyak dan beragam di lingkungan sekitar. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar merupakan implementasi dari konsep pembelajaran kontekstual secara aplikatif.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa, pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasar dari isi undang-undang tersebut diperlukan sistem pembelajaran yang selaras dengan maksud dan tujuannya. Pendidikan perlu dikembangkan dengan basis aktif-positif demi tercapainya suatu kualitas belajar yang optimal. Pemanfaatan keberadaan museum menjadi salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan proses pembelajaran.

Museum Sangiran merupakan salah satu situs kepurbakalaan yang menyimpan berbagai temuan fosil manusia dan hewan purba. Berbagai macam temuan yang ada di Sangiran seakan mengungkap kehidupan masa praaksara, mulai dari informasi kehidupan manusia purba hingga ke perkembangan ilmu pengetahuan seperti antropologi, arkeologi dan geologi. Lokasi Sangiran dengan segala temuannya telah menjadi situs warisan dunia yang diakui oleh UNESCO dengan nomor 593 pada tahun 1996 yang diberi nama "*The Sangiran Early Man Site*". Koleksi situs

Museum Sangiran selaras dengan materi yang diajarkan pada tingkat pendidikan menengah (SMP dan SMA) yakni kajian masa praaksara. Dalam kajian tersebut termuat juga materi tentang keadaan bumi sebelum munculnya manusia, yang mana materi tersebut termuat semua dalam Museum Sangiran beserta penjelasannya.

Keberadaan Museum Sangiran di wilayah Kabupaten Sragen tidak membuatnya langsung dimanfaatkan untuk keperluan kependidikan. Meskipun museum tersebut sangat mendukung untuk proses pembelajaran IPS, namun realitanya dari data BPSMP (Balai Pelestarian Situs Manusia Purba) Sangiran pada tahun 2018-2019 menunjukkan bahwa pengunjung pelajar tingkat SMP di Kabupaten Sragen lebih rendah jumlahnya dibandingkan dengan pelajar tingkat lainnya seperti SD dan SMA. Pada tahun 2018 data jumlah pengunjung peserta didik di Museum Sangiran dalam presentase yaitu: SD 32%, SMP 26% dan SMA 42%. Selanjutnya pada tahun 2019 yaitu: SD 33%, SMP 29% dan SMA 38%.

Berdasarkan masalah yang ditemui maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah minimnya pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS untuk peserta didik tingkat SMP di Kabupaten Sragen. Rumusan masalah yang dibuat berdasarkan latar belakang antara lain: (1) Bagaimana pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS untuk peserta didik SMP di Kabupaten Sragen? (2) Faktor apa yang mendukung dan menghambat pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS SMP di Kabupaten Sragen?. Tujuan penelitian ini adalah menjawab dari rumusan masalah tersebut yaitu mendeskripsikan pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS tingkat SMP di Kabupaten Sragen dan mendapatkan hasil tentang faktor yang mendukung serta menghambat pemanfaatan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan landasan filsafat *postpositivisme* yakni meneliti pada kondisi alamiah. Teknik pengumpulan data yaitu dengan pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni teknik sampling dengan menentukan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai karakteristik dari topik penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan menjabarkan tentang bagaimana pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS tingkat SMP di Kabupaten Sragen. Selain itu peneliti ingin mengungkap dan menganalisis faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS. Penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Analisis data tersebut dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data (*display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Penelitian dilaksanakan di Museum Sangiran yang terletak di Jalan Sangiran Km. 4, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli hingga November 2022. Bulan Juli hingga Agustus dilakukan kegiatan persiapan yakni persiapan administratif dan perizinan pada lembaga terkait. Sumber data dibagi menjadi 2 yakni sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari wawancara dengan beberapa pihak antara lain: Kepala Kelompok Kerja (Kapokja) BPSMP Sangiran, Kepala Bidang Pembinaan SMP Disdikbud Kabupaten Sragen, edukator BPSMP Sangiran, dan guru mata pelajaran IPS SMP di Kabupaten Sragen. Sementara sumber data sekunder didapatkan dari data pengunjung museum, arsip-arsip museum, dan profil Museum Sangiran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Museum Sangiran merupakan salah satu situs kepurbakalaan yang sekaligus menjadi objek wisata di Kabupaten Sragen. Museum ini termasuk ke dalam jenis museum arkeologi karena mengandung sajian kepurbakalaan dalam bentuk bendawi maupun materi peninggalan dari masa lampau khususnya zaman praaksara. Museum Sangiran menjadi objek yang memiliki urgensi tinggi

terkait penelitian dan pembelajaran tentang kehidupan praaksara karena situs ini memiliki koleksi dari temuan lapangan terlengkap di dunia. Selain hal tersebut Museum Sangiran menjadi aset wisata Kabupaten Sragen, karena museum ini menjadi destinasi yang memiliki daya tarik menghibur sekaligus mendidik yang terus berkembang. Museum Sangiran berada di Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Secara astronomi terletak pada $7^{\circ}25'$ - $7^{\circ}30'$ LS dan $110^{\circ}4'$ - $110^{\circ}7'$ BT. Situs Sangiran memiliki luas wilayah keseluruhan mencapai 56 km^2 yang meliputi beberapa kecamatan di Kabupaten Sragen yaitu Gemolong, Kalijambe, dan Plupuh serta Kecamatan Gondangrejo yang termasuk dalam Kabupaten Karanganyar.

Secara garis besar jelas terlihat bahwa Situs Sangiran yang telah diakui UNESCO sebagai Warisan Budaya Dunia tersebut memiliki potensi serta peran yang besar terhadap dunia pendidikan khususnya penelitian. Koleksi-koleksi yang ada di Museum Sangiran juga memiliki poin penting terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Ada kecocokan antara koleksi di Museum Sangiran dengan materi pembelajaran formal di sekolah secara khusus, sehingga ada potensi dan nilai penting yang dapat dilihat dari koleksi museum untuk dimanfaatkan. Selama perkembangannya hingga saat ini, Museum Manusia Purba Sangiran memiliki 5 (lima) klaster, sebagai berikut:

1. Klaster Krikilan

Klaster Krikilan atau Museum Sangiran menjadi induk atau titik pusat dari Situs Sangiran. Museum Sangiran ini menjadi *visitor center* dimana tempat tersebut memberikan wawasan secara luas serta menjadi pusat kunjungan. Pada klaster ini semua informasi tersaji secara lengkap tentang kepurbakalaan dan bentang alam Sangiran. Klaster inilah yang diketahui secara umum oleh masyarakat sebagai Museum Sangiran dengan memiliki beragam koleksi yang dipamerkan.

2. Klaster Bukuran

Klaster Bukuran menjadi pendukung dari Klaster Krikilan atau Museum Sangiran pusat. Klaster ini dinamakan Bukuran karena terletak di Desa Bukuran. Klaster ini berbentuk museum seperti pada umumnya yang berisi tentang teori-teori evolusi dan faktor-faktor yang

mempengaruhinya. Materi yang disajikan di Klaster Bukuran dibuat lebih menarik dengan konsep masa kini melalui visual grafis dan interaktif.

3. Klaster Ngebung

Klaster Ngebung merupakan titik awal atau lokasi dilakukannya penggalian secara sistematis oleh beberapa tokoh seperti Raden Saleh, J.C. van Es, Eugene Dubois, G.H.R von Konigswald, dan lainnya. Klaster ini menjadi bagian penting dalam menghasilkan temuan fosil binatang, artefak, dan beberapa sisa fosil manusia. Pada klaster ini disajikan perjalanan Situs Sangiran mulai dari eksplorasi awal menuju Warisan Dunia dan sekarang telah diakui UNESCO. Bentuk sajian di Klaster Ngebung antara lain yaitu display koleksi, poster, dan materi tentang potensi Sangiran dalam bentuk digital interaktif.

4. Klaster Dayu

Klaster Dayu terletak di Desa Dayu yang juga menjadi klaster pendukung keberadaan Museum Sangiran. Dalam klaster ini menyajikan beberapa lapisan tanah dari 4 zaman dengan rentang waktu 100 ribu hingga 1,8 juta tahun silam. Selanjutnya Klaster Dayu atau Museum Dayu ini menjadi pusat informasi tentang pelapisan tanah purba serta budaya manusia dengan jenis *Homo erectus* terlengkap. Hadir dengan mengikuti perkembangan teknologi, Klaster Dayu memiliki sajian dengan sentuhan digitalisasi yang populer disertai tata pameran dan display yang menarik.

5. Lapangan Museum Manyarejo

Lapangan Museum Manyarejo merupakan klaster pendukung dari Situs Sangiran serta menjadi bentuk apresiasi kepada peneliti-peneliti dari berbagai disiplin ilmu dan masyarakat sekitar yang telah melakukan kegiatan yang besar dalam menghasilkan berbagai penemuan penting kepurbakalaan. Display yang ada di Museum Manyarejo menyajikan berbagai kenangan penelitian yang pernah dilakukan di daerah tersebut. Berbagai memorabilia yang dimiliki peneliti dan masyarakat sekitar dikemas dengan nuansa rumah tradisional dengan dukungan informasi interaktif.

Museum Sangiran memiliki koleksi yang jumlahnya sangat banyak dengan total

mencapai 13.800 koleksi. Banyaknya koleksi dari temuan penggalian atau ekskavasi yang ada di Situs Sangiran membuat situs ini diakui memiliki koleksi fosil manusia purba terlengkap di dunia. Fasilitas yang tersedia di Museum Sangiran sudah lengkap sesuai dengan Pedoman Museum Indonesia yang diterbitkan oleh Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Tahun 2008. Berdasar pedoman tersebut bahwa museum setidaknya terdiri dari dua unsur yaitu bangunan pokok dan bangunan penunjang.

Pembahasan

1. Pemanfaatan Museum Sangiran sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Manajemen pengelola Museum Sangiran memiliki upaya pemanfaatan terhadap museum sehingga dapat menarik pengunjung dari lembaga pendidikan untuk menjadikan museum tersebut sebagai sumber belajar. Upaya yang dilakukan oleh pengelola Museum Sangiran atau BPSMP Sangiran tersebut antara lain:

a. Pembuatan Film Sangiran

Film menjadi salah satu bentuk upaya dalam pendayagunaan Museum Sangiran sebagai sumber belajar. Film yang telah dibuat oleh BPSMP terkait Situs Sangiran ada beberapa jenis yaitu: dokumenter, dokudrama, dan animasi. Film-film tersebut berisi tentang potensi yang dimiliki Museum Sangiran serta menunjukkan keberadaannya sebagai sebuah situs kepurbakalaan.

b. Koleksi Museum dengan Fitur *Touchscreen*

Pengelola Museum Sangiran senantiasa mengikuti perkembangan modernisasi khususnya teknologi dan informasi untuk dapat membuat suatu sajian di Museum Sangiran lebih menarik dan interaktif. Koleksi-koleksi dari Museum Sangiran dibekali informasi yang dapat tersampaikan langsung kepada pengunjung dengan pemanfaatan teknologi. Pengunjung dapat secara langsung belajar mengenai koleksi Museum Sangiran dengan membaca dan memainkan alat-alat pendukung di ruang pameran.

c. Virtual Tour Museum Sangiran

Layanan virtual museum bagi peserta didik atau masyarakat secara luas menjadi salah satu upaya pemanfaatan Museum Sangiran oleh pengelolanya. Virtual museum ini dapat diakses oleh siapapun pada website *kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran*. Layanan ini menjadi solusi atas hambatan pemanfaatan Museum Sangiran apabila dilaksanakan secara langsung.

Implementasi pemanfaatan Museum Manusia Purba Sangiran dapat dilakukan selinier dengan kontekstualisasi pembelajaran IPS, disebutkan bahwa sumber belajar dari Museum Sangiran selaras dengan materi-materi IPS. Masa Praaksara merupakan materi yang memiliki korelasi antara pembelajaran di sekolah dengan koleksi di Museum Sangiran. Ada beberapa cara dalam melakukan pemanfaatan Museum Sangiran sebagai kontekstualisasi mata pelajaran IPS menurut edukator dari BPSMP Sangiran yakni sebagai berikut:

a. Pemanfaatan Lingkungan dan Tinggalan Arkeologis di Sangiran sebagai Sumber Belajar IPS

Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS dari materi masa Praaksara menjadi pembelajaran berbasis kontekstual. Kegiatan pembelajaran kontekstual memiliki konsep utama yakni penekanan kemampuan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan secara langsung, hal tersebut dapat dilakukan di Museum Sangiran dengan pemanfaatan lingkungan dan tinggalan arkeologis yaitu menggunakan sumber-sumber sejarah dan bukti arkeologi yang terdapat di lingkungan Situs Sangiran. Materi pembelajaran kontekstual yang dapat dipelajari di Museum Sangiran tentunya sangat luas, contohnya singkapan lapisan tanah purba yang berusia jutaan tahun bahkan hingga ribuan tahun silam yang sudah dibuat sedemikian rupa untuk display di ruang pameran. Ada beberapa pendekatan ilmu yang terintegrasi bukan hanya dari Sejarah melainkan juga Geografi, Sosiologi, dan Ekonomi yang tersaji di Museum Sangiran sehingga cocok untuk pembelajaran IPS. Lingkungan masa purba dapat pula menunjukkan adanya korelasi dari masa lalu dengan masa sekarang ini. Misalnya saja perubahan lingkungan Sangiran dan dampaknya terhadap kehidupan dan keberadaan manusia serta faunanya. Bahkan dari perubahan-perubahan tersebut

mempengaruhi bagaimana masyarakat berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan alam masa sekarang ini.

b. Pemanfaatan Teknologi Informasi tentang Masa Praaksara yang Tersedia di Museum Sangiran

Pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Peran teknologi dan informasi tidak lepas dari kegiatan pemanfaatan museum, hal tersebut justru menjadi salah satu pendorong dalam perwujudan pembelajaran kontekstual Ilmu Pengetahuan Sosial. Museum Sangiran telah berupaya dalam mengikuti perkembangan arus teknologi, adapun teknologi informasi yang tersedia di Museum Sangiran berupa film tentang manusia purba dan lingkungan Situs Sangiran, perpustakaan digital, teknologi hologram dan layar sentuh terkait materi manusia purba dan lingkungannya. Kehadiran teknologi yang semakin canggih dan modern dapat menampilkan atau menyajikan materi-materi yang seakan dibuat hidup, sehingga peserta didik tidak terjebak pada penyampaian materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah di dalam kelas. Kemudahan belajar dapat dirasakan oleh peserta didik ketika belajar langsung ke Museum Sangiran dengan melihat, mendengar, dan merasakan secara langsung situasi dan kondisi Sangiran.

Sebagian guru di Kabupaten Sragen yang tergabung dalam MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) IPS Sekolah Menengah Pertama atau sederajat menyadari bahwa Museum Sangiran memenuhi kriteria dijadikan sebagai sumber belajar IPS. Mereka setuju bahwa Museum Sangiran dapat menimbulkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan kajian sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, bahkan ekonomi di Situs Sangiran. Adanya kecocokan materi IPS SMP dengan potensi yang dimiliki Sangiran menjadi poin penting dalam pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS. Berikut relevansi atau kecocokan dari kompetensi dasar dan materi IPS dengan koleksi Museum Sangiran:

Tabel 1. Relevansi Materi IPS dengan Sajian Museum Sangiran

Kompetensi Dasar (3)	Materi	Koleksi/Sajian Museum Sangiran
----------------------	--------	--------------------------------

IPS Kelas VII			
(3.1) Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	Kondisi Alam Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Diorama lingkungan perairan dan daratan • Diorama perubahan rupa bumi • Biostratigrafi Sangiran • Diorama pembabakan bumi dan terbentuknya Pulau Jawa 	<p>2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Museum Sangiran sebagai Sumber Belajar IPS</p> <p>a. Faktor Pendukung</p> <p>1) Pelayanan Pengelola Museum yang Baik</p> <p>Pengelola atau sumber daya manusia (SDM) dalam Museum Sangiran sudah mencukupi kelayakan untuk memberikan <i>service</i> atau pelayanan terhadap peserta didik yang akan mengadakan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menjadi daya dukung awal dari segi kesiapan pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS. Pelayanan ini terkemas dengan baik secara sistematis dapat dilihat dari laporan tahunan yang dibuat oleh BPSMP Sangiran. Semua laporan dan arsip kegiatan dapat dilihat dari situs website dan perpustakaan museum, ini membuktikan bahwa sudah ada transparansi dan integritas kerja yang dilakukan oleh pengelola Museum Sangiran.</p>
(3.4) Memahami kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara	<ul style="list-style-type: none"> • Diorama kehidupan periode akhir pleistosen, kala pleistosen atas, kala pleistosen tengah, dan kala pleistosen bawah • Diorama kehidupan <i>Homo erectus</i> • Fosil manusia purba • Fosil binatang purba • Artefak batu 	<p>2) Kelengkapan Koleksi Museum Sangiran</p> <p>Kelengkapan koleksi di Museum Sangiran menjadi daya tersendiri bagi situs ini karena memiliki koleksi mencapai 13.800 bahkan dapat bertambah lagi. Jumlah koleksi dari penemuan fosil-fosil di lingkungan situs tersebut menjadi terbanyak di Asia bahkan dunia. Sehingga Museum Sangiran menjadi jujukan utama bagi peneliti-peneliti dunia untuk dipelajari. Koleksi di Museum Sangiran meliputi fosil manusia purba, berbagai hasil kebudayaan manusia purba, fosil flora dan fauna purba, fosil hewan purba, serta stratigrafi batuan dan tanah di situs tersebut. Penjabaran koleksi di Museum Sangiran diantaranya yaitu:</p> <p>a) Fosil Manusia Purba, terdiri dari jenis <i>Pithecanthropus</i>, <i>Homo</i>, <i>Australopithecus africanus</i>, dan <i>Meganthropus palaeojavanicus</i>.</p> <p>b) Fosil Binatang Purba Bertulang Belakang, koleksinya antara lain <i>Sus sp</i> (babi), <i>Rhinocerus sondaicus</i> (badak), <i>Elephas namadicus</i> (gajah), <i>Stegodon trigonocephalus</i> (gajah), <i>Mastodon sp</i> (gajah), <i>Bubalus palaeokarabau</i> (kerbau), <i>Felis palaeojavanica</i> (harimau), <i>Bovidae</i> (sapi banteng), dan <i>Cervus sp</i> (rusa dan domba).</p>

- c) Fosil Binatang Air Purba, koleksinya terdiri dari jenis ikan, kepiting, fosil gigi hiu, kuda nil, *Crocodylus sp* (buaya), *Mollusca* (kelas *Pelecypoda* dan *Gastropoda*), *Foraminifera*, dan kura-kura.
 - d) Batuan, meliputi jenis batu kalsedon, rijang, meteorit atau taktit, agate, ametis, dan diatom.
 - e) Alat-Alat Batu Hasil Kebudayaan Manusia Purba, koleksinya yaitu alat serpih, serut, gurdi, bilah, bola batu, kapak persegi, kapak perimbas, dan kapak penetak.
- 3) Fasilitas Museum Sangiran Memadai

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Dody selaku Kepala Kelompok Kerja Museum Sangiran, bahwa fasilitas yang tersedia di Sangiran sudah mencukupi. Pengadaan berbagai fasilitas juga didasarkan pada Pedoman Museum Indonesia yang diterbitkan oleh Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Setidaknya ada 2 unsur dalam sebuah museum yakni bangunan pokok dan bangunan atau fasilitas penunjang.

Tabel 2. Daftar Fasilitas Museum Sangiran

Bangunan Pokok	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ruang Pamer 1, 2 dan 3 2. Ruang pertemuan/aula 3. Perpustakaan 4. Kantor 5. Laboratorium konservasi 6. Ruang penyimpanan fosil dan koleksi lain
Bangunan/Fasilitas Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ruang audio visual/multimedia 2. Pos jaga/keamanan 3. Pusat informasi 4. Mushola 5. Toilet 6. Selasar 7. Gazebo 8. Tempat parkir 9. Wisma tamu

	<ul style="list-style-type: none"> 10. Kios cinderamata dan kantin 11. Akses BRT Transjateng 12. Shuttle dan ojek dari parkir
--	--

b. Faktor Penghambat

1) Alokasi Biaya

Berbagai pihak mengeluhkan terkait biaya yang dikeluarkan apabila melakukan kegiatan pembelajaran secara kontekstual ke luar sekolah. Hal ini dirasakan oleh guru-guru IPS SMP di Kabupaten Sragen, mereka mengeluhkan terkait biaya atau pendanaan program. Selain itu juga belum ada anggaran khusus yang dibuat oleh lembaga sekolah atau dinas terkait untuk mengadakan kegiatan pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS. Pengalokasian biaya untuk kegiatan pemanfaatan Museum Sangiran dirasa belum sepenuhnya optimal karena hal ini menyangkut kebutuhan dari setiap sekolah masing-masing. Guru IPS SMP tidak memiliki andil dalam penentuan alokasi biaya program kegiatan sehingga masih banyak kegiatan yang sifatnya hanya rencana saja.

2) Pemahaman Guru

Guru atau tenaga pendidik juga menjadi salah satu faktor penghambat dari pemanfaatan Museum Sangiran ini sendiri. Hal tersebut diketahui dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas pemberian materi di kelas saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Mujibur selaku edukator dari BPSMP Sangiran, diketahui bahwa masih ada guru yang belum mengetahui tentang sebenarnya apa yang mereka butuhkan untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran di Museum Sangiran. Dalam lingkup ini tidak semua guru menguasai materi yang terkandung di lingkungan Situs Sangiran. Hal ini tentu menjadi suatu penghambat tersendiri ketika guru hendak memanfaatkan Museum Sangiran untuk kegiatan pembelajarannya. Permasalahan ini diperjelas lagi dengan jawaban hasil wawancara dengan guru IPS SMP di Kabupaten Sragen, berdasarkan perwakilannya bahwa beberapa guru hanya mengetahui sekilas saja tentang Sangiran. Beberapa dari anggota

MGMP IPS SMP di Kabupaten Sragen hanya dapat menjelaskan terkait Museum Sangiran secara umum saja.

3) Kurangnya Minat Peserta Didik

Situs dan Museum Manusia Purba masih identik dengan benda kuno dan harus bersaing dengan tempat lain sebagai sumber belajar yang menarik. Karena mayoritas guru dan peserta didik akan memilih destinasi yang lebih modern dan menarik yang juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Apabila dibandingkan dengan objek atau destinasi lain untuk kegiatan pembelajaran sekaligus hiburan, maka peserta didik akan memilih tempat lain tersebut. Seperti halnya bahwa mayoritas SMP di Kabupaten Sragen mengadakan kegiatan studi lapangan di luar kota, hal tersebut dilandasi dengan ketertarikan dan usulan peserta didik untuk mengeksplorasi wilayah yang lebih jauh dari lingkungannya sendiri. Hal ini juga disampaikan oleh Kepala Bidang Pembinaan SMP, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen bahwa peserta didik tingkat SMP lebih sering mengusulkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di luar Sragen seperti di Yogyakarta, Bali, dan Malang.

4) Kurangnya Daya Dukung Pemerintah

Melihat dari hasil penelitian khususnya pengambilan data dengan wawancara, ternyata masih ditemukan miskomunikasi atau kurangnya komunikasi dan kerjasama dari beberapa pihak terkait. Seperti halnya bahwa guru IPS SMP di Kabupaten Sragen menunggu program dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen terkait pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar. Namun dari dinas hanya memberikan himbauan bukan dalam bentuk program dengan anggaran tetap. Sehingga dari hal tersebut ditemukan kurangnya komunikasi dan daya dukung dari pihak terkait dan daya untuk memanfaatkan Museum Sangiran melemah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Museum Sangiran memiliki potensi yang cocok dengan materi pelajaran IPS tingkat SMP sehingga layak dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait “Pemanfaatan Museum

Sangiran sebagai Sumber Belajar IPS SMP di Kabupaten Sragen” maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS SMP dapat dilakukan dengan berbagai upaya atau cara seperti mengadakan kegiatan pembelajaran kontekstual pada Situs Sangiran. Pembelajaran kontekstual dapat dilakukan secara langsung untuk mempelajari lingkungan dan tinggalan arkeologis dari situs. Selain itu upaya lain dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang, pengelola Museum Sangiran telah berupaya untuk mengikuti perkembangan teknologi atau modernisasi seperti pembuatan film dari koleksi-koleksinya, perpustakaan digital, *virtual tour* museum, dan pengembangan beberapa *display* di ruang museum seperti teknologi hologram.
2. Kegiatan pemanfaatan Museum Sangiran dipengaruhi oleh dua faktor yakni pendukung dan penghambat. Faktor pendukung dari kegiatan pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS antara lain: pelayanan pengelola museum yang baik, kelengkapan koleksi Museum Sangiran, dan fasilitas Museum Sangiran yang memadai. Sementara permasalahan mengenai belum optimalnya pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar IPS SMP di Kabupaten Sragen didasari oleh beberapa faktor penghambat antara lain: belum ada prioritas alokasi biaya untuk mengadakan kegiatan atau program, beberapa guru belum memahami sepenuhnya tentang keberadaan Museum Sangiran yang dapat dimanfaatkan, kurangnya minat peserta didik dengan Museum Sangiran, dan kurangnya daya dukung pemerintah yang terkait.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dibuat, maka peneliti memiliki saran untuk diajukan kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Kepada Guru IPS SMP di Kabupaten Sragen

Guru sebaiknya lebih memahami apa yang seharusnya dibutuhkan oleh peserta didik dan

lebih bervariasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan pelayanan yang telah diberikan oleh pengelola Situs Sangiran dengan menggunakan *virtual tour* museum, film-film dokudrama, dan materi dari website BPSMP untuk sumber belajar. Dengan demikian diharapkan pemanfaatan Museum Sangiran sebagai sumber belajar dapat terlaksana dengan optimal.

2. Kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen sebagai pihak yang memiliki kewenangan membuat suatu kebijakan atau aturan sebaiknya lebih peka terhadap keberadaan sumber-sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar sehingga dapat memperdayagunakannya. Perencanaan program atau kebijakan dalam memanfaatkan Museum Sangiran sebagai sumber belajar perlu dilakukan sehingga guru IPS memiliki arah ketika memilih sumber belajar yang tepat untuk peserta didik.

3. Kepada Pengelola Museum Sangiran/Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran

Pengelola Museum Sangiran atau pegawai dari BPSMP Sangiran sebaiknya sering mengadakan kegiatan atau program terkait pemanfaatan museum baik secara langsung atau kegiatan luring maupun daring. Kegiatan tersebut dapat ditujukan untuk peserta didik di Kabupaten Sragen, sehingga minat mereka untuk belajar di museum menjadi lebih tinggi. Selain hal tersebut pengelola sebaiknya mempertahankan serta meningkatkan mutu kualitas layanan yang diberikan dengan harapan setiap pengunjung memiliki kesan ketika berkunjung dan mengadakan kegiatan di Museum Sangiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aini, N. & Tutiek, R. (2020). *Modul Pembelajaran Evolusi Berbasis Museum Purbakala Sangiran*.

Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Biologi, FMIPA.

- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Armiyati, L. & Dede, W.S. (2020). Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. *Jurnal Artefak*, 7(2), 81-90.

- Awabin, S.M. (2006). *Pelestarian Museum Situs Sangiran sebagai Sumber Sejarah Ditinjau dari Persepsi Masyarakat dan Tingkat Pendidikan Masyarakat Sangiran*. Skripsi, tidak diterbitkan, Surakarta: UNS.

- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Davis, A. Defining Museum. *Articles*, 87-96.

- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

- Evitasari, O., Lelly & Rudy. (2020). Pemanfaatan Fungsi Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Estoria*, 1(1), 43-56.

- Hartono, C.T. (2018). *Pemanfaatan Museum Soeharto sebagai Sumber Belajar Sejarah*. Skripsi, tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Sosial, Yogyakarta: UNY.

- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Hasnawati. (2006). Pendekatan *Contextual Teaching Learning* Hubungannya dengan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(1), 53-62.

- Irani, F., Hariyono, & Ari Sapto. (2018). Museum Tsunami sebagai Sumber Belajar IPS di SMP Kota Banda Aceh.

- Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 259-266.
- Kemendikbud. (2012). *Album Budaya: Direktori Museum Indonesia*. Jakarta: Sekretariat Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Kemenristekdikti. (1995). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 19, Tahun 1995, tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum*.
- Khasanah, U.U. (2019). *Pemanfaatan Museum Dewantara Kirti Griya sebagai Sumber Belajar Sejarah Indonesia di SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Taman Siswa Yogyakarta*. Skripsi, tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Sosial, Yogyakarta: UNY.
- Kusaini, O.N., Tukidi, & Aisyah, N.S.N. (2019). *Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar IPS oleh Guru-Guru SMP Negeri Kecamatan Sragen*. *Jurnal SOSIOLIUM*, 1(2), 122-127.
- Nachrawie, M. (2017). *Sumber Belajar Lingkungan dalam Pembelajaran IPS di SMPN 1 Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu*. *SOCIUS: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(2), 182-208.
- Nasution, T. & Maulana, A.L. (2018). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Novali, R.A. (2016). *Pemanfaatan Museum Mini sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Sejarah di Fakultas Ilmu Sosial*. Skripsi, tidak diterbitkan, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nurhadi. (2002). *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Oktaviani, E.D., Umasih, & Kurniawati. (2020). *Pemanfaatan Museum*
- Keprajuritan Indonesia sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 153-171.
- Poerwadarminta W.J.S. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Puspasari, Arumanti. (2013). *Pemanfaatan Laboratorium IPS sebagai Sumber Belajar Siswa SMP Negeri 19 Purworejo*. Skripsi, tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Sosial, Yogyakarta: UNY.
- Rohman, M.M. (2018). *Pemanfaatan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai Media Pembelajaran IPS dan Sejarah bagi Pelajar*. *Jurnal Sangiran*, 7, 133-144.
- Rohman, M.M. (2019). *Sangiran dan K13: Situs dan Museum Sangiran sebagai Sumber Belajar Berbasis Kurikulum 2013*. *Jurnal Sangiran*, 8, 143-157.
- Samsinar, S. (2019). *Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194-205.
- Saputra, A., Maridi & Putri, A. (2016). *Persepsi Mahasiswa Calon Guru Tentang Pemanfaatan Situs Sangiran Sebagai Sumber Belajar Evolusi*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS), UNS*, 121-126.
- Schouten, F.F.J. (1992). *Pengantar Didaktik Museum*. (Terjemahan Moh. Amir Sutaarga). Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Shadily, H. (Ed.). (1980). *Ensiklopedia Indonesia*, jilid 4. Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoeve.
- Sirait, E.S. (2017). *Pemanfaatan Museum Misi Muntilan sebagai Sumber Belajar Sejarah*. Skripsi, tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Sudjana, N. & Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhada, Idad. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sumadio, B. (1997). *Bungai Rampai Permuseuman*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.

Supardi. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127-139.

Sutaarga, Amir. (1991). *Studi Museologia*. Jakarta: Depdikbud.

Yogyakarta, 19 Januari 2023
Reviewer



Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860817 201404 2 001

