

Pengaruh Pemanfaatan Museum Mpu Tantular Sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa

Dewi Isnaini¹⁾, Dian Ayu Larasati²⁾, Ketut Prasetyo³⁾, Nasution⁴⁾

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran dalam bidang pendidikan biasanya memang dilaksanakan di ruang kelas serta beberapa kali tidak dilakukan di ruang kelas menyesuaikan mata pelajaran yang sedang di pelajari. Berbagai sumber belajar yang tersedia bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan siswa lebih menguasai materi agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Salah satunya ialah Museum, Museum bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran sejarah untuk pendidikan, termasuk pendidikan dasar, menengah pertama serta tinggi, dan sejarah juga mempunyai fungsi eksklusif. Dan sumber belajar lokal yang berpotensi membantu pembelajaran adalah museum. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah penggunaan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar IPS akan meningkatkan pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah. Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dan pendekatan penelitian kausal *ex-post facto*. Penelitian dilakukan di MTs Darul Huda Srigading Ngoro Mojokerto dengan sampel kelas VII-B sebanyak 22 siswa dan IX-A sebanyak 24 siswa. Dengan variabel bebas (X) pemanfaatan Museum Mpu Tantular dan variabel terikat (Y) hasil belajar. Uji validitas instrument menggunakan uji ahli oleh dosen dengan instrumen penelitian berupa angket dan tes soal. Uji normalitas dan linieritas merupakan prasyarat untuk analisis data. Dengan menggunakan uji-t dan analisis regresi linier sederhana, analisis hasil pengujian. berdasarkan hasil $Y=47,799 + 0,654X$. Pemanfaatan Museum Mpu Tantular berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII-B MTs Darul Huda, berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $0,025 < 0,05$. Dari faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar tersebut, 22,6 persen merupakan variabel lain, dan sisanya 77,4 persen merupakan variabel lain.

Kata Kunci : Pemanfaatan Museum, Sumber Belajar, Hasil Belajar

Abstract

Learning in the field of education is usually carried out in the classroom and several times it is not carried out in the classroom according to the subjects being studied. Various available learning resources can be used by teachers to make it easier for students to better master the material in order to obtain maximum learning outcomes. One of them is a Museum. Museums can be used as historical learning materials for education, including elementary, junior and high school education, and history also has an exclusive function. And local learning resources that have the potential to help learning are museums. The purpose of this study was to determine whether the use of the Mpu Tantular Museum as a social studies learning resource would increase students' understanding of historical events. This research uses quantitative techniques and *ex-post facto* causal research approach. The study was conducted at MTs Darul Huda Srigading Ngoro Mojokerto with a sample of 22 students in class VII-B and 24 students in IX-A. With the independent variable (X) the utilization of the Mpu Tantular Museum and the dependent variable (Y) learning outcomes. Test the validity of the instrument using expert tests by lecturers with research instruments in the form of questionnaires and test questions. Normality and linearity tests are prerequisites for data analysis. By using t-test and simple linear regression analysis, analyze the test results. based on the result $Y=47,799 + 0.654X$. The use of the Mpu Tantular Museum has a significant effect on student learning outcomes in class VII-B MTs Darul Huda, based on the results of hypothesis testing which shows a significance value of $0.025 < 0.05$. Of the factors that contribute to the increase in learning outcomes, 22.6 percent are other variables, and the remaining 77.4 percent are other variables.

Keywords: Utilization of Museums, Learning Resources, Learning Outcomes

How to Cite: Isnaini, Dewi. Dkk (2022). Pengaruh Pemanfaatan Museum Mpu Tantular Sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Dialektika IPS*, Vol 2 (2): halaman 327-334

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam bidang pendidikan biasanya memang dilaksanakan di ruang kelas serta beberapa kali tidak dilakukan di ruang kelas menyesuaikan mata pelajaran yang sedang di pelajari. Mata pelajaran IPS sendiri terintegrasi ke dalam kesatuan beberapa materi yang terkandung di dalamnya yaitu geografi, sejarah dan ekonomi. Dalam pembelajaran sejarah hakikatnya menekankan pada pengembangan konsep serta pada struktur kejadian di masa lalu. Proses belajar sejarah juga bisa dilakukan menggunakan banyak variasi metode yang dijalankan oleh guru supaya siswa belajar dengan aktif dan kreatif. Hal inilah yang menjadi peranan penting guru dalam pembelajaran agar siswa bisa memahami apa yang diajarkan. Menurut Atno dalam (Safitri, Utomo, & Amin, 2018) menyatakan bahwa manusia itu menyelenggarakan pendidikan yang berfungsi untuk mempertahankan, melangsungkan serta meningkatkan manfaat dalam hidup guna adaptasi dengan lingkungannya dan pendidikan inilah salah satu usaha dalam peningkatan kapasitas individu untuk dirinya sendiri ataupun guna modal dasar untuk membangun bangsa. Namun pada kenyataannya, pembelajaran sejarah hanya dianggap sebagai pengurutan peristiwa-peristiwa penting saja yang terjadi dan perlu di peringati momentumnya setiap waktu. Pembelajaran di luar kelas yang menggunakan Museum tempat menyimpan benda bersejarah untuk dijadikan sumber belajar ialah salah satu pilihan saat mengatasi permasalahan pembelajaran yang dipikir membosankan oleh siswa sehingga pembelajaran terasa menarik dan lebih bervariasi. (Misnah, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran IPS khususnya mata pelajaran sejarah dirasa siswa yang berada di jenjang sekolah menengah saat ini begitu menjemukan dan monoton. Baik dari segi pendekatan, model dan metode pembelajaran yang diajarkan hanya berfokus pada guru saja atau *teacher center*. Jika siswa tidak tertarik pada penyampaian guru, ini berpengaruh pada hasil belajarnya, karena minat belajar siswa mempengaruhi hasil belajarnya. Proses belajar terjadi melalui pertemuan edukatif, lebih tepatnya interaksi sadar dengan tujuan pembelajaran. Pertemuan ini difasilitasi oleh peran guru sebagai pendidik dan aktivitas pembelajaran pedagogis bagi siswa, dengan merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi secara sistematis. Dalam pembelajaran sendiri tidak terjadi secara spontan, tetapi bertahap. Dengan pertemuan yang berhasil pada guru dan siswa, menghasilkan proses belajar yang efektif sesuai dengan harapan (Rohmah, 2017).

Memanfaatkan situs bersejarah yang berada di lingkungan sekitar mempermudah guru dan siswa mengimplementasikan proses pembelajaran karna siswa sudah mengetahui dan melihat langsung wujud aslinya. Belajar secara langsung dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa meningkat. Sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Menurut Wasino dalam (Astuti & Suryadi, 2020) mengatakan, sumber sejarah dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori tergantung pada bentuknya, yaitu sumber benda yang terdiri dari struktur, alat, dan senjata. Sementara itu, dokumen adalah sumber tertulis. Wawancara adalah sumber lisan, dan Museum adalah salah satu sumber ini.

Menurut (Agung Nugroho, 2016) Museum berfungsi sebagai lembaga koleksi, pemajuan rasa kepribadian dan jati diri bangsa, penumbuhan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, pameran benda-benda yang berkaitan dengan sejarah kehidupan manusia dan lingkungan hidup, serta peningkatan harga diri dan rasa kebanggaan bangsa. Sejarah memiliki tujuan, dan museum dapat berfungsi sebagai sumber sejarah di pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Banyak orang, terutama di kalangan pendidikan, masih menganggap monumen kota dan artefak sejarah sebagai lokasi yang disimpan dengan hati-hati. Oleh karena itu, banyak orang tidak punya waktu untuk mengunjungi museum dalam waktu yang lama.

Museum yang menyimpan banyak peninggalan benda bersejarah memainkan peran pokok dalam mempelajari sejarah sehubungan dalam pemanfaatan pendidikan sejarah. Tempat-tempat bersejarah dapat dimanfaatkan untuk sumber sejarah dalam menyampaikan banyak informasi yang akurat dan bertanggung jawab. Museum berperan sebagai sumber sejarah dapat menunjang mata pelajaran sejarah, karena siswa dapat lebih memahami dan berusaha untuk menyusun kejadian masa lalu. Dengan pembelajaran langsung ke tempat dimana peninggalan masa lampau berada lebih memudahkan siswa dalam menggambarkan peristiwa sejarah secara nyata dan diharapkan hal ini turut menunjang pemahaman siswa mengenai kejadian di masa lalu kemudian di korelasikan terhadap pengetahuan yang sudah di dapatkan sebelumnya. Dalam pembelajaran di dalam kelas biasanya guru menyajikan materi hanya melalui tampilan visual seperti penayangan video dan gambar, namun jika siswa melakukan pembelajaran langsung dengan memanfaatkan objek-objek peninggalan yang ada di dalam Museum maka pemahaman siswa tentu dapat terintegrasikan lebih nyata dan tidak abstrak. Selama ini pembelajaran sejarah di institusi pendidikan masih mengandalkan kemampuan guru dalam mentransfer ilmu yang dimilikinya.

Adanya peninggalan-peninggalan masa lampau yang disimpan di dalam Museum ini turut memberi kebermanfaatan cukup besar bagi masyarakat umum yang dapat mengetahui bagaimana kehidupan di masa lampau, juga bermanfaat terhadap penunjang pembelajaran sejarah pada siswa di sekolah. Selain itu, keberadaan Museum dapat digunakan untuk membenarkan fakta sejarah yang ada, menjadi tolok ukur untuk menentukan keterpercayaan atau mengonfirmasi dari sumber sejarah yang telah diakui. Di Museum, media yang digunakan sebagai alat pembelajaran adalah sumber utama yang diolah. Sumber primer adalah berupa reliq, fosil, ekofakta, ciri-ciri, tanda-tanda kehidupan seperti isefak. Artefak adalah benda artifisial seluruhnya atau sebagian, fosil adalah peninggalan kehidupan yang membatu, ekofac adalah benda non-buatan tetapi berhubungan dengan manusia, dan ciri-cirinya adalah jejak/kehidupan manusia. Di Museum, sumber utama tersebut akan tersedia dalam format atau model aslinya, diolah dalam bentuk gambar atau foto, dan dideskripsikan dalam bentuk media audiovisual dan grafis untuk sistem (Ahmad, 2010).

Siswa diminta untuk menyelidiki keterkaitan kehidupan mereka sendiri melalui pembelajaran sejarah, untuk menarik inspirasi atau wawasan dari peristiwa kepahlawanan serta tragedi nasional. Tak kalah pentingnya, studi sejarah menumbuhkan sikap menghargai nilai-nilai kemanusiaan. Siswa didorong untuk berpikir secara kronologis saat mempelajari sejarah untuk memahami evolusi dan perubahan masyarakat untuk mendapatkan pelajaran hidup. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat pemikiran bahwa lebih mudah belajar dari lingkungan alamiah ketimbang sekedar pembelajaran yang hanya berdasarkan pada teks saja. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila mereka secara pribadi mengalami apa yang mereka pelajari. Tidak sekedar perolehan pengetahuan yang difokuskan pada materi. Pembelajaran materi hanya mampu mengingat dalam waktu jangka pendek saja, tetapi dalam pemecahan masalah jangka panjang pembekalan dengan materi saja dinilai belum berhasil. Pemanfaatan Museum Mpu Tantular penting di implementasikan di sekolah karena sumber belajar tidak hanya berupa *text book*, video atau diskusi saja, melainkan siswa juga membutuhkan pembelajaran yang bersifat nyata yang berupa benda-benda peninggalan Majapahit yang berkaitan dengan materi. Jika melihat kondisi umum, siswa di dalam pembelajaran seharusnya memiliki keingintahuan yang tinggi setelah mengetahui dan mendapatkan pengetahuan dan ilmu baru yang diperoleh dari penjelasan guru.

Namun ada beberapa permasalahan di MTs Darul Huda dimana menurut hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran IPS terdapat permasalahan siswa. Di antara masalah ini adalah kenyataan bahwa siswa sering kesulitan untuk memahami materi, bahwa diskusi dengan guru tidak selalu produktif, dan bahwa siswa tampaknya tidak terlalu tertarik dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Hasil belajar tentu saja akan terpengaruh oleh masalah ini. Diharapkan

dengan dilakukannya penelitian ini, dapat menjadi gambaran bagaimana menggunakan sumber belajar selain ceramah dan buku untuk membuat siswa bersemangat tentang apa yang mereka pelajari.

Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan memanfaatkan Museum Mpu Tantular untuk sumber belajar yaitu kelas VII Kompetensi Dasar (KD) 3.4 “memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, social, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam”. Sedangkan untuk Kompetensi Inti (KI) 4.4 “menguraikan 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”. Jika KI dan KD dipahami lebih jauh maka akan menjadi jelas bahwa materi tersebut sesuai dengan isi materi sejarah masa Hindu-Budha yang ada pada Museum Mpu Tantular, maka sangat potensial untuk digunakan dengan lebih efektif sebagai sumber belajar sejarah. Dengan memaksimalkan seluruh komponen yang bisa dimanfaatkan untuk sumber belajar, maka pemanfaatan Museum dapat digunakan secara maksimal dalam menunjang prestasi. Museum adalah salah satu bentuk sumber belajar sekitar yang memiliki potensi untuk menunjang pembelajaran pendidikan sejarah. Dari adanya permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan Museum Mpu Tantular yang dijadikan salah satu sumber belajar IPS. Sehingga, penelitian ini berjudul, “Pengaruh Pemanfaatan Museum Mpu Tantular Sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa”.

METODE PENELITIAN

Menggunakan teknik penelitian kuantitatif pada penelitian ini. Metode positivis yang disebut penelitian kuantitatif digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel. Dengan menggunakan alat penelitian dan analisis data kuantitatif, data dikumpulkan dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menguji hipotesis. (Sugiyono, 2017).

Penelitian *Ex-post facto* penelitian kausal adalah apa yang dilakukan penelitian ini. Penelitian *ex post facto* digunakan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan peristiwa yang telah terjadi dan peneliti tidak diharuskan untuk memperlakukan target penyelidikan. Sedangkan dikatakan korelasi karena akan meneliti hubungan antar variabel penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di di Madrasah Tsanawiyah Darul Huda yang beralamat di Jalan Jolotundo No. 36 Desa Srigading Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran IPS di MTs Darul Huda. Seluruh siswa MTs Darul Huda tahun pelajaran 2021/2022 merupakan keseluruhan sampel. Sedangkan sebanyak 22 anak dari kelas VII B menjadi sampel yang sudah melakukan kunjungan dan kelas IX A sebanyak 24 siswa yang tidak melakukan kunjungan. Instrumen yang digunakan angket dan tes soal yang sesuai dengan materi kehidupan masyarakat pada masa Hindhu-Buddha. Instrumen penelitian sebelumnya telah diuji validitas dengan dosen ahli. Uji validitas soal menggunakan validitas konstruk dengan menggunakan *judgment expert* atau pendapat dari ahli. Kuesioner diuji dengan menggunakan uji normalitas, uji linieritas, uji regresi linier sederhana, dan uji t untuk pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah tes soal dan instrumen penelitian di uji oleh dosen ahli dan dinyatakan layak selanjutnya peneliti membagikan tes soal dan angket pemanfaatan Museum kepada siswa. Dalam data angket pemanfaatan Museum, terdapat tiga indikator dengan 15 butir pernyataan. Setelah dilakukan pendistribusian kepada siswa diperoleh hasil dari perhitungan dengan *microsoft excel* yang menunjukkan bahwa indikator “pembelajaran sejarah yang diharapkan” sebesar 24%, kemudian indikator “fungsi museum untuk pendidikan” sebesar 24%, dan indikator “manfaat museum sebagai sumber belajar” sebesar 27%. Berdasarkan hal ini dapat diketahui bahwa terdapat dua indikator dengan presentase lebih rendah dari presentase lainnya. Hasil tes soal berisi 20 butir

soal pilihan ganda yang memuat materi tentang “kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha” sesuai dengan peninggalan-peninggalan yang terdapat didalam museum Mpu Tantular. Tabel 1 dan 2 menunjukkan pengolahan data hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Kelas VII-B

| Predikat | Keterangan | Frekuensi |
|----------|-------------|-----------|
| A | Sangat Baik | 3 |
| B | Baik | 10 |
| C | Cukup | 6 |
| D | Kurang | 3 |

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas IX-A

| Predikat | Keterangan | Frekuensi |
|----------|-------------|-----------|
| A | Sangat Baik | 0 |
| B | Baik | 2 |
| C | Cukup | 3 |
| D | Kurang | 19 |

Tahap selanjutnya ialah dengan menggunakan uji normalitas dan linearitas. Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan sebagai uji normalitas dalam penelitian ini dan hasilnya dihitung pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil perhitungan Uji Normalitas

| | Kelas | <i>Kolmogorov Smirnov</i> | | |
|---------------------|----------------------|---------------------------|----|-------|
| | | Statistic | N | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | <i>Hasil Pretest</i> | 0.133 | 22 | 0.832 |

Tabel 3 menunjukkan bahwa uji normalitas pada nilai *pretest* mendapatkan nilai *Asymp. Sig* dari $0,832 > 0,05$ menetapkan pendistribusian data normal.

Pengujian selanjutnya adalah uji linearitas nilai pretest dengan hasil angket pemanfaatan Museum Mpu Tantular menggunakan ANOVA table. Tabel 4 di bawah ini menampilkan hasil uji linearitas.

Tabel 4. Hasil perhitungan Uji Linearitas

| | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|--------------------------------------|-----------------------------|----------------|----|-------------|-------|-------|
| Hasil Belajar* Pemanfaatan Museum | Deviation from Linearity | 1415.240 | 17 | 83.249 | 0.540 | 0.824 |

Karena nilai signifikansi pada tabel adalah $0,824 > 0,05$, maka jelas bahwa variabel X dan variabel Y memiliki hubungan linier.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal dan linear, langkah selanjutnya adalah melakukan uji regresi linier sederhana untuk menilai dampak penggunaan Museum Mpu Tantular terhadap hasil belajar sejarah siswa. Tabel berikut menunjukkan hasil pengujian untuk analisis regresi linier sederhana.

Tabel 5. Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana

| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized |
|-------|-----------------------------|--------------|
|-------|-----------------------------|--------------|

| | B | Coefficients |
|--------------------|--------|--------------|
| | | Std. Error |
| (Constant) | 47.799 | 14.212 |
| PEMANFAATAN MUSEUM | 0.654 | 0.270 |

Hasil analisis data yang diperoleh mendapatkan nilai regresi sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + b X$$

$$\hat{Y} = 47,799 + 0,654$$

Berdasarkan Tabel 5, nilai koefisien regresi variabel X adalah 0,654 yang menunjukkan positif untuk variabel Y. Tabel berikut menunjukkan persentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 6. Hasil Analisis Determinasi Model Summary

| Model | R | R Square |
|--------------------|--------------------|----------|
| Pemanfaatan Museum | 0.476 ^a | 0.226 |

Tabel 6 menunjukkan pengaruh variabel X sebesar 0.226. dapat diartikan bahwa pengaruh variabel pemanfaatan Museum Mpu Tantular terhadap hasil belajar siswa sebesar 22,6%.

Uji berikutnya yaitu melakukan uji-t (t hitung) yang digunakan sebagai uji hipotesis. Mengenai hipotesis pada penelitian ini ialah terdapat pengaruh pemanfaatan museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar IPS terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa. Hasil Uji Hipotesis ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

| | t | Sig. |
|----------------------|-------|-------|
| 1 Pemanfaatan Museum | 2.419 | 0.025 |

Uji-t (t hitung) menghasilkan nilai Sig. dari 0,025 < 0,05 pada Tabel 7, yang menunjukkan penolakan H₀ dan penerimaan H₁. Dengan demikian, temuan ini menunjukkan dampak penggunaan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam sejarah.

Terdapat pengaruh antara pemanfaatan museum dengan peningkatan hasil belajar sejarah siswa sejalah dengan penelitian (Tika Oktaviana, 2018) bahwa menggunakan museum sebagai sumber pendidikan dapat membantu menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pemahaman dan pengetahuan siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan karena belajar tidak terbatas dinding kelas. Terlihat pada tujuan pembelajaran dan kondisi dunia nyata membuat pembelajaran lebih relevan ketika lingkungan digunakan.. Menurut (Pasya, 2000) pengalaman langsung bermanfaat bagi pembelajaran yang memerlukan bukti dilapangan, tetapi tidak semua sekolah menerapkannya karena tidak setiap sekolah memiliki lingkungan yang sesuai untuk mengajarkan materi pelajaran yang dicakup.

Berdasarkan hasil penelitian, kelas VII-B dan IX-A memiliki hasil belajar yang berbeda. Sampel diambil satu kelas perjenjang karena kelas VII-A merupakan kelas yang sudah melakukan kunjungan ke Museum Mpu Tantular dan kelas IX-A merupakan kelas yang tidak melakukan kunjungan. Dua kelas ini sama-sama mendapatkan tes soal yang sama, namun kelas IX-A hanya

mendapatkan materi berupa buku pelajaran sedangkan kelas VII-A mendapatkan pengetahuan lewat kunjungan Museum mengenai peninggalan masa Hindu-Buddha. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wahyu Endra Wicksana, 2018) yang mengklaim bahwa menggunakan Museum sebagai sumber belajar secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa lintas disiplin ilmu jika dibandingkan dengan belajar melalui buku teks dan tanya jawab. Salah satu keberhasilan pada lembar kerja siswa atau LKPD dimana hal ini salah satunya sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam tujuan pembelajaran adalah peningkatan hasil belajar siswa. Dilihat dari keadaan yang sebenarnya, siswa yang menggunakan Museum Mpu Tantular memiliki hasil belajar yang sangat baik karena peran museum sebagai sarana pengajaran yang dapat memberikan informasi kepada mahasiswa khususnya pada mata pelajaran IPS dan materi sejarah. Museum merupakan tempat terbaik untuk mencari sumber informasi sejarah karena banyak sekali benda-benda yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sarana belajar. Penggunaan museum memiliki tujuan tambahan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah yang dijelaskan dalam materi pembelajaran di kelas.

Peneliti juga mengkorelasikan hasil belajar siswa dari soal tes dengan hasil belajar dari soal yang diberikan guru setelah selesai kunjungan dari Museum Mpu Tantular karena penelitian ini menggunakan metode *ex post facto* yang menghilangkan kebutuhan peneliti untuk memperlakukan objek yang sedang dipelajari. Dalam hal ini, didapatkan hasil dari perhitungan analisis determinasi dalam analisis regresi linear sederhana dalam bentuk presentase yakni pengaruh variabel (X) pemanfaatan Museum dengan variabel (Y) hasil belajar sejarah siswa dengan tes soal dari peneliti memiliki presentase 22,6% sedangkan presentase pengaruh variabel (X) pemanfaatan Museum dengan hasil belajar berupa tes soal sewaktu selesai kunjungan memiliki presentase 39,5%. Hal ini menjelaskan mengapa soal tes yang diberikan setelah kunjungan yang memanfaatkan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar lebih tinggi daripada yang diberikan oleh peneliti dengan jangka waktu setelah kunjungan. Perbedaan presentase yang cukup jauh ini dapat dipengaruhi oleh daya ingat siswa yang lebih tajam ketika sesaat setelah mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru tentang isi Museum yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah. Adanya jarak waktu pembagian tes soal yang dilakukan oleh peneliti membuat siswa merangkai kembali ingatannya terhadap sesuatu hal yang didapatkannya sewaktu berkunjung ke Museum Mpu Tantular. Oleh sebab itu, kedua hasil tes soal memiliki presentase yang berbeda.

Penelitian Eka Purnama Sari (2018) tentang dampak pemanfaatan museum sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi pakaian adat Bengkulu di SD Negeri 5 Kota Bengkulu relevan dengan penelitian ini. Hasil uji-t yang diperoleh untuk mengevaluasi hipotesis menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 0.05, t-hitung (3,840) lebih tinggi dari t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Kota Bengkulu terkait isi pakaian adat Bengkulu dipengaruhi secara signifikan oleh pemanfaatan museum sebagai sumber belajar.

Pemanfaatan Museum sebagai sumber belajar dimaksudkan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi sejarah untuk pelajaran IPS. Munculnya kebosanan, pembelajaran satu arah dapat menyebabkan siswa kehilangan minat terhadap suatu mata pelajaran. Berdasarkan pengujian hipotesis penelitian ini diperoleh hasil dengan nilai Sig. 0,025 < 0,05 menunjukkan bahwa pemanfaatan museum sebagai sumber belajar berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan museum sebagai sumber belajar, siswa termotivasi untuk mempelajari sesuatu yang akan membantu mereka memperluas pengetahuannya.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari rumusan masalah, hipotesis, dan hasil penelitian berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Museum Mpu Tantular Sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa” adalah terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pengaruhnya pada penelitian. Berikut kesimpulan yang diambil dari data yang dikumpulkan dan

diuji menggunakan metode penelitian kuantitatif *ex post facto design*: 1) Menggunakan Museum Mpu Tantular sebagai sumber belajar IPS memiliki dampak yang menguntungkan pada hasil belajar siswa untuk sejarah, sesuai dengan temuan pengujian hipotesis yang menunjukkan signifikansi $0,025 < 0,05$, menolak H_0 dan menerima H_1 . 2) Koefisien korelasi sebesar 0,654, yang menunjukkan nilai positif, menurut uji regresi sederhana. Dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar (Y) akan cenderung tumbuh jika variabel konsumsi Museum Mpu Tantular (X) meningkat. Sebaliknya, jika Museum Mpu Tantular (X) jarang digunakan, maka hasil belajar (Y) juga cenderung menurun. 3) Koefisien determinasi persentase pengaruh penggunaan Museum Mpu Tantular terhadap hasil belajar adalah sebesar 0,226 artinya 22,6 persen pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat disebabkan olehnya, dengan porsi sisanya datang dari variabel lainnya.

SARAN

Peneliti kemudian memberikan rekomendasi yang mungkin dapat membantu pihak-pihak yang berkaitan dengan temuan penelitian. Berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat dibuat dari hasil penelitian dan temuan diatas : 1) Museum dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru sebagai pengganti pembelajaran di kelas. Untuk mendukung pembelajaran yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar, sebaiknya siswa menggunakan museum sebagai sumber belajar dalam beberapa kali. 2) Bagi siswa, kesempatan belajar dapat ditemukan di lingkungan sekitar mereka selain ketika mengunjungi museum. Siswa dapat mengambil manfaat struktur warisan budaya terdekat, artefak dalam bentuk candi, dan artefak sejarah lainnya. 3) Agar analisis hasil belajar lebih maksimal, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai referensi untuk membuat penelitian yang menggunakan pretest-posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nugroho, L. M. (2016). Pemanfaatan Museum BRI dan Museum Jenderal Sudirman sebagai Sumber Belajar IPS oleh Siswa dan Guru SD di Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Ahmad, T. A. (2010). Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Prasejarah. *Jurnal Paramita Vol.20 No.1*, 106-115.
- Astuti, A. D., & Suryadi A. (2020). Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai Sumber Belajar Serah Bagi Siswa SMA Negeri Di Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 11.
- Eka Purnama Sari, S. D. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pakaian Adat Tradisional Bengkulu di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 126-132.
- Misnah. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 21 No. 1*, 43.
- Pasya, Gurniwan Kamil. (2000). Lingkungan Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. No 16.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Cendekia Vol. 09 No. 02*, 196.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, N., Utomo, C. B., & Amin, S. (2018). Pemanfaatan Situs Purbakala Semedo Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Dukuhwaru dan SMA Negeri 3 Slawi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education 6 (2)*, 173.
- Tika Oktaviana, W. P. (2018). Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 36-42.
- Wahyu Endra Wicaksana, K. P. (2018). Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Perkembangan Masyarakat Hindhu-Budha di Indonesia. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 73-77.