

# STRATEGI PEMANFAATAN MUSEUM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI ZAMAN PRASEJARAH

Tsabit Azinar Ahmad

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Pascasarjana UNS

---

## ABSTRACT

*Efforts of understanding of prehistoric material having the main obstacle, namely the long stretch of time between prehistoric times to the present. Therefore, it is necessary to solve how to increase student understanding of prehistoric material. This problem is the main subject of this research. This study aims to reveal how the museum can be used as instructional media of prehistoric times, so hopefully be able to improve student understanding of prehistoric times. One of the efforts to increase student understanding of prehistoric material can be done by using the museum as a medium of learning. This is due to the fact that museum offers media complexity which is very helpful for students in getting historical information. Utilization of the museum as a medium of learning history, in addition to providing recreational aspects for students, is also able to provide visualization, interpretation, and generalization about an historical event. Therefore, as an effort to improve student understanding of prehistoric material, it is necessary to optimize the use of instructional media in the form of museums.*

*Keywords: Museums, Media of Learning, Pre-historic Period*

## ABSTRAK

*Upaya pemahaman materi zaman prasejarah mengalami kendala utama, yaitu rentangan waktu yang panjang antara zaman prasejarah dengan masa sekarang. Oleh karena itu, diperlukan adanya penyelesaian bagaimana upaya peningkatan pemahaman pelajar terhadap materi zaman prasejarah. Tulisan ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana museum dapat digunakan sebagai media pembelajaran zaman prasejarah, sehingga diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman pelajar terhadap zaman prasejarah. Salah satu upaya peningkatan pemahaman pelajar tentang materi zaman prasejarah dapat dilakukan dengan menggunakan museum sebagai media pembelajaran. Hal ini karena museum menawarkan kompleksitas media yang sangat membantu pelajar dalam memperoleh informasi kesejarahan. Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah, selain memberikan aspek rekreasi bagi pelajar, juga mampu memberikan visualisasi, interpretasi, dan generalisasi tentang suatu peristiwa sejarah. Oleh karena itu, sebagai upaya peningkatan pemahaman pelajar tentang materi zaman prasejarah perlu adanya optimalisasi penggunaan media pembelajaran berupa museum.*

*Kata kunci: Museum, Media Pembelajaran, Zaman Prasejarah*

---

## PENDAHULUAN

Zaman prasejarah merupakan babak dalam sejarah yang diberikan kepada suatu periode ketika manusia belum menggunakan tulisan sebagai alat komunikasi. Istilah prasejarah digunakan untuk menyebutkan periode

sejak permulaan munculnya manusia sampai digunakan tulisan sebagai alat komunikasi. Dilihat dari sudut pandang masa kini, batasan prasejarah adalah ketika sudah ditemukan sumber-sumber tertulis yang menjelaskan suatu zaman.

Di Indonesia, zaman prasejarah

mulai berakhir pada sekitar abad V masehi ketika telah digunakan tulisan dalam masyarakat yang dibuktikan dengan temuan sumber-sumber tertulis. Sebagai ilmu, prasejarah berarti ilmu yang mempelajari manusia serta peradabannya sejak zaman permulaan adanya manusia sampai pada zaman sejarah (Soekmono, 1981: 21).

Materi zaman prasejarah diajarkan dari tingkat pendidikan menengah (SMP dan SMA), dan pendidikan tinggi. Di SMP, materi tentang zaman prasejarah diajarkan pada kelas VII semester I, dan termasuk dalam Standar Kompetensi "Memahami lingkungan kehidupan manusia" dengan kompetensi dasar (1) Mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan, dan (2) Mendeskripsikan kehidupan pada masa pra-aksara di Indonesia.

Di SMA, zaman prasejarah dimasukkan dalam materi kelas X semester 2 dengan Standar Kompetensi "menganalisis peradaban Indonesia dan dunia". Kompetensi dasarnya adalah (1) menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia, (2) mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia, dan (3) menganalisis asal-usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia.

Walau zaman prasejarah merupakan kajian yang bermula sejak munculnya manusia, dalam pengajarannya termuat juga materi tentang keadaan bumi sebelum munculnya manusia sebagai gambaran kondisi kehidupan sebelum manusia (*pre-human living*). Cakupan materi zaman prasejarah meliputi: (1) perkembangan bumi sebelum munculnya manusia, (2) evolusi manusia, (3) kehidupan manusia pada zaman batu, dan (4) kehidupan manusia pada zaman perundagian.

Materi perkembangan bumi sebelum munculnya manusia mencakup perkembangan bumi dari mulai terbentuknya sampai munculnya manusia. Menurut geologi, pembabakan waktu mulai terbentuknya bumi sampai sekarang dibagi menjadi beberapa masa yaitu *arkeozoikum*, *proterozoikum*, *paleozoikum*, *mesozoikum*, dan *kenozoikum* (Hizbullah, 2003).

Permasalahan yang dikaji pada pokok bahasan evolusi manusia adalah kemunculan dan perkembangan manusia, serta penyebarannya. Di Indonesia, manusia-manusia purba yang terkenal antara lain *Meganthropus*, *Pithecanthropus Mojokertensis*, *Pithecanthropus Robustus*, *Homo Erectus*, *Homo Soloensis*, *Homo Wajakensis*, *Homo Sapiens* dan *Homo Floresiensis* (Hizbullah, 2005).

Zaman batu merupakan masa ketika masih digunakan alat-alat batu/ belum mengenal logam. Pembabakan zaman batu dibagi menjadi tiga, yaitu paleolitikum, mesolitikum, dan neolitikum (Soekmono, 1981:23). Pertama, zaman batu tua atau zaman paleolitik, ditandai dengan penggunaan alat dari batu yang masih digarap dengan kasar. Ciri utama zaman ini adalah kehidupan manusia masih berburu dan meramu, serta masih berpindah-pindah (*nomaden*). Kebudayaan zaman paleolitik dibagi menjadi dua, yaitu kebudayaan Ngandong dan Pacitan. Kebudayaan Ngandong lebih didominasi oleh alat-alat tulang, sedangkan kebudayaan Pacitan didominasi oleh alat-alat batu (Asmito, 1988 : 10-12). Manusia yang hidup pada masa ini adalah *Meganthropus*, *Pithecanthropus Mojokertensis*, *P. Erectus* serta *P. Soloensis* (Poesponegoro, 1984).

Kedua, zaman batu tengah atau zaman mesolitik. Zaman batu tengah ditandai dengan digunakannya alat yang telah diupam, sudah dikenal konsep tempat tinggal, pengolahan

makanan, timbulnya struktur sosial dalam masyarakat, kondisi lingkungan yang stabil, serta kemunculan *Homo Sapiens*. Sistem religi dan kesenian sudah ditemui pada masa ini (Koentjaraningrat, 1990: 203-204). Kebudayaan yang berkembang pada masa ini adalah kebudayaan kapak Sumatra/*pebble culture*, kebudayaan serpih, dan kebudayaan tulang.

Ketiga, zaman batu muda atau zaman neolitik. Zaman batu muda ditandai dengan terjadinya revolusi kebudayaan, yaitu timbul dan berkembangnya pertanian/bercocok tanam dan berternak dalam masyarakat. Pada masa ini alat sudah diupam dengan halus, berkembang teknologi gerabah, astronomi, dan sistem perdagangan. Kebudayaan yang berkembang pada masa ini adalah kebudayaan kapak lonjong, kapak persegi, dan kebudayaan megalitik. Alat yang dihasilkan pada masa ini antara lain beliung persegi, kapak lonjong, alat obsidian, mata panah, gerabah, alat pemukul kulit kayu serta perhiasan (Poesponegoro, 1984: 170-194). Hasil dari kebudayaan megalitik antara lain punden berundak, menhir, dolmen, kalamba, sarkofagus, waruga, batu kandang, serta batu lumpang.

Zaman perundagian ditandai dengan semakin majunya teknologi yang digunakan manusia. Pada zaman ini berkembang dua kebudayaan, yaitu kebudayaan logam dan kebudayaan megalitik. Alat-alat yang dihasilkan antara lain alat dari perunggu berupa senjata, nekara dan moko; alat dari besi berupa mata kapak, senjata dan gelang-gelang; gerabah, serta manik-manik (Poesponegoro, 1984: 242-285). Kebudayaan megalitik perundagian telah berkembang menjadi kebudayaan megalitik yang lebih kompleks.

Oleh karena cakupannya yang luas dan memiliki rentang waktu sangat panjang itu, upaya pemahaman zaman

prasejarah merupakan hal yang sulit. Hal ini disebabkan rentangan waktu antara zaman prasejarah dan zaman sekarang mencakup waktu ribuan tahun. Kesulitan inilah yang menyebabkan pelajar mengalami kendala dalam memahami zaman prasejarah. Pelajar hanya mengetahui zaman prasejarah secara abstrak dan belum memahami zaman prasejarah secara menyeluruh.

Para ahli telah melakukan upaya untuk memahami zaman prasejarah melalui penggunaan sumber primer berupa fosil, artefak, isefak, ecofak, serta fitur, melalui analisis kimiawi, geologis, dan arkeologis. Namun demikian, bagi para pelajar upaya pemahaman materi zaman prasejarah dari fosil atau bukti primer lainnya masih memiliki beberapa kendala. Kendala tersebut adalah (1) barang-barang peninggalan dan sampel penelitian jumlahnya sedikit dan langka, (2) keterbatasan pengetahuan pelajar dan mahasiswa dalam menganalisis serta meneliti dengan seksama peninggalan, sumber, dan bukti tersebut (Ahmad, 2005:1).

Bagi pelajar, upaya pemahaman terhadap zaman prasejarah dilakukan berdasar pada pemakaian buku teks. Namun, upaya pemahaman pelajar hanya dengan penggunaan buku teks mengalami kendala. Hal ini disebabkan dalam buku teks informasi yang diberikan hanya dalam bentuk verbal yang bersifat abstrak, sehingga untuk mewujudkan pemahaman, masih diperlukan sumber lain yang mampu memberikan informasi secara konkret, yaitu melalui media pembelajaran. Akan tetapi, media pembelajaran di sekolah yang menjelaskan tentang zaman prasejarah masih tersedia dalam jumlah yang terbatas, sehingga pemahaman pelajar terhadap materi zaman prasejarah mengalami hambatan. Oleh karena itu, perlu diberikan solusi bagaimana mengatasi permasalahan kelangkaan media pembelajaran

di sekolah tersebut. Salah satu media yang dapat memberikan pemahaman terhadap zaman prasejarah adalah museum. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum merupakan (1) gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut untuk mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah dan arkeologis, seni dan ilmu; (2) tempat untuk menyimpan barang kuno (Tim Penyusun KBBI, 1990). Berdasarkan permasalahan tersebut, tulisan ini bermaksud memberikan pemaparan tentang posisi museum sebagai media pembelajaran dan strategi pemanfaatannya, terutama pada materi prasejarah.

### POSISI MUSEUM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Sejarah merupakan kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau yang membawa perubahan dan perkembangan secara berkesinambungan. Sebagai peristiwa, sejarah adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau (*past human effect*) yang sekali terjadi (*einmalig*). Oleh karena itu, suatu peristiwa sejarah tidak dapat diulang, karena hanya terjadi pada masa lampau tersebut.

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar) yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan perhatian penerima pesan sehingga tercipta bentuk komunikasi (pembelajaran) (Sadiman, 1996).

Media dalam pembelajaran se-

jarah memegang peranan dan posisi yang penting. Hal ini disebabkan media membantu dalam menggambarkan dan memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Peranan media yang lain adalah sebagai pengembang konsep generalisasi serta membantu dalam memberikan pengalaman dari bahan yang abstrak, seperti buku teks, menjadi bahan yang jelas dan nyata. Selain peranan tersebut, Saripudin menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar dan dimanfaatkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar (Djamarah, 2002:139). Dengan demikian untuk mewujudkan efektivitas pembelajaran sejarah harus dilakukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran.

Karakteristik media yang lazim digunakan dalam kegiatan pendidikan atau pembelajaran adalah: (1) media pandang yang tidak diproyeksikan [termasuk di dalamnya gambar diam, grafis (termasuk sketsa, bagan, diagram, grafik, kartun, gambar kronologi, poster, peta dan globe, papan flanel dan papan buletin), serta model dan realita], (2) media pandang yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) sistem multimedia, (5) simulasi dan permainan (Latuheru, 1988: 41-123; Sadiman, 1996).

Menurut pengembangan dan persiapan pengadaannya, media dibedakan menjadi dua, yaitu *media by utilization* dan *media by design*. *Media by utilization* merupakan media yang tersedia, dimanfaatkan, serta dibuat secara komersial dan telah siap pakai. Sedangkan *media by design* adalah media yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus (Sadiman, 1996). Museum termasuk ke dalam *media by utilization*. Hal ini disebabkan di dalam museum terdapat berbagai media yang berfungsi untuk menjelaskan suatu objek kajian. Dalam museum, karakteristik media yang lazim

ditemukan adalah (1) media pandang (visual), baik yang diproyeksikan atau tidak, dan (2) sistem multimedia seperti media elektronik dalam bentuk audio-visual (Ahmad, 2005:20-29).

Pada pendidikan tingkat dasar dan menengah, peran media sangat diperlukan dalam pengajaran sejarah. Hal ini selain mempermudah guru dalam penyampaian materi, media berfungsi untuk mengembangkan kemampuan indera anak didik. Pada tingkat perguruan tinggi media sangat penting bagi mahasiswa dalam pemahaman dan penerimaan informasi. Pelajar akan *absurd* bila membayangkan jenis kapak batu apabila hanya dari informasi verbal. Namun pelajar akan segera mengetahui jenis kapak batu pada zaman prasejarah dengan melihat langsung, atau melalui media gambar dan foto. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi zaman prasejarah adalah museum.

Pengertian tentang museum telah dirumuskan oleh ICOM (*International Council of Museum*), yaitu museum adalah suatu lembaga bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, dan dalam perkembangannya terbuka untuk umum, yang berfungsi mengawetkan, mengomunikasikan, dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan (Sulaiman, 1990: 100-107).

Ada beberapa pembagian museum. Menurut koleksinya, museum dibedakan menjadi dua yaitu museum umum dan museum khusus. Sedangkan menurut lokasinya museum dibagi menjadi tiga, yaitu museum nasional, museum lokal, dan museum lapangan (Sulaiman, 1990:100-107).

Semua jenis museum memiliki fungsi yang sama yaitu (1) tempat pen-

didikan luar sekolah yang berkaitan dengan koleksi yang ada di museum, (2) pusat informasi dan penelitian, (3) sarana untuk memberikan gambaran tentang koleksi bahan-bahan yang menarik dan institusional, (4) media pembelajaran bidang studi tertentu, dan (5) sebagai objek karyawisata (Natawidjaja, 1979:113-114).

Dalam dunia pendidikan, museum memiliki peranan sebagai media pembelajaran. Peranan museum sebagai media pembelajaran disebabkan fungsi museum yang memberikan informasi konkret kepada masyarakat dalam hal ini siswa dan guru. Dalam pembelajaran sejarah, museum merupakan tempat ideal sebagai sumber informasi kesejarahannya. Hal ini disebabkan dalam museum terdapat banyak benda yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana peningkatan pemahaman terhadap peristiwa sejarah bagi pelajar.

#### **PENGGUNAAN MUSEUM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Museum dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan materi pelajaran. Penggunaan museum sebagai media pembelajaran disebabkan karena kompleksitas media yang tersedia sebagai penjelasan suatu peristiwa. Hal ini memberikan berbagai kemudahan bagi pelajar dalam memahami benda yang dipamerkan. Kemudahan yang diperoleh pelajar adalah karena di dalam museum telah disediakan berbagai media yang banyak memberikan informasi. Media tersebut dapat berupa model, realita, tabel, poster, atau sistem multimedia elektronik seperti media audiovisual. Namun demikian, tidak semua museum dapat dimanfaatkan dalam upaya peningkatan pemahaman pelajar terhadap

materi zaman prasejarah. Hal ini disebabkan tidak semua museum terdapat media yang menjelaskan tentang zaman prasejarah. Di Jawa Tengah museum yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran antara lain Museum Jawa Tengah Ronggowarsito dan museum lapangan seperti di Sangiran.

Di dalam museum, media yang dijadikan sumber belajar berupa sumber primer dan olahannya. Sumber primer merupakan benda peninggalan atau jejak-jejak kehidupan, meliputi artefak, fosil, *ecofak*, *feature*, isefak. Artefak yaitu benda yang sebagian atau seluruhnya dibuat oleh manusia, fosil yaitu sisa kehidupan yang telah membatu, *ecofac* yaitu benda yang tidak dibentuk manusia tetapi berhubungan dengan manusia, *feature* yaitu jejak-jejak yang ditinggalkan manusia/jejak kehidupannya serta isefak atau hunian manusia. Di museum, sumber primer ini disediakan dalam wujud asli atau model, hasil olahan berupa gambar atau foto, serta penjelasannya dalam sistem multimedia berbentuk media audiovisual, dan media grafis.

Dalam kegiatan pembelajaran, upaya untuk mempermudah penerimaan informasi dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran. Pada materi tentang perkembangan bumi sebelum munculnya manusia, materi yang akan dijelaskan mencakup masa-masa atau tahapan pembentukan bumi mulai dari masa *arkeozoikum*, *proterozoikum*, *paleozoikum*, *mesozoikum*, sampai *kenozoikum*. Tahapan dalam pembentukan bumi ini menerangkan mulai dari terbentuknya bumi, proses pembentukan daratan, proses glasiasi dan interglasiasi. Pada materi ini dijelaskan pula tentang evolusi hewan dan tumbuhan.

Untuk mengetahui gambaran tentang tahapan-tahapan pembentukan bumi sampai kehidupan makhluk hidup sebelum munculnya manusia, media yang dapat dimanfaatkan antara lain (1) media audio visual tentang kehidupan bumi *prehominid*, (2) gambar tentang kondisi bumi serta makhluk hidup yang berkembang pada tiap masa beserta penjelasannya, (3) fosil tentang tumbuhan dan hewan yang hidup pada tiap-tiap masa, (4) bagan atau *chart* tentang



Gambar 1. Diorama sebagai media pembelajaran yang menjelaskan tentang kehidupan masyarakat pada zaman batu

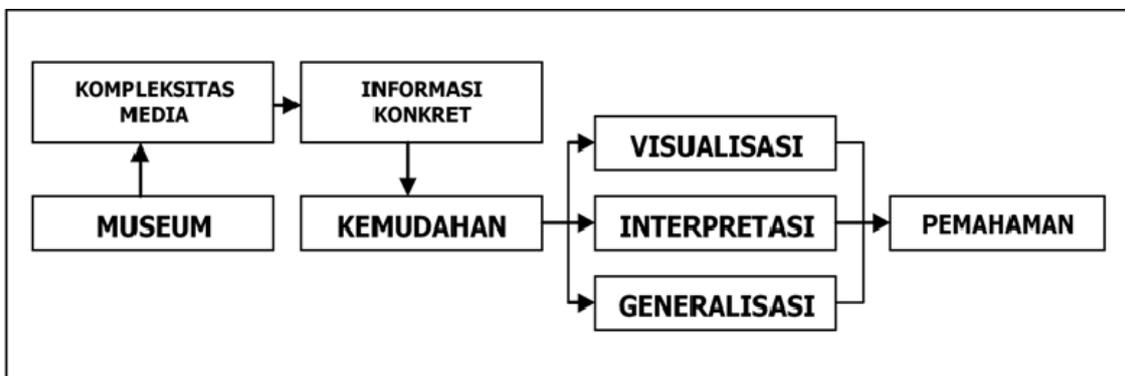
tahapan kehidupan dan evolusi hewan atau tumbuhan, (5) model dan replika tentang macam makhluk hidup seperti dinosaurus yang diperkecil dengan skala tertentu, (6) peta-peta tentang persebaran hewan yang hidup di bumi beserta fosil-fosil yang ditemukan.

Materi tentang evolusi manusia menjelaskan tentang kemunculan, perkembangan, dan persebaran manusia. Pada materi ini, penekanan dilakukan pada "manusia-manusia" pertama yang ditemukan sampai pada persebarannya. Media yang mutlak untuk menjelaskan materi ini adalah berupa (1) realita atau model dari kerangka temuan manusia purba, (2) selain itu juga ada penjelasan tentang perkembangan dan perbandingan antara tengkorak-tengkorak manusia yang tersaji dalam bentuk gambar, (3) bagan tentang proses perpindahan dan persebaran manusia, (4) peta tentang persebaran manusia purba dan temuan fosilnya, (5) gambar tentang perbandingan manusia-manusia purba yang telah direkonstruksi, (6) poster yang menjelaskan tentang evolusi manusia, (7) media berupa film tentang perkembangan manusia purba.

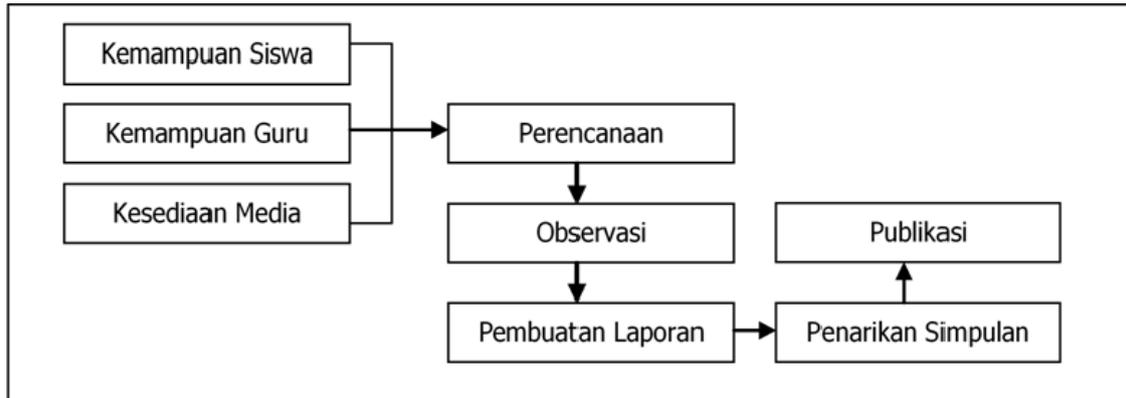
Zaman batu merupakan masa ketika masih digunakan alat-alat batu/ belum mengenal logam. Pembabakan zaman batu dibagi menjadi tiga, yaitu paleolitikum, mesolitikum, dan neoliti-

kum. Pembabakan yang dilakukan terhadap zaman batu ini disebabkan adanya perubahan kehidupan masyarakat yang ditandai pula dengan perkembangan hasil-hasil budaya. Dengan demikian, media yang utama untuk menjelaskan tentang zaman batu adalah dari peninggalan-peninggalan budayanya, seperti kapak batu, kapak lonjong, perhiasan-perhiasan, serta tembikar. Media lain yang menjelaskan tentang kehidupan manusia pada zaman batu adalah (1) realita berupa fosil, (2) replika, (3) peta tentang persebaran budaya masyarakat, (4) artefak, (5) diorama, (6) poster tentang zaman batu dan kebudayaan yang berkembang.

Zaman perundagian ditandai dengan teknologi maju yang digunakan manusia. Pada zaman ini berkembang dua kebudayaan, yaitu kebudayaan logam dan kebudayaan megalitik. Untuk menjelaskan tentang zaman perundagian dan aktivitas manusia yang dilakukan, hal ini dapat dilakukan dengan melihat hasil-hasil budaya yang dihasilkan oleh masyarakat yang hidup pada masa itu. Media yang digunakan untuk menjelaskan zaman perundagian antara lain (1) realita atau model dari peninggalan kebudayaan zaman perundagian seperti senjata, nekara, moko, alat dari besi berupa mata kapak, senjata dan gelang-gelang; gerabah, serta manik-manik. (2) replika dari peninggalan ke-



Gambar 2. Museum sebagai Media Pembelajaran



Gambar 3. Strategi pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran

budayaan megalitik, (3) peta persebaran hasil kebudayaan zaman perundagian, (4) poster tentang kehidupan masyarakat pada masa perundagian dan hasil-hasil budayanya, serta (5) media film tentang kehidupan manusia pada zaman perundagian.

Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman pelajar terhadap materi zaman prasejarah. Hal ini disebabkan dalam museum terdapat berbagai macam media yang membantu siswa memahami materi tentang zaman prasejarah secara nyata.

Melalui museum, pelajar belajar secara langsung tentang zaman prasejarah baik melalui realita, model, grafis, dan sistem multimedia, sehingga informasi yang didapatkan tidak bersifat verbalistik dan abstrak, tetapi bersifat konkret. Adanya informasi konkret dari media ini, akan membantu terwujudnya konsep visualisasi, intepretasi, dan generalisasi pelajar terhadap materi zaman prasejarah. Dengan tercapainya tiga aspek tersebut, yaitu visualisasi, interpretasi, dan generalisasi maka pemahaman pelajar terhadap materi zaman prasejarah telah terwujud.

### STRATEGI PEMANFAATAN MUSEUM

Upaya pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran untuk memahami materi tentang zaman prasejarah tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Dalam prakteknya, hal ini membutuhkan adanya perencanaan yang matang dan strategi tentang bagaimana memanfaatkan museum agar terwujud efektivitas pembelajaran.

Berkaitan dengan pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran, ada beberapa hal yang patut untuk diperhatikan (1) pemanfaatan museum dilakukan sesekali waktu saja. Hal ini disebabkan museum hanya bersifat sebagai penunjang dan media dalam proses pembelajaran. Hal ini juga disebabkan pemanfaatan media memiliki kelemahan dalam hal (a) persiapan, (b) ketersediaan, (c) keterjangkauan, dan juga (d) pemanfaatan. (2) Perlu adanya pemberian materi awal terhadap siswa sebelum melakukan observasi ke museum. Hal ini perlu dilakukan agar siswa dalam melakukan observasi terlebih dahulu telah memiliki bekal, sehingga pemahaman akan lebih mudah tercapai. Dengan demikian patut diperhatikan bahwa museum bukan satu-satunya media yang membantu siswa

dalam pemahaman materi prasejarah. Nmaun demikian, museum dapat dimanfaatkan sebagai media yang memiliki efektivitas tinggi dalam membantu siswa mencapai pemahaman.

Dalam memanfaatkan museum, ada beberapa hal yang patut untuk diperhatikan, yaitu (1) analisis kemampuan guru, (2) analisis kemampuan siswa, (3) ketersediaan media dalam kelas, (4) perencanaan secara teknis, (5) pelaksanaan observasi di museum, (6) pembuatan laporan hasil observasi, (7) penarikan simpulan dari hasil laporan, (8) publikasi.

Analisis kemampuan guru, kemampuan siswa, dan ketersediaan media dalam kelas merupakan hal pertama yang diperhatikan dalam rangka pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran. Kemampuan siswa yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran tentang prasejarah dalam kelas. Pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan siswa hubungannya dengan pemanfaatan museum adalah "apakah hanya dengan mengikuti proses pembelajaran dalam kelas siswa telah mencapai tingkat pemahaman terhadap materi zaman prasejarah?" Apabila jawaban pertanyaan adalah belum, maka perlu dilakukan upaya untuk membantu pemahaman siswa berkaitan dengan masalah upaya memahami materi zaman prasejarah menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan adalah museum.

Berkaitan dengan masalah kemampuan guru, ada pertanyaan yang berkaitan dengan pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran, yaitu "apakah hanya dengan memberikan materi dalam kelas guru mampu memberikan pemahaman terhadap materi zaman prasejarah terhadap siswa?" Apabila hanya dengan pembelajaran dalam kelas saja, guru belum mampu

memberikan pemahaman terhadap materi zaman prasejarah, maka guru perlu memanfaatkan media berupa museum untuk mencapai pemahaman siswa. Melalui pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran, guru mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi tentang zaman prasejarah. Dengan demikian, pemahaman siswa tentang zaman prasejarah dapat terwujud.

Hal ketiga yang patut diperhatikan dalam upaya memanfaatkan museum sebagai media pembelajaran adalah tentang ketersediaan media pembelajaran dalam kelas. Pertanyaan yang muncul berkaitan dengan masalah ini adalah "apakah dalam sekolah terdapat media yang mampu untuk memberikan pemahaman terhadap siswa tentang materi zaman prasejarah?". Apabila dalam sekolah tidak terdapat media yang mencukupi untuk membantu siswa memahami materi tentang zaman prasejarah, maka museum dapat dijadikan media yang mampu mewujudkan pemahaman terhadap materi zaman prasejarah itu.

Apabila museum telah dipilih sebagai media pembelajaran yang dianggap cukup efektif, maka tahapan selanjutnya adalah merencanakan secara teknis. Sebelum merencanakan terlebih dahulu dijawab permasalahan seperti di mana akan dilakukan observasi, kapan pelaksanaan observasi, bagaimana mengatur keberangkatan dan pelaksanaan observasi, berapa anggaran yang dibutuhkan, masalah transportasi dan lain sebagainya. Perencanaan observasi terhadap museum ini meliputi beberapa tahapan yaitu (1) merumuskan tujuan instruksional secara jelas, (2) menghubungi pihak museum tentang pelaksanaan kegiatan, (3) mempersiapkan instrumen observasi bagi siswa, (4) membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing dengan permasalahan tersendiri, (5) memberikan

pembekalan terhadap siswa sebelum pelaksanaan observasi.

Pada tahap observasi, siswa diharapkan mampu untuk mengamati benda-benda yang dipamerkan dalam museum berdasarkan instrumen observasi. Peran serta guru adalah sebagai pembimbing ketika siswa tengah melakukan kegiatan observasi. Pada saat observasi diharapkan siswa mencatat hal-hal yang penting berkaitan dengan masalah pelaporan kegiatan dan peningkatan pemahaman terhadap materi yang tengah dipelajari. Pencatatan yang dilakukan ini selain sebagai sarana untuk memudahkan pemahaman terhadap materi, juga sebagai bukti dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan observasi yang pada akhirnya dituangkan dalam bentuk laporan observasi. Pada tahap ini, dilakukan upaya untuk mendokumentasikan hal-hal yang dianggap penting pada saat observasi, seperti macam-macam media yang ada di museum, yang nantinya akan digunakan sebagai data pada pelaporan, sekaligus sebagai media pembelajaran.

Pada tahap pembuatan laporan, siswa menyusun tulisan yang berisikan tentang permasalahan yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru dalam instrumen. Siswa dalam melakukan penyusunan didasarkan pada data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi yang telah ditentukan batasannya oleh guru berdasarkan instrumen pengamatan. Dalam penyusunannya, laporan hasil observasi disusun selama kurun waktu yang telah ditentukan. Melalui pembuatan laporan ini diharapkan siswa mampu menuangkan pemikirannya dan pemahaman yang telah dicapai dalam sebuah tulisan. Laporan ini nantinya akan dijadikan bahan yang akan didiskusikan bersama.

Format penulisan laporan dapat disesuaikan dengan instruksi dari guru. Akan tetapi, format umum yang lazim

dipakai dalam penyusunan laporan adalah terdiri atas lima bab. Bab pertama berisi tentang pendahuluan yang mencakup (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan observasi, serta (4) manfaat yang diperoleh melalui pelaksanaan observasi. Pada bab kedua, berisikan tentang kajian pustaka. Apabila materinya adalah tentang prasejarah, dalam bagian ini ditekankan penjelasan teoretis tentang zaman prasejarah ini. Bab ketiga berisikan tentang metode penulisan yang mencakup tentang pendekatan yang dipakai, prosedur pengumpulan data, analisis data, sampai dengan tata penyusunan laporan. Pada bab keempat berisikan tentang hasil penelitian atau observasi dan pembahasan. Sementara itu, bab lima adalah bab penutup, dan berisikan tentang simpulan, yaitu jawaban ringkas dari permasalahan, dan juga saran-saran yang digunakan untuk melakukan perbaikan. Sementara itu, disertakan pula daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Pembuatan laporan merupakan satu alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi tentang zaman prasejarah.

Penarikan simpulan merupakan tahapan setelah pembuatan laporan. Pada tahap penarikan simpulan, konsep-konsep yang telah ditemukan berdasarkan observasi diupayakan untuk ditemukan kesepahaman. Pada tahap ini guru memberikan penekanan dan penjelasan yang mendalam tentang hasil dari observasi yang telah dilakukan. Pada tahap ini pula, laporan hasil observasi didiskusikan agar terwujud satu kesepahaman bersama. Diskusi dilakukan untuk menyamakan persepsi siswa tentang observasi disebabkan pada saat pelaporan, siswa menyusun laporan yang berbeda berdasarkan kelompok dan fokus dari pengamatan yang telah diberikan sebelumnya. Diskusi berfungsi pula sebagai media bagi guru dalam mealku-

kan evaluasi.

Setelah penarikan simpulan dilakukan, ada satu tahapan lagi yang dapat dilakukan sebagai wujud tanggung jawab keilmuan setelah pelaksanaan observasi. Tahap tersebut berupa publikasi dari hasil observasi. Publikasi tersebut dapat berupa publikasi secara tertulis atau dalam bentuk seminar. Namun demikian, tahapan publikasi dalam bentuk seminar tidak menjadi suatu tahapan yang wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan menengah. Hal ini disebabkan tahapan publikasi berupa seminar masih memerlukan waktu yang lama untuk merencanakan. Akan tetapi, pada tahap pendidikan tinggi publikasi berupa seminar menjadi hal yang mutlak sebagai wujud pertanggungjawaban keilmuan.

## SIMPULAN

Dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran merupakan hal penting yang harus digunakan. Hal ini disebabkan sejarah merupakan peristiwa atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau, sehingga untuk mempermudah pemahaman pelajar tentang peristiwa sejarah, khususnya zaman prasejarah penggunaan media mutlak digunakan. Penggunaan museum merupakan salah satu cara yang efektif dalam mewujudkan pemahaman pelajar tentang zaman prasejarah. Hal ini disebabkan dalam museum terdapat berbagai macam media yang memberikan informasi konkret kepada pelajar tentang zaman prasejarah. Adapun media yang terdapat dalam museum antara lain diorama, media grafis, foto dan gambar, serta media elektronik. Dengan demikian museum sebagai media pembelajaran ber-

fungsi untuk mewujudkan visualisasi, interpretasi, dan generalisasi pelajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Tsabit Azinar. 2005. *Memahami Zaman Prasejarah dengan Optimalisasi Media Pembelajaran*. Semarang: Pendidikan Sejarah IIIA.
- Asmito. 1988. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Penyusun KBBI. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hizbullah, A.F. 2003. *Sejarah Kehidupan di Muka Bumi*. Bandung: Tanpa penerbit.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Temuan Fosil Manusia di Dunia*. Bandung: Tanpa penerbit.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Natawidjaja, Rochman.(ed). 1979. *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Poesponegoro, Marwati Djoned dan Nugroho Notosusanto. 1984. *Sejarah Nasional Indonesia I*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sadiman, Arief W., dkk.2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Perkembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soekmono, R. 1988. *Sejarah Kebudayaan Indonesia I*. Yogyakarta: Kanisius
- Sulaiman, Jusuf. 1990. 'Permuseuman Indonesia'. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jilid 13. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.