

BAB II KERANGKA TEORI

A. Teori-Teori Yang Terkait Dengan Judul

1. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

Kegiatan terjadi selama proses pembelajaran yang ideal terjadi apabila kegiatan pembelajaran bisa mengambil dan memanfaatkan adanya sumber belajar yang tersedia. Hal tersebut akan memiliki potensi yang besar untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dalam sumber belajar terdapat peranan yang sangat penting bagi setiap proses pembelajaran. Dalam hal ini yang dimaksud sumber belajar memiliki pengertian yang luas, baik dari mulai terbentuk sumber belajar dengan benda, orang atau bahkan dengan lingkungan. Beberapa pengertian terkait sumber belajar dapat dijelaskan diantaranya, sebagai berikut:

- 1) Sumber belajar adalah segala sesuatu yang berada di luar diri seseorang (peserta didik) dan untuk dapat memudahkan seseorang (pendidik) dalam melakukan proses belajar mengajar.⁹
- 2) Sumber belajar adalah segala sesuatu yang menjadi alat bagi pendidik untuk dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran, sekaligus dapat memperkaya pengalaman yang akan didapatkan.¹⁰
- 3) Sumber belajar adalah segala sumber yang dapat dimanfaatkan dan dipakai oleh peserta didik dalam memudahkan proses belajar.¹¹
- 4) Menurut pendapat dari AECT (Association for Educational Communication and Technology), sumber belajar adalah berbagai sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar baik

⁹ Ahmad Rohani, *Media Internasional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997).

¹⁰ Darwin Soelaiman, *Pengantar Kepada Teori Dan Praktek Pengajaran* (Semarang: IKIP Semarang Press, 1979).

¹¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1994).

secara langsung, terpisah dan terkombinasi sehingga mempermudah dalam mencapai tujuan belajar.¹²

Dari definisi yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dikatakan sumber belajar adalah berbagai hal yang memudahkan dalam membantu proses belajar mengajar, baik yang diperoleh melalui benda, orang, dan lingkungan. Hal tersebut dilakukan sebagai sebuah hal dalam untuk membantu dalam pemahaman peserta didik tentang hal yang dijelaskan pendidik dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Sumber Belajar

Sebuah kegiatan dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah dan cepat dalam mencapai tujuan belajar, apabila mampu melibatkan komponen sumber belajar dengan terencana yang matang. Sebab hal tersebut akan mampu menjadikan sumber belajar sebagai komponen penting dan sangat besar manfaatnya bagi proses belajar. Maka muncul berbagai manfaat dari adanya sumber belajar, antara lain:

- 1) Memberi strategi dalam belajar baik secara langsung dan konkrit kepada peserta didik.
Misalnya: karyawisata ke objek-objek seperti pabrik, pelabuhan, museum, dan sebagainya.
- 2) Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkrit.
Misalnya: denah, sketsa, foto, film, majalah, dan sebagainya.
- 3) Menambah pengetahuan peserta didik saat pembelajaran di dalam kelas.
Misalnya: buku-buku teks, foto, film, narasumber majalah, dan sebagainya.
- 4) Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru.
Misalnya: buku, *encyclopedia*, majalah.
- 5) Dapat membantu menyelesaikan masalah pendidikan.

¹² Sudjarwo, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta: PT Mediatama Sarana Perkasa, 1989).

Misalnya: sistem belajar jarak jauh, pengetahuan ruang yang menarik, stimulasi, penggunaan film dan OHP.

- 6) Dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut.

Misalnya: buku teks, film, dan lain-lain yang mengandung daya penalaran sehingga dapat merangsang pesdik untuk berpikir menganalisis dan berkembang lebih lanjut.¹³

Menurut Depdiknas terdapat beberapa manfaat sumber belajar bagi peserta didik, Hal ini dapat diambil Kriteria dalam pemilihan sumber belajar yang berkualitas dalam melakukan proses belajar mengajar, antara lain meliputi:

- 1) Ekonomis

Sumber belajar tidak harus mahal. Sumber belajar perlu disesuaikan dengan alokasi dana dan kebutuhan sumber belajar yang akan digunakan. Seperti layaknya prinsip ekonomi, perlu diusahakan agar mampu mendapatkan sumber belajar berkualitas yang sesuai kebutuhan dengan alokasi dana yang seminimal mungkin.

- 2) Praktis dan sederhana

Sumber belajar harus mudah digunakan dan tidak membingungkan. Tidak memerlukan lagi tambahan pelayanan atau alat lain yang sulit diadakan.

- 3) Mudah didapat

Sumber belajar mudah dicari dan didapatkan. Jika perlu dapat memanfaatkan lingkungan sekitar yang tersedia sehingga peserta didik juga dapat dengan mudah memanfaatkan.

- 4) Fleksibel atau *compatible*

Sumber belajar tidak harus mengikat pada satu tujuan atau materi pembelajaran tertentu. Akan lebih baik jika dapat dimanfaatkan untuk

¹³ Rohani, *Media Internasional Edukatif*.

berbagai tujuan pembelajaran bahkan juga keperluan yang lain.¹⁴

c. **Klasifikasi Sumber Belajar**

Selain dari definisi dan manfaat yang telah dijelaskan, sumber belajar mampu membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga sumber belajar dapat dibagi dalam beberapa kategori. Menurut pendapat dari AECT, sumber belajar diklasifikasikan menjadi 6 yaitu:

1) **Pesan**

Hal ini berupa informasi yang akan diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, arti dan data.

Contoh: isi bidang studi yang dicantumkan dalam kurikulum.

2) **Orang**

Hal ini berupa manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengolah dan penyaji peran.

Contoh: guru, dosen, tutor, siswa, pembicara, instruktur dan penatar.

3) **Bahan**

Hal ini sebuah wujud tertentu yang mengandung pesan atau ajaran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun (*software*/perangkat lunak).

Contoh: buku, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, film, video, film strip, dan sebagainya.

4) **Alat**

Hal ini sebuah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan (*hardware*/perangkat keras). Contoh: proyektor, slide, OHP, monitor TV, kaset recorder, pesawat radio, dan sebagainya.

5) **Teknik**

Hal ini berupa prosedur untuk dapat menggunakan bahan, peralatan, orang dan lingkungan untuk menyampaikan pesan.

¹⁴ Dewa Ketut Sukardi, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Penyuluhan Di Sekolah* (Surabaya: Usaha Nasional, 1983).

Contoh: instruksional terprogram, belajar sendiri, belajar tentang permainan stimulasi, ceramah tanya jawab, dan lain-lain

6) Lingkungan

Hal ini berupa tempat dimana pesan disampaikan, lingkungan biasa bersifat fisik (gedung sekolah, kampus, perpustakaan, laboratorium, studio, auditorium, museum, taman) maupun lingkungan non fisik (suasana belajar dan lain-lain).¹⁵

Sekalipun telah dipisahkan ke dalam 6 golongan tersebut dalam kenyataan sumber belajar tersebut satu sama lain saling berhubungan sehingga kadang-kadang sulit memisahkannya dan saling terikat. Kemudian dilihat dari asal-usulnya sumber belajar dapat dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu:

1) Sumber belajar yang dirancang (*by design*) sesuai tujuan belajar.

Misalnya: guru, dosen, pelatih, ruang kuliah, laboratorium, perpustakaan, bengkel kerja, simulator, modul.

2) Sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*) untuk tujuan belajar.

Misalnya: pejabat, tokoh masyarakat, orang ahli di lapangan, pabrik, pasar, rumah sakit, surat kabar, radio, televisi, museum, biografi, dan lain-lain.¹⁶

Sedangkan dalam proses pembelajaran, sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1) Sumber lisan yang berupa rekaman-rekaman suara dari suatu peristiwa, rekaman suara dari para pelaku atau saksi suatu peristiwa sejarah, pidato-pidato dan lain sebagainya.

2) Sumber tertulis dapat berupa arsip, dokumen, catatan-catatan harian, buku yang berkaitan dengan suatu peristiwa sejarah, brosur, prasasti dan sebagainya.

3) Sumber benda merupakan benda artefak atau barang-barang lainnya yang dihasilkan oleh

¹⁵ Association for Educational Communication and Technology (AECT), *Definisi Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1986).

¹⁶ Rohani, *Media Internasional Edukatif*.

manusia diwaktu yang lampau, seperti berbagai alat rumah tangga, alat pertanian, berbagai jenis mesin, kendaraan, lukisan, patung dan lain-lain.¹⁷

2. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pendidikan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan istilah dalam sistem pendidikan di Indonesia yang dikenal mulai dari lahirnya kurikulum tahun 1975. Pembelajaran ilmu-ilmu sosial untuk tingkat sekolah sering mengalami perubahan sesuai dengan situasi politik pada masanya. Misalnya kurikulum 1964 menggunakan istilah pendidikan kemasyarakatan. Ada dua kelompok mata pelajaran ialah kelompok dasar yang terdiri atas sejarah indonesia dan geografi indonesia, bahasa indonesia dan *civics* dan kelompok cipta yang terdiri atas Sejarah Dunia dan Geografi Dunia.¹⁸

Pada dasarnya setiap perkembangan ilmu pengetahuan tidak dapat lepas dari sejarah masa lalunya yang dihitung dari awal terbentuknya sampai dengan awal perkembangannya, hal tersebut dipengaruhi oleh zaman, dimana ilmu pengetahuan akan selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman.¹⁹ Pada mata pelajaran IPS di tingkatan SMP/MTs memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari berbagai unsur baik mulai, geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan dalam bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dijadikan satu menjadi pokok bahasan dalam pembelajaran.

¹⁷ I Gde Widja, *Sejarah Lokal Suatu Perspektif Dalam Pengajaran Sejarah* (Jakarta: Depdikbud, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 1989).

¹⁸ Pendidikan et al., "*Pembelajaran IPS Dalam Perspektif Kurikulum 2013.*"

¹⁹ Sudjarwo, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar.*

- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS didalamnya terdapat berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan *interdisipliner* dan *multidisipliner*.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar didalamnya membahas terkait peristiwa dan perubahan yang terjadi di kehidupan masyarakat, dengan menggunakan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi. Serta terdapat pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar bertahan, seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dibahas dengan cara mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.²⁰

b. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan dari adanya pendidikan IPS merupakan upaya yang mendasar untuk dapat memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik. Hal tersebut terjadi agar peserta didik mampu untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Menjelaskan terkait dari tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

²⁰ Hikmat M. Mahi, *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011).

- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

3. Museum RA. Kartini Rembang

a. Pengertian Museum

Kata museum berasal dari kata Yunani kuno “*Muse*” yang artinya nama salah satu dewi diantara kesembilan dewi yang melambangkan cabang ilmu dan kesenian yang bernama “*museion*”. Maka dengan itu museum berarti sebuah tempat kerja ahli pikir/ilmuwan pada zaman tersebut. Para ilmuwan menganggap bahwa gedung tempat bekerja itu merupakan sebuah laboratorium pendidikan, serta sebagai tempat pembaktian diri kepada kesembilan dewi tersebut. Segala peralatan yang mereka pergunakan untuk praktek dalam ruang laboratorium disimpan, namun kelamaan tempat tersebut menjadi tempat penyimpanan dan pengumpulan benda-benda yang akan diselidiki ataupun yang dijadikan objek untuk dipelajari.²¹ Pengertian kata *muse* atau *museion* kemudian mengalami perkembangan arti dan berubah menjadi museum dengan pengertian sekarang. Jadi dalam hal ini hanyalah dapat disimpulkan bahwa istilah museum telah lama dipakai orang. Pada hakikatnya berarti sebagai tempat penyimpanan hasil kebudayaan.

Sedangkan, Menurut ICOM (*International Council Of Museum*), museum merupakan suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, merawat dan menghubungkan serta memamerkan benda-benda peninggalan sejarah untuk tujuan studi/pendidikan, penelitian dan rekreasi.²² ICOM juga mengakui beberapa lembaga-lembaga sebagai museum antara lain yaitu:

- 1) Lembaga-lembaga konservasi dan ruangan-ruangan pameran secara tetap diselenggarakan oleh perpustakaan dan pusat-pusat kearsipan.

²¹ Eileen Hooper-Greenhill, *Museum and Their Visitors* (London: Routledge, 1996).

²² Edi Dimiyati, *Museum Di Jawa Dan Banten* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014).

- 2) Peninggalan dan tempat alamiah, arkeologis dan ethnography, peninggalan dan tempat-tempat bersejarah yang mempunyai corak museum, karena kegiatan-kegiatannya dalam hal pengadaan, perawatan dan komunikasinya dengan masyarakat.
- 3) Lembaga-lembaga yang memamerkan makhluk-makhluk hidup seperti kebun-kebun tanaman dan binatang, akuarium, makhluk dan tumbuhan lainnya dan sebagainya.
- 4) Suaka alam
- 5) Pusat-pusat pengetahuan dan planetarium.

b. Fungsi dan Tugas Museum

Museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat aktif dan tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan untuk umum, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan studi. Hal ini Museum juga merupakan sebuah badan yang memiliki peranan dan kegiatan untuk memamerkan, menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu pengetahuan. Untuk memperjelas kegunaan dari museum tersebut, kita harus mengetahui fungsi dari museum itu sendiri. Menurut *International Council of Museum (ICOM)* terdapat 9 fungsi museum,²³ adalah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan dan pengawasan warisan alam dan budaya.
- 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- 3) Konservasi dan preservasi.
- 4) Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum.
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- 6) Pengenalan kebudayaan antar-daerah dan antar-bangsa.
- 7) Visualisasi warisan alam dan budaya daerah.
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
- 9) Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Jadi dalam hal ini museum memiliki banyak peran penting dalam pendidikan terutama dalam bidang

²³ Dimiyati.

pendidikan IPS, sebab dalam museum memiliki peninggalan warisan budaya yang mempunyai fungsi untuk dapat memahami proses pertumbuhan dan perkembangan budaya bangsa. Hal tersebut sangat berkaitan dengan tujuan dari pendidik IPS agar tercipta peserta didik yang memiliki kepribadian sesuai kebudayaan yang dimiliki. Fungsi museum merupakan media komunikasi dalam rangka usaha pendidikan bangsa, yaitu ikut serta membina dan mengembangkan seni, ilmu, dan teknologi dalam rangka peningkatan penghayatan nilai budaya dan kecerdasan kehidupan bangsa. Dengan demikian museum mempunyai keterkaitan dengan dunia pendidikan, diantaranya; lewat museum siswa dapat belajar lebih jauh bidang studinya, karena museum bagi siswa merupakan sumber informasi ilmu pengetahuan.

Museum selain memiliki fungsi, juga memiliki tugas yang dijalankan oleh sebuah museum, diantaranya yaitu:

1) Pengumpulan

Tidak semua benda dapat dimasukkan ke dalam koleksi museum, hanyalah benda-benda yang memenuhi syarat-syarat tertentu, yaitu:

- a) Harus mempunyai nilai budaya, dan nilai estetika.
- b) Harus dapat diidentifikasi mengenai wujud, asal, tipe, gaya dan sebagainya.
- c) Harus dapat dianggap sebagai dokumen.

2) Pemeliharaan

Tugas museum lainnya yaitu tugas pemeliharaan. Adapun tugas pemeliharaan dibagi menjadi 2 aspek, yaitu:

- a) Aspek Teknis, Benda-benda materi koleksi harus dipelihara dan diawetkan serta dipertahankan tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.
- b) Aspek Administrasi, benda-benda materi koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang menjadikan benda-benda koleksi tersebut bersifat monumental.

3) Konservasi

Tugas konservasi merupakan pemeliharaan, perawatan, perbaikan, pencegahan dan penjagaan benda-benda koleksi dari penyebab kerusakan.

4) Penelitian

Dalam tugas penelitian ini museum dibagi menjadi dua bentuk penelitian, yaitu:

a) Penelitian Intern

Penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan pengetahuan museum yang bersangkutan.

b) Penelitian Ekstern

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari luar, seperti mahasiswa, pelajar, umum dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi, dan lain-lain.

5) Pendidikan

Kegiatan disini lebih ditekankan pada pengenalan benda-benda materi koleksi yang dipamerkan:

a) Pendidikan Formal Berupa seminar-seminar, diskusi, ceramah dan sebagainya.

b) Pendidikan Non formal Berupa kegiatan pameran, pemutaran film, slide, dan lain-lain.

6) Rekreasi

Sifat pameran yang mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati, yang mana merupakan kegiatan rekreasi segar, tidak diperlukan konsentrasi yang akan menimbulkan keletihan dan kebosanan.

c. **Museum RA. Kartini**

Museum RA. Kartini Rembang merupakan museum yang khusus telah didirikan pada tanggal 21 April 1967. Museum ini berada pada Jl. Gatot Subroto No. 8 Ds. Kutoharjo, Kec. Rembang, Kab. Rembang, Jawa Tengah. Berada di selatan Hotel Rantina, atau selatan SMA Kartini. Museum ini didirikan oleh Bupati Rembang Drs. Adnan Widodo (1967) untuk mengenang jasa-jasa tokoh emansipasi wanita R.A. Kartini. Museum ini dirawat pihak Pemerintah Kabupaten Rembang bagian Kantor Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora). Museum R.A. Kartini ditempatkan pada pendopo yang dulunya

digunakan sebagai kantor pemerintahan Kabupaten Rembang yang ditinggali oleh R.A. Kartini bersama suaminya KRM Adipati Ario Djojoadhiningrat, saat menjabat sebagai Bupati Rembang dari 1889 sampai 1912.

Museum terbentuk dengan bangunan khas Jawa dengan memiliki pendopo besar di depan, namun terdapat unsur kolonial, yaitu pada bagian kolomnya. Kolom bergaya Eropa terbuat dari bahan campuran kapur dan pasir. Ada 20 pilar putih polos, 10 pilar putih besar bergerigi, dan 4 pilar utama berbentuk soko guru dari kayu jati. R.A. Kartini lahir dan besar di Jepara, dengan nama lengkap Raden Ayu Kartini, namun beliau lebih banyak berkontribusi di Kabupaten Rembang. Saat dinikahi oleh Bupati Rembang Raden Adipati Ario Singgih Djojodiningrat pada tahun 1903, Kartini berusia 24 tahun dan terpaksa meninggalkan tanah kelahiran Jepara untuk mengikuti suaminya ke Rembang.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sebagai dasar dari sebuah pemikiran dan menjadi acuan, serta pembanding terkait permasalahan yang peneliti bahas dalam melakukan penelitian ini. Dalam penelitian ini memfokuskan pada analisis tentang sumber belajar IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama dengan menggunakan potensi yang ada di Kabupaten Rembang berupa Museum RA. Kartini Rembang. Maka secara umum peneliti ini akan mengambil penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Jurnal dengan judul: Museum Bali di Kota Denpasar, Bali (Latar Belakang Sejarah, Koleksi, dan Potensinya sebagai Sumber Belajar) oleh Fahrizal Yunus, I Made Pageh, dan Desak Made Oka Purnawati, Jurnal Widyawinaya: Jurnal Pendidikan Sejarah Vol. 9, No. 3, December 2021. Dalam jurnal ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian sejarah, melalui cara pengumpulan sumber, kritik sumber, Interpretasi (penafsiran), Historiografi (penulisan sejarah). Dalam jurnal ini bertujuan untuk mengetahui terkait sejarah berdirinya Museum Bali,

struktur bangunan Museum Bali, koleksi dari Museum Bali yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar.²⁴

Persamaan antara jurnal ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah dengan cara pendekatan kualitatif, serta menggunakan museum sebagai sumber belajar. Perbedaan antara jurnal ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dapat dilihat dari tingkat sekolah yang akan diterapkan dalam penelitian, dalam jurnal akan menerapkan di tingkat SMA, sedangkan peneliti akan menerapkan dalam tingkat SMP. Kemudian di dalam jurnal ini memanfaatkan Museum Bali, sedangkan peneliti memanfaatkan Museum Kartini Rembang.

2. Jurnal dengan judul: Pengaruh Pemanfaatan Museum Wasaka Sebagai Sumber Belajar Ips Dalam Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Siswa oleh Syafiya Dhiya Farida, *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 53, No. 9, Tahun 2021, Hal. 6. Dalam Jurnal ini memiliki tujuan untuk menelaah pengaruh kunjungan ke Museum Wasaka sebagai sumber belajar IPS terhadap Jiwa Nasionalisma Peserta didik. Penulisan ini menggunakan deskriptif kualitatif metode studi kepustakaan. Hasil yang dideskripsikan oleh artikel ini Museum Wasaka dapat dijadikan sumber belajar IPS peninggalan para pejuang yang tersimpan di museum Wasaka memiliki fungsi strategis terhadap penanaman sikap nasionalisme kepada siswa melalui pembelajaran IPS di sekolah. Museum Wasaka dapat dijadikan sumber belajar IPS dengan mengkaitkan materi pada kurikulum 2013 yang terdapat didalam materi kelas IX SMP semester II yaitu materi Masa Kemerdekaan (1945-1950) subtema Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan.²⁵

Persamaan antara jurnal ini dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan metode dan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, dan menggunakan museum sebagai sumber belajar IPS, memiliki persamaan

²⁴ Fahrizal Yunus, I Made Pageh, and Desak Made Purnawati Oka, "Museum Bali Di Kota Denpasar, Bali (Latar Belakang Sejarah, Koleksi, Dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar)," *Jurnal Widyawinayata: Jurnal Pendidikan Sejarah* 9 (2021): 2021, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/download/36025/20718/0>.

²⁵ Syafiya Dhiya Farida, "Pengaruh Pemanfaatan Museum Wasaka Sebagai Sumber Belajar Ips Dalam Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Siswa," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2021): 6.

rumusan masalah terkait koleksi-koleksi apa saja yang dimiliki oleh museum dan relevansi koleksi yang terdapat di Museum Wasaka dengan Pelajaran IPS di SMP, memiliki persamaan yang dilihat dari tingkat pendidikan yang akan menjadi acuan dalam melakukan penelitian yaitu di tingkat SMP, dan memfokuskan penelitian yang dilakukan di museum. Perbedaan jurnal ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terkait tempat yang akan dijadikan penelitian, dalam jurnal ini memanfaatkan adanya Museum Wasaka, sedangkan peneliti memanfaatkan Museum Kartini.

3. Jurnal dengan judul: Pemanfaatan Museum Keraton Sambaliung untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa, oleh Zulkifli Randa, Ari Sapto, dan Blasius Suprpta, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Vol. 5, No. 4, 2020, Hlm. 493-497. Jurnal ini menggunakan *Mixed Methods* dengan desain *Sequential Exploratory*. Dimulai dengan penelitian kualitatif dan dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan potensi pemanfaatan museum keraton sebagai sumber belajar dan untuk mengetahui pemahaman sejarah peserta didik kelas X IPS SMAN. Sampel penelitian yaitu siswa kelas X IPS I SMAN 4 Berau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa potensi Museum Keraton Sambaliung cukup tersedia sebagai sumber belajar sejarah untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa perlakuan memanfaatkan museum keraton Sambaliung sebagai sumber belajar dapat meningkatkan pemahaman sejarah siswa peserta didik.²⁶

Persamaan yang ada antara jurnal ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah menggunakan metode dan pendekatan kualitatif, menjadikan museum sebagai sumber belajar. Perbedaan yang terdapat dari jurnal dan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dari fokus penelitian yang akan dilakukan, pada jurnal dilakukan pada tingkat SMA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengambil acuan pada tingkat SMP. Kemudian di dalam

²⁶ Zulkifli Randa, Ari Sapto, and Blasius Suprpta, "Pemanfaatan Museum Keraton Sambaliung Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa," Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan 5 (2020): 493–97.

jurnal ini memanfaatkan potensi dari adanya Museum Keraton Sambaliung, sedangkan peneliti memanfaatkan potensi Museum Kartini Rembang.

4. Jurnal dengan judul: Museum Bahari Sebagai Media Pembelajaran Sejarah, oleh Yeni Handayani dan Subhan Harie, dengan Jurnal Pendidikan Sejarah, Vol. 4, No. 2, 2021. Jurnal ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, pembahasan dalam penelitian ini yaitu Museum Bahari selain memiliki nilai historis yang sangat berharga, juga sebagai salah satu situs peninggalan sejarah. Kemudian bisa dimanfaatkan untuk hal lain selain sebagai objek wisata, salah satunya bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan Sejarah. Selain itu, keberadaan museum ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guna mengantarkan tercapainya pembelajaran Sejarah yang bermakna dan munculnya kesadaran sejarah. Dengan adanya Museum Bahari sebagai alternatif media pembelajaran ini akan dapat memberikan inovasi baru bagi peserta didik dan mahasiswa, sehingga pengalaman konkret tentang pembelajaran Sejarah dapat terpenuhi, maka proses pembelajaran Sejarah akan lebih menarik, kontekstual, dan inovatif.²⁷

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, serta sama mengambil fokus penelitian dengan mengambil museum sebagai sumber belajar. Perbedaannya adalah dapat dilihat dari objek dan subjek penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu mengambil subjek Museum Bahari. Sedangkan objek dan subjek yang peneliti teliti adalah mengambil acuan pada tingkat SMP dan di Museum Kartini Rembang.

Dari penjelasan penelitian terdahulu yang diambil peneliti diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum memiliki persamaan dengan mengambil penelitian di sebuah museum untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Sedangkan perbedaan peneliti dengan keempat penelitian diatas, yaitu menganalisis koleksi-koleksi yang ada di dalam Museum Kartini untuk dapat dikaitkan dengan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat SMP secara mendalam untuk menciptakan sumber belajar yang dapat

²⁷ Yeni Handayani and Subhan Harie, "MUSEUM BAHARI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH," *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 4, no. 2 (2021).

dimanfaatkan para pendidik. Oleh karena itu, dalam penelitian yang akan dilakukan mencoba untuk memanfaatkan penelitian terdahulu sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan dan melanjutkan kembali sumber belajar dengan mengambil museum sebagai sumber penelitian.

C. **Kerangka Berpikir Penelitian**

Bermula dari adanya pemikiran tentang pembelajaran IPS yang baik dan efektif adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara terpadu dan terintegrasi antara materi sejarah, ekonomi, geografi. Hal ini sesuai dengan standar isi Kurikulum 2013 pendidikan dasar dan menengah yang penilaiannya berada dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB.

Museum sebagai bangunan yang menyimpan, dan memamerkan berbagai macam koleksi peninggalan sejarah. Pada hal ini Museum Kartini sebagai sumber belajar IPS di tingkat SMP akan membuat sebuah perubahan dengan memanfaatkan museum, pada dasarnya pelajaran IPS yang selama ini berfokus pada buku teks sebagai sumber utama. Museum Kartini merupakan satu-satunya museum yang dimiliki Kabupaten Rembang yang memiliki potensi untuk menjadi sumber belajar agar memudahkan peserta didik dalam memahami sejarah yang terjadi di masa lampau, hal tersebut dengan memanfaatkan koleksi-koleksi museum untuk dapat dikaitkan melalui relevansi dengan Kompetensi Dasar (KD) Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat SMP/MTs/SMPLB. Berikut terkait keterkaitan antara materi IPS dengan memanfaatkan Museum Kartini, diuraikan dalam gambar sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian