

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Pembelajaran Bermakna

Pembelajaran menjadi ujung tombak bagi terciptanya pendidikan yang berkualitas sebagai upaya untuk mencerdaskan bangsa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran dianggap berkualitas apabila dapat menghasilkan sumber daya manusia yang handal. Pembelajaran merupakan kegiatan aktif dalam menghubungkan pengetahuan yang dikuasai dengan pengetahuan yang baru, dimana pengetahuan akan menjadi bermakna apabila ditampilkan dalam beberapa kerangka kerja.¹ Guru juga harus memiliki tugas serta tanggung jawab terhadap kompetensi dan standar kualifikasi pendidikan agar pembelajaran di sekolah menjadi efektif dan bermakna. Belajar merupakan proses mengolah pengetahuan yang telah tersimpan di dalam memori melalui proses konstruksi pengetahuan baru maupun mengingat pengetahuan yang lama. Makna belajar yakni kegiatan untuk menstruktur kembali pengetahuan ke dalam memori ingatan dalam jangka panjang, agar pengetahuan dapat tersimpan secara permanen.

Belajar terbagi menjadi dua yakni belajar hafalan (*rote learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*). Melalui *rote learning* atau belajar dengan cara menghafal, peserta didik hanya menghafal materi baru tanpa mengaitkan dengan materi lama, sehingga peserta didik tidak diminta untuk memahami materi secara mendalam. Sedangkan melalui belajar bermakna (*meaningful learning*), peserta didik diminta agar secara tepat serta teliti agar dapat menyatukan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah diprosesnya.²

¹ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011), 89.

² Donas Ahmad Najib dan Elhefni, "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa", *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* 2, no. 1 (2016): 21.

Terdapat dua tipe belajar menurut David Paul Ausubel diantaranya yaitu :³

- a. Belajar dengan menerima materi pelajaran yang baru dimana telah tersusun secara sistematis, kemudian materi tersebut dikaitkan dengan materi lama yang telah dikuasai Peserta Didik.
- b. Belajar dengan menemukan sendiri suatu hal yang baru, kemudian mengaitkan materi yang telah diperoleh tersebut dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Kualitas pembelajaran merupakan capaian dari tanggungjawab seorang Guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik sebagai puncak dari hasil belajar yang maksimal. Disini Guru dituntut agar dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang selalu diingat bagi peserta didik, dengan cara menyampaikan hal-hal yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga materi pelajaran yang dipelajari lebih bermakna dan mudah untuk difahami. Pembelajaran bermakna perlu dikembangkan berdasarkan kondisi peserta didik sebagai subjek belajar serta komunitas sosial-kultural di tempat tinggal peserta didik. Pembelajaran bermakna merupakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan bagi peserta didik, sehingga pembelajaran yang bermakna memiliki keunggulan dalam meningkatkan daya ingatan siswa. Apapun metode pembelajaran yang diterapkan oleh Guru, maka pembelajaran harus bermakna (*meaningfull learning*).

Konsep pembelajaran bermakna menurut Ausubel yaitu proses pembelajaran dengan cara mengaitkan informasi baru terhadap konsep-konsep yang relevan didalam struktur kognitif seseorang.⁴ Aspek dari struktur kognitif yakni berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang dipelajari dan telah diingat

³ Ni Kadek Era Aditami dan I Wayan Sujana, "Aplikasi Android Berorientasi Teori Ausubel pada Muatan IPS", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2022): 155.

⁴ Nur Rahmah, "Belajar Bermakna Ausubel", *Al-Khwarizmi* 1, no. 1 (2013): 44.

oleh peserta didik. Menurut Ausubel, terdapat beberapa nilai positif dari pembelajaran bermakna yaitu :⁵

- a. Materi yang dipelajari lebih lama diingat oleh Peserta Didik.
- b. Materi baru yang dihubungkan dengan materi sebelumnya dapat meningkatkan pemahaman Peserta Didik dalam menguasai materi pelajaran, karena dalam pembelajaran bermakna memudahkan proses belajar untuk menyajikan materi pelajaran yang mirip.
- c. Ingatan Peserta Didik terhadap materi yang pernah dikuasai sebelumnya masih meninggalkan bekas, sehingga belajar bermakna mempermudah proses pembelajaran yang didalamnya terdapat materi pelajaran yang mirip meskipun telah berlalu.

Pembelajaran bermakna disebut sebagai pembelajaran yang menyenangkan, dimana memiliki keunggulan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan dikarenakan pembelajaran bermakna memberi kejelasan bagi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, agar belajar menjadi bermakna maka Guru senantiasa harus berusaha menggali konsep-konsep yang telah dimiliki oleh peserta didik dan selanjutnya dapat membantu memadukannya dengan konsep pengetahuan baru. Jadi, belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik melihat ataupun mengalami secara langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan indera daripada hanya mendengarkan penjelasan materi dari Guru. Oleh karena itu, dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran di sekolah, apabila pembelajaran dikaitkan dengan karakteristik budaya peserta didik, maka akan menghasilkan peningkatan belajar bagi peserta didik.

Kebermaknaan dalam proses pembelajaran akan muncul ketika peserta didik pro-aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena secara langsung dapat memperoleh informasi melalui berbagai sumber belajar terdapat di lingkungan sekitar peserta didik.⁶ Maka dari itu,

⁵ Burhanuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media, 2010): 115.

⁶ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 94.

hubungan antara pembelajaran bermakna dengan hasil belajar peserta didik sangat erat dalam proses pendidikan. Hasil belajar dipengaruhi bukan hanya dari dalam diri peserta didik saja, namun juga berasal dari luar diri peserta didik seperti kondisi lingkungan belajar. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dan mengajak peserta didik untuk belajar diluar kelas menjadi salah satu upaya pembelajaran agar menjadi lebih bermakna, menarik serta menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran bermakna yang dipadukan dengan lingkungan alam diharapkan menjadi langkah awal yang akan diterapkan untuk membelajarkan siswa dan tepat sasaran dalam menjadikan solusi pemecahan permasalahan dalam peningkatan hasil belajar. Pembelajaran bermakna yang bernuansa lingkungan sekitar akan menjadikan suatu keunggulan tersendiri dalam proses pembelajaran peserta didik, karena peserta didik diajarkan agar dapat mengetahui serta memahami materi yang relevan dengan dunia nyata peserta didik sebagai sumber untuk belajar, sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif, jelas dan menyenangkan.

Belajar bermakna sangat berkaitan dengan proses kognitif dari peserta didik. Definisi belajar bermakna sebagai suatu proses belajar di mana pengetahuan baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang dalam struktur kognitif. Proses kognitif ialah suatu proses berpikir seseorang dengan cara memproses sebuah informasi yang telah diterima, yang mana pengetahuan tersebut diolah dalam memori agar menjadi sebuah ilmu pengetahuan. Proses kognitif meliputi tiga komponen utama dalam cara berpikir yaitu, *Sensory Memory* (Memori Penginderaan), *Working Memory* (Cara Kerja Ingatan) dan *Long Term Memory* (Jangka Panjang Daya Ingatan).⁷ Pembelajaran yang bermakna dapat terjadi apabila peserta didik dalam kegiatan belajar dapat mengaitkan fenomena baru dengan mengkonstruksi apa yang telah dipelajari melalui pengalaman, fenomena, dan

⁷ Robert Jeffrey Sternberg, *Psikologi Kognitif* (Edisi Keempat) (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 56.

fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan peserta didik.

Pembelajaran bermakna memiliki beberapa faktor penunjang struktur kognitif berupa kejelasan materi dalam suatu bidang studi tertentu yang telah diajarkan oleh Guru. Belajar yang bermakna merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan kemampuan peserta didik dalam mentransfer ilmu yang telah diperolehnya. Jadi, apabila peserta didik dapat mengetahui, memahami, sekaligus mengerti makna dari materi yang telah diperolehnya, kemudian dapat mengaitkannya dengan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan sebelumnya, maka peserta didik dianggap telah belajar secara bermakna. Dengan begitu, pembelajaran bermakna akan terjadi apabila terdapat suatu kesiapan, motivasi serta kemauan dalam diri peserta didik untuk belajar. Selain itu, bahan ajar yang diberikan oleh Guru juga harus relevan dengan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pada dasarnya, pembelajaran bermakna adalah proses belajar yang dapat menambah pengalaman peserta didik melalui permasalahan yang terdapat pada lingkungan sekitar. Sehingga dapat diketahui bahwa pembelajaran bermakna termasuk kedalam pembelajaran yang membuat peserta didik dapat memahami materi secara jelas dan bukan hanya sekedar mengingat maupun menghafalkan materi belaka. Belajar bermakna lebih mudah untuk dipelajari serta dipahami oleh para peserta didik, apabila Guru mampu memberikan kemudahan bagi siswanya terhadap pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya. Sehingga belajar bermakna menitikberatkan pada bagaimana peserta didik tertarik terhadap materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, peserta didik akan berusaha mencari tahu dan juga berusaha untuk memahami materi apa yang dipelajari.

Apabila diawal pembelajaran peserta didik telah tertarik, maka peserta didik tentu akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, belajar akan menjadi bermakna, apabila peserta didik mengalami secara langsung apa yang telah dipelajari dengan cara mengaktifkan memori indranya. Selain itu, pembelajaran juga harus dilakukan dalam lingkungan yang nyaman sekaligus dapat

memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu, proses pembelajaran harus bersifat kontekstual artinya proses pembelajaran yang terjadi harus sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik.⁸

Ada beberapa hal yang harus dilakukan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, yaitu:⁹

- a. Eksplorasi yaitu menjelajahi kemampuan peserta didik dengan cara mengaitkan materi dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga peserta didik mudah menerima serta dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan baik.
- b. Apresiasi, yaitu memberikan penghargaan terhadap pembelajaran melalui pembelajaran dengan hal-hal yang bersifat nyata atau yang diketahui serta dipahami peserta didik. Dengan begitu, peserta didik dapat termotivasi untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai hal-hal yang baru.

Pada intinya, kegiatan pembelajaran dapat bermakna, jika sejak awal peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses belajar dengan melibatkan intelektual dan emosionalnya dalam memahami materi agar dapat memecahkan masalah yang sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Proses pembelajaran dapat dikatakan bermakna, apabila materi yang telah diajarkan oleh Guru dapat dirasakan manfaatnya peserta didik secara langsung. Keoptimalan kondisi pembelajaran yang berjalan dengan baik, dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya:¹⁰

- a. Sikap Mengajar

Rasa simpati dan sikap demokratis dari Guru merupakan prinsip yang harus dipegang dalam proses belajar bagi peserta didik agar pembelajaran dapat bermakna. Guru harus dapat memberikan perhatian

⁸ Tuti Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran yang Mendidik* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 120.

⁹ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2016), 22.

¹⁰ Mintasih, "Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital", *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2016): 45.

secara penuh kepada peserta didik serta dapat bersikap terbuka untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran bermakna dapat terbentuk didalam lingkungan belajar mengajar yang memberi kenyamanan bagi setiap peserta didik.

b. Penguasaan Materi Pembelajaran

Guru harus mempunyai pemahaman materi secara mendalam agar proses penyampaian ilmu pada saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan layak dan baik. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan pembelajaran tidak terkesan kaku dan agar tidak memunculkan adanya keraguan pada diri peserta didik terkait kebenaran materi pelajaran yang telah disampaikan oleh Guru.

c. Sumber Belajar

Sumber Belajar merupakan alat bantu pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat jelas dalam memahami materi pelajaran secara nyata, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sumber belajar tersebut meliputi; buku, majalah, surat kabar, lingkungan sekitar, dan sebagainya. Guru berperan sebagai fasilitator yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didiknya dalam mencari sumber belajar yang tepat.

Kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan merupakan tugas serta kewajiban guru dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Pernyataan tersebut telah tertuang dalam UU No.20 Pasal 40 ayat 2 yang berbunyi “tenaga pendidikan berkewajiban agar dapat menciptakan kondisi pendidikan yang menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis, sehingga pembelajaran menjadi berguna”.¹¹ Pembelajaran yang bermakna diperlukan adanya pengenalan mengenai sumber belajar sehingga menuntut siswa agar proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Adanya pengenalan tersebut, maka peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang sesungguhnya dan tentunya sesuai dengan dunia nyata. Dengan begitu, bentuk pengajaran dari Guru dapat berjalan

¹¹ Sumiati, “Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2018): 145.

dengan maksimal. Pembelajaran yang bermakna memiliki peran positif dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan motivasi, minat dan juga hasil belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik tidak merasa bosan apabila Guru menerapkan pembelajaran yang mempunyai kesan bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat menarik peserta didik aktif bertanya. Hal tersebut menciptakan suasana belajar yang terkesan, nyaman serta kondusif, dikarenakan peserta didik memperoleh kegiatan pembelajaran yang khusus melibatkan keaktifan peserta didik secara langsung. Oleh karena itu, peserta didik tertarik untuk belajar di sekolah. Berdasarkan penerapan pembelajaran bermakna tersebut, terdapat beberapa manfaat bagi peserta didik, diantaranya yaitu; materi yang telah dipelajari oleh peserta didik dapat lebih lama diingat dan pengetahuan-pengetahuan baru yang diberikan kepada peserta didik akan memudahkan untuk dipelajari secara berkelanjutan.

2. Karakteristik Mata Pelajaran IPS SMP/MTs

National Council for the Social Studies (NCSS) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai studi yang mempelajari tentang integrasi ilmu-ilmu sosial yang mengkaji berbagai disiplin ilmu meliputi sejarah, antropologi, sosiologi, ekonomi, geografi, politik, hukum, filsafat, agama serta psikologi. Ilmu pengetahuan sosial berasal dari literatur pendidikan di Amerika Serikat. Istilah asli IPS di Amerika Serikat yakni “*social studies*”.¹² Istilah tersebut pertama kali digunakan sebagai nama sebuah organisasi yaitu “*Committee of Social Studies*” yang didirikan pada tahun 1913 sebagai himpunan ahli ilmu-ilmu sosial di dunia pendidikan. Lebih lanjut Soemantri memberi batasan pendidikan IPS sebagai ilmu pengetahuan yang merupakan penyederhanaan dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah sebagai tujuan pendidikan sosial masyarakat.¹³ IPS lebih menekankan pada

¹² Nursid Sumaatmadja, *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005), 72.

¹³ Numan Soemantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS* (Bandung: Rosdakarya, 2001), 51.

aspek pendidikan, sehingga IPS disebut juga Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, karena materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial sebagai kepentingan pendidikan serta pengajaran di sekolah. Pendidikan IPS merupakan kajian dari ilmu-ilmu sosial yang diterapkan di sekolah agar peserta didik dapat menganalisa fenomena sosial dengan menggunakan ilmu-ilmu sosial sebagai alat untuk analisis. Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan IPS merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial yang diajarkan dalam dunia pendidikan di sekolah.

Menurut NCSS, tujuan dari mempelajari IPS yaitu agar dapat membantu peserta didik dalam membuat keputusan secara rasional terkait informasi dari masyarakat yang demokratis dan mempunyai keranekaragaman budaya di dunia yang saling bergantung. Pembelajaran IPS sebagai pengembangan potensi peserta didik agar tanggap terhadap permasalahan sosial yang terdapat di dalam masyarakat. Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik mempunyai beberapa kemampuan diantaranya :¹⁴

- a. Memiliki kemampuan dasar dalam berpikir kritis, logis, terampil serta memiliki rasa ingin tahu terhadap kehidupan sosial-budaya.
- b. Memiliki komitmen atas kesadaran nilai-nilai kemanusiaan.
- c. Memiliki kemampuan untuk berinteraksi, bekerja sama, serta berkompetisi dalam tatanan masyarakat yang multicultural pada tingkat lokal, nasional maupun internasional.
- d. Mengenal konsep-konsep terkait dengan lingkungan sosial-budaya masyarakat.

Apabila melihat mengenai permasalahan pembelajaran IPS yang lebih menekankan pada kemampuan hafalan belaka, pembelajaran terpusat pada Guru, sumber pembelajaran tidak efektif, suasana pembelajaran membosankan, serta rendahnya minat belajar merupakan akibat dari lunaknya isi pembelajaran yang kontradiksi dengan realitas kehidupan peserta didik. Oleh karena itu,

¹⁴ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013), 77.

diperlukan adanya pembaharuan sumber pembelajaran IPS yang menarik dan lebih esensial yang sesuai dengan kebutuhan serta tuntutan transformasi masyarakat sebagai pengembangan kualitas sumber daya manusia terkait kecerdasan dalam berpikir. Dengan demikian, dalam pembelajaran IPS perlu diimplementasikan tema-tema sosial-budaya yang dapat dikaji melalui fenomena sosial-budaya yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik.

Adapun bentuk dari materi pembelajaran IPS yang berasal dari berbagai sumber diantaranya yaitu :¹⁵

- a. General idea yang bersifat umum. Contoh: Demokratisasi, Hak-Hak Asasi Manusia, Kelestarian Alam, Peninggalan-Peninggalan Bersejarah.
- b. Tema-tema dari fenomena lingkungan dan masyarakat. Contoh: Peristiwa Alam, Perkembangan Teknologi, Keragaman Suku Bangsa, Aktivitas Perekonomian.
- c. Topik-topik dari subjek ilmu-ilmu sosial. Contoh: Keluarga, Kooperasi, Lembaga Negara, PBB, ASEAN.
- d. Konsep dasar dari ilmu-ilmu sosial. Contoh: Pasar, Nilai, Harga, Penduduk, Peta.
- e. Problematika terkait individual, nasional maupun internasional. Contoh: Tawuran, Kemiskinan, Pengangguran, Pencemaran Lingkungan.
- f. Isu-isu baru (kontemporer). Contoh: Bencana Alam yang baru terjadi, Pemilihan Umum yang akan dilaksanakan, Kenaikan BBM, Korupsi.

Apabila dilihat dari bentuk materi pelajaran IPS tersebut, dapat dikatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang kontekstual dengan fenomena lingkungan sekitar sebagai sumber dalam pembelajarannya. IPS berisi tentang pendidikan sosial dan budaya sebagai *transfer of knowledge*.¹⁶ Sehingga nilai-nilai pendidikan IPS bersumber pada budaya yang mengandung kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup tanpa bermasyarakat, bersosial, serta

¹⁵ Deny Setiawan dan Maulana Arafat Lubis, *Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Perspektif Etнопedagogi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2022), 80.

¹⁶ Deny Setiawan dan Maulana Arafat Lubis, *Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Perspektif Etнопedagogi*, 155.

tidak dapat lepas dari kebudayaan yang diakui dalam kehidupan masyarakat. Nilai-nilai tersebut dijadikan sebagai makna dalam mengartikan konsep dalam berkomunikasi antar anggota masyarakat, sehingga keberadaan budaya sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat agar dapat menjadi sumber bagi pendidikan serta karakter suatu bangsa.

Pembelajaran IPS menjadi praksis pendidikan yang berhubungan dengan kecakapan hidup yang bertumpu pada pembudayaan potensi lokal setempat. Adapun pengimplementasian pembelajaran IPS yang bersifat kontekstual dapat dikembangkan melalui penekanan kegiatan pendidikan dengan mengenalkan warisan budaya lokal yang isi penyampaiannya di sesuaikan dengan kondisi lingkungan sosial serta budaya peserta didik dan juga kebutuhan pengembangan daerah setempat yang perlu diketahui oleh peserta didik. Dari konteks pembelajaran IPS kontekstual tersebut, materi pelajaran IPS harus memiliki makna, menarik serta sesuai terhadap dunia nyata atau kenyataan lingkungan di kehidupan peserta didik agar dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mudah terlupakan. Dengan demikian, konsep pembelajaran IPS kontekstual dengan memanfaatkan keunggulan suatu daerah dilihat dari segi ekonomi, seni, kearifan budaya, sumber daya manusia sebagai bekal untuk persaingan global yang akan datang.

3. Sumber Belajar IPS

Bagian terpenting dalam proses pembelajaran yaitu sumber belajar. Sumber belajar (*learning resource*) merupakan alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan agar memberi kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh Guru. Guru harus menguasai berbagai sumber pengetahuan terkait materi yang disampaikan kepada peserta didik. Sumber belajar dirumuskan sebagai segala cara yang dapat memberikan peserta didik sebuah informasi pengetahuan, keterampilan serta pengalaman belajar. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala alat atau bukti untuk membantu jalannya aktivitas belajar mengajar. Fungsi lain dari sumber belajar merupakan sebuah bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan

informasi pengetahuan yang dapat dimasukkan kedalam materi pelajaran. Sumber belajar merupakan komponen terpenting untuk menyajikan materi pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sumber belajar adalah sarana untuk menentukan keberhasilan belajar peserta didik terkait materi yang telah disampaikan oleh Guru.

Menurut Banks, Sumber Pembelajaran yaitu segala hal yang dimanfaatkan sebagai bentuk alat dalam kepentingan belajar dengan tujuan agar dapat meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷ Sumber belajar ditetapkan berupa bentuk media yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran sebagai penyajian informasi pengetahuan sebagai perwujudan kurikulum pembelajaran. Adapun bentuk dari sumber belajar tidak terbatas macamnya, sumber belajar dapat berupa media cetak, lingkungan sekitar, benda, tempat bersejarah, video maupun orang yang mengetahui informasi juga dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik sebagai sumber dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar mempunyai beberapa komponen meliputi alat, bahan, orang, pesan, maupun lingkungan :¹⁸

- a. Alat merupakan perangkat keras yang dimanfaatkan untuk penyajian informasi. Contoh: Buku, Modul, Miniatur bangunan
- b. Bahan yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan maupun informasi. Contoh: Film, Video, Musik
- c. Orang adalah manusia yang mempunyai peran sebagai pencari, penyimpan, pengolah dan penyaji informasi maupun pengetahuan. Contoh: Guru, Dosen, Sejarawan,
- d. Pesan ialah informasi yang disampaikan berupa data, ide, fakta, nilai maupun ajaran. Contoh: Data Penduduk, Pepatah, Amanat, Pesan Moral
- e. Lingkungan merupakan kondisi di wilayah sekitar yang mengandung pesan maupun pengetahuan terkait pembelajaran. Contoh: Wisata Alam, Tempat Bersejarah

¹⁷ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasinya)* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), 110.

¹⁸ Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), 10.

Adapun tipe sumber pembelajaran dilihat dari asal usulnya, Sudjana membedakan sumber belajar menjadi dua bagian diantaranya :¹⁹

- a. Sumber belajar yang telah tersedia (*learning resources by utilization*), yakni sumber pembelajaran yang tidak dirancang sebagai keperluan pembelajaran, sehingga sumber ini dapat dipilih, ditemukan, diaplikasikan serta dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran.
- b. Sumber belajar yang dirancang secara khusus (*learning resources by design*), yaitu sumber pembelajaran yang secara khusus sengaja dibuat untuk keperluan fasilitas belajar yang terarah. Sumber belajar tersebut sering dikatakan sebagai bahan pembelajaran.

Pada dasarnya, proses pembelajaran IPS berisi tentang kehidupan manusia meliputi segala bentuk tingkah laku serta kebutuhannya. IPS berkenaan tentang upaya manusia dalam memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan materi, kejiwaan, sosial maupun budaya untuk mempertahankan kehidupan bermasyarakat. Pendidikan IPS dirancang sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan serta kemampuan analisa terhadap kondisi di lingkungan sosial serta budaya yang terdapat di masyarakat. IPS dikembangkan berdasarkan pada realitas kondisi sosial dan budaya masyarakat, sehingga dengan ini peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik serta mampu memahami fenomena sosial budaya yang terdapat di lingkungan sekitar. Adapun sumber pembelajar IPS dapat berupa sumber keilmuan serta materi bahan sajian dalam pendidikan IPS. Sumber Belajar IPS yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yakni mengadopsi dari beberapa konsep ilmu-ilmu sosial diantaranya yaitu:²⁰

- a. Wawasan terkait peristiwa-peristiwa sejarah dimasa lampau. Peristiwa atau cerita dari sejarah dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi pendidikan IPS, agar peserta didik dapat mengenal serta menghargai

¹⁹ Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), 78.

²⁰ Hadi Wiyono, *Pendidikan IPS* (Klaten: Lekeisha, 2021), 6.

- adanya kesenian, arsitektur, sejarah tempat maupun kebudayaan yang terdapat di masyarakat.
- b. Pengetahuan terkait dengan antropologi nilai, kepercayaan, spiritual, benda-benda dari kebudayaan serta kemampuan manusia menciptakan hasil dari kebudayaan.
 - c. Informasi terkait perilaku sosial (sistem sosial) meliputi konsep peran, kelompok, struktur sosial, proses interaksi maupun kontrol sosial didalam suatu masyarakat.
 - d. Wawasan terkait usaha dalam memenuhi kebutuhan hidup (kesejahteraan ekonomi) masyarakat, berupa proses produksi, distribusi, teknologi, pemanfaatan sumber daya alam yang terbatas, maupun permasalahan ekonomi mengenai pengangguran dan juga kelaparan.
 - e. Informasi terkait dengan kebijakan umum pemerintahan, bentuk pemerintahan, komparasi organisasi kepemimpinan (politik), dan hubungan internasional.
 - f. Pengetahuan terkait wilayah bumi atau ruang geografis yang dipengaruhi oleh lingkungan fisik. Informasi mengenai tata ruang suatu daerah, demografi penduduk, persebaran iklim, komunikasi, transportasi, jenis dan penyebaran sumber daya serta pengaruhnya terhadap kehidupan bermasyarakat.

4. Sumber Belajar Etnopedagogi (Budaya sebagai Transfer Pendidikan)

Etnopedagogi merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemanfaatan kearifan warisan budaya local (*local genius* maupun *local wisdom*) dengan mengintegrasikannya kedalam praksis pendidikan, dalam upaya mewujudkan pendidikan yang berkebudayaan. Etnopedagogi didefinisikan sebagai proses pembelajaran berbasis lintas budaya masyarakat. Etnopedagogi juga diartikan sebagai pendidikan yang berada pada lingkungan masyarakat. Pendidikan berbasis budaya dinilai sebagai praktik pendidikan yang bersumber dari kultur budaya yang meyakinkan bahwa kearifan budaya lokal memiliki kontribusi dalam memajukan pendidikan suatu bangsa. Etnopedagogi sebagai pendekatan dalam pendidikan

berbasis budaya mempunyai hubungan yang erat antara pendidikan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat. Hal tersebut senada dengan pendapat Alexander dalam buku *Culture and Pedagogy* yang memandang pendidikan sebagai *a uniquely human device for both production and reproduction of culture* (keunikan manusia sebagai penghasil dan mengubah budaya).²¹

Perspektif hakikat pendidikan memandang bahwa pembelajaran tidak terlepas dari aspek sosial serta budaya yang terdapat di masyarakat. Etnopedagogi menaruh perhatian terhadap budaya lokal sebagai konteks pembelajaran sebagai inovasi serta keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat. Maka, diperlukan orientasi pendidikan yang terkandung landasan budaya, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan dari pendidikan yang membudayakan. Etnopedagogi berhubungan antara praktik pendidikan dan dimensi budaya, terkait bagaimana pendidikan itu dihasilkan, dimanfaatkan, dan diwariskan, sehingga etnopedagogi dapat menciptakan generasi-generasi yang mempunyai kecerdasan budaya dalam konteks pendidikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam praktik pendidikan, konteks etnopedagogi dapat membangun peradaban manusia yang berbudaya melalui hasil dari pembudayaan. Secara khusus, pendidikan berbasis budaya menekankan pada pembelajaran yang memperhatikan nilai-nilai budaya lokal. Etnopedagogi dianggap sebagai media bagi tercapainya tujuan pendidikan nasional melalui landasan sosial budaya. Berdasarkan hal tersebut, dapat dirumuskan bahwa peserta didik disebut sebagai pembelajar lintas budaya, karena Guru memberikan sebuah pemahaman baru kepada peserta didik terkait materi yang disesuaikan dengan budaya yang terdapat di lingkungan setempat.

Pendidikan melalui pendekatan etnopedagogi dapat diberdayakan sebagai inovasi sumber belajar, karena berkaitan dengan pendidikan multikultural. Melalui Pendidikan multikultural, dapat memberi kontribusi positif bagi kelompok sosial serta budaya nasional. Apabila

²¹ Robin Alexander, *Culture and Pedagogy* (Oxford: Blackwell Publisher, 2000), 112.

dikaitkan dengan hakikat pendidikan yang sesungguhnya, peserta didik yaitu sebagai manusia yang berbudaya serta membudayakan hasil pendidikan yang bersifat universal. Maka, etnopedagogi diusulkan sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran, karena etnopedagogi memanfaatkan budaya lokal untuk mengaktifkan intelektual peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, berbeda dengan kegiatan belajar mengajar yang memperlakukan peserta didik sebagai objek pelaksanaan pembelajaran.²² Dalam konsep etnopedagogi tersebut, menawarkan rekonstruksi budaya melalui pendidikan, utamanya dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan pada aspek budaya lokal. Dengan demikian, peserta didik dapat berbagi pengetahuan serta pengalaman budaya yang telah dimiliki.

Tujuan dari pendekatan etnopedagogi sebagai upaya untuk mentransfer budaya kedalam dunia pendidikan diantaranya yaitu :²³

- a. Membantu memajukan ilmu pengetahuan atas dasar aspek keanekaragaman budaya.
- b. Memperbaiki keadaan sosial-budaya melalui pendidikan sebagai upaya untuk melestarikan hasil dari kebudayaan sekaligus memperkuat jati diri bangsa melalui pendidikan berbasis budaya, sehingga terhindar dari arus globalisasi yang dapat menghilangkan unsur identitas nasional. Hal tersebut ditekankan kepada peserta didik yang merupakan agen perubahan (*agen of change*) dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- c. Pengenalan budaya yang terdapat di lingkungan sekitar, sehingga etnopedagogi dianggap sebagai wahana pendidikan berbasis budaya dan karakter yang terdapat di lingkungan sekolah.
- d. Pembaharuan praktik pendidikan yang memberikan inovasi serta pengalaman belajar yang baik dengan mengolaborasikan konteks sosial budaya kedalam kegiatan pembelajaran.

²² Haris Firmansyah., dkk, *Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi* (Klaten: Lakeisha, 2021), 8.

²³ F. X. Rahyono, *Kearifan Budaya dalam Kata* (Jakarta: Wedatama Widyastra, 2009), 185.

- e. Menguatkan budaya lokal sebagai wahana pendidikan di sekolah, sebagai ujung tombak warisan budaya agar tidak terlupakan.

Sedangkan manfaat yang dihasilkan dari pendekatan etnopedagogi sebagai upaya untuk mentransfer budaya kedalam dunia pendidikan diantaranya yaitu :²⁴

- a. Melahirkan generasi-generasi yang berkompeten serta bermartabat.
- b. Sebagai sumbangsih terciptanya identitas kebudayaan setempat.
- c. Melestarikan budaya sebagai jati diri bangsa.
- d. Merefleksikan hasil dari nilai-nilai budaya.

Pada pembelajaran etnopedagogi, sumber pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang sangat penting. Guru harus dapat mengeksplor berbagai macam sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik, sehingga memberikan keragaman pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik. Utamanya dalam konteks pembelajaran berbasis etnopedagogi, Guru harus mengumpulkan sumber belajar yang berkaitan dengan kearifan budaya yang selanjutnya dimasukkan kedalam materi pembelajaran. hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat memperluas pemahaman konsep terkait materi pelajaran sekaligus dapat membangkitkan minat untuk belajar. Menurut AECT (*Association for Educational Communications and Technology*), Sumber Belajar ialah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh Guru, sebagai sarana penunjang dalam keperluan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif.

Sumber belajar sebagai penunjang pembelajaran berbasis etnopedagogi meliputi buku cerita, gambar atau dokumentasi, narasumber kebudayaan, benda hasil kebudayaan, situs budaya, video yang menampilkan tentang asal usul suatu tempat serta kebudayaannya, maupun kearifan lokal yang terdapat di lingkungan setempat. Guru

²⁴ Deny Setiawan dan Maulana Arifat Lubis, *Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Perspektif Etnopedagogi*, 180.

IPS dapat memanfaatkan beberapa sumber pembelajaran berbasis etnopedagogi antara lain :²⁵

a. Pemanfaatan Fenomena Lingkungan Setempat

Budaya Lokal merupakan sumber belajar yang sangat dekat dengan lingkungan peserta didik. Lingkungan setempat mampu memberi gambaran yang bersifat asli atau nyata (autentik) serta menyeluruh (holistik) bagi peserta didik terhadap contoh fenomena sumber pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu, pembelajaran etnopedagogi memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yang bermanfaat bagi pemahaman peserta didik terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan sumber belajar dekat dengan tempat tinggal peserta didik, dengan begitu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh Guru.

b. Pemanfaatan Teknologi Informasi

Kecanggihan dari teknologi informasi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran berbasis etnopedagogi terkesan menarik dan kontekstual dengan materi pelajaran. Teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar berbasis budaya meliputi situs web, film dokumenter, foto-foto tempat kebudayaan, video kebudayaan, museum digital, dan lain sebagainya. Pemanfaatan teknologi digital sangat sesuai dengan pembelajaran berbasis etnopedagogi karena guru dapat menampilkan materi pelajaran menjadi hidup, sehingga peserta didik tidak terjebak pada penyampaian materi yang bersifat verbalistik. Pemanfaatan teknologi digital tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi daerah dimana terdapat suatu kebudayaan lokal yang dapat disatukan kedalam dunia pendidikan.

Pengetahuan di dalam kegiatan pembelajaran seharusnya disajikan dari berbagai sudut pandang meliputi keyakinan, bahasa maupun budaya. Maka, etnopedagogi harus dijadikan peran utama dalam upaya mentransfer

²⁵ Eko Heri Widiastuti, "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Satya Widya* 33, no. 1 (2017): 32.

budaya kedalam pendidikan. Perlu pengakuan antara Guru dan Peserta Didik terhadap penerapan pembelajaran berbasis etnopedagogi sebagai pemanfaatan pengetahuan budaya, agar dapat melestarikan, mengembangkan serta menghidupkan budaya lokal setempat. Dalam pembelajaran etnopedagogi, kegiatan belajar mengajar memberikan tujuan nyata melalui fenomena yang merujuk pada budaya asli (lokal) dari daerah setempat. Hal tersebut merujuk pada kegiatan pembelajaran yang memadukan antara peserta didik, sosial serta lingkungan budaya lokal. Sebagaimana dapat dipahami bahwa peserta didik mempunyai beraneka latar belakang etnik atau suku, dengan demikian dapat memberikan pandangan terkait perbedaan apabila dilihat dari segi bahasa, budaya, serta kebiasaan.²⁶ Oleh karena itu, pembelajaran melalui pendekatan etnopedagogi yang diserap oleh peserta didik akan berbeda dengan pengetahuan yang diserap oleh peserta didik yang lainnya, meskipun berada pada kelas yang sama.

Pembelajaran etnopedagogi dipandang sebagai pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar kondusif, karena dapat mendukung keaktifan kondisi belajar di kelas serta sebagai pengembangan budaya belajar konstruktif. Pendekatan etnopedagogi dalam pembelajaran dapat memberikan ruang serta warna yang dapat menjadi pembaharuan dan inovasi mengenai topik pembelajaran yang berbasis budaya lokal. Pentingnya pembelajaran berbasis etnopedagogi dapat berkontribusi sebagai pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran pada umumnya, dimana etnopedagogi mengaitkan lingkungan belajar peserta didik dengan lingkungan budaya lokal. Hal tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya akan menghasilkan pengetahuan serta keterampilan belajar yang menarik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan melalui pendekatan etnopedagogi sangat bermanfaat bagi pendidikan yang memperkuat dan mempertahankan eksistensi dari kebudayaan lokal setempat. Pandangan tersebut tidak hanya memperhatikan proses

²⁶ Anan-Nur, *Membangun Pendidikan Indonesia dengan Kembali pada Kearifan Lokal* (Bandung: Persada, 2010), 88.

pembelajarannya, melainkan juga melihat kebudayaan dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan yang sebenarnya.

Implementasi etnopedagogi dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran berbasis budaya melalui mata pelajaran yang mengembangkan orientasi muatan lokal yang berisi tentang kearifan budaya setempat. Pembelajaran dengan menjadikan budaya sebagai landasan dasar dalam menanamkan konsep pengetahuan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, dikarenakan peserta didik secara langsung dapat merasakan manfaat dari ilmu yang telah dipelajari. Oleh karenanya, Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan memasukkan kearifan budaya sebagai penerapan muatan lokal di sekolah.²⁷ Pembelajaran etnopedagogi juga dapat diimplementasikan kedalam mata pelajaran IPS, karena materi mata pelajaran IPS sangat strategis dalam memberikan apresiasi terhadap kebudayaan daerah setempat. Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran IPS dapat mencapai tujuan pendidikan sebagaimana pengetahuan tersebut dihasilkan, diterapkan, dikelola, serta diwariskan secara turun-temurun kepada generasi selanjutnya.

5. Pemanfaatan Situs Budaya Sebagai Sumber Belajar IPS

Situs budaya merupakan wujud atau bukti dari hasil kebudayaan berupa peninggalan leluhur yang tergambar sebagai wujud dari kearifan lokal sebagai salah satu bentuk dari humanisasi manusia dalam berbudaya. Kearifan lokal adalah suatu pengetahuan pada masyarakat tertentu yang dapat berupa kumpulan pengalaman budaya serta keadaan budaya suatu tempat. Kearifan lokal dianggap sebagai usaha manusia agar dapat bersikap terhadap aturan, objek budaya maupun peristiwa yang telah lama terjadi. Adapun wujud dari kearifan lokal dibedakan menjadi dua yaitu kearifan lokal berwujud nyata (*tangible*) dan kearifan

²⁷ Furqon, Ethnopedagogi: Pendekatan Pendidikan Berbudaya dan Membudayakan, *Seminar Internasional Pendidikan Berbasis Pedagogi* (Banjarmasin: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, 2015), 3.

lokal tidak berwujud nyata (*intangible*). Lebih lanjut wujud dari kearifan lokal sebagai berikut :²⁸

a. Kearifan lokal berwujud

Kearifan lokal berwujud nyata, dapat berupa bentuk tekstual, bangunan, dan cagar budaya. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1) Tekstual

Jenis kearifan lokal tekstual meliputi tata cara, etika, hukum adat, nilai, ketentuan-ketentuan khusus yang dituangkan kedalam catatan tertulis seperti kalender tradisional, kitab tradisional, kitab primbon, dan naskah yang dituliskan di daun lontar (prasi).

2) Bangunan

Bangunan yang termasuk kedalam kearifan lokal nyata meliputi museum bersejarah, pendopo, dan rumah adat suatu daerah.

3) Cagar Budaya

Salah satu benda cagar budaya yang termasuk kedalam kearifan lokal meliputi benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya dan Kawasan cagar budaya. Misalnya; batik, keris, prasasti, menara, candi, tugu bersejarah, dan jembatan bersejarah.

b. Kearifan lokal tidak berwujud

Bentuk dari kearifan lokal tidak berwujud nyata yakni berupa petuah-petuah, papatah, legenda, mitos-mitos, sastra, nyanyian, tarian adat, kirab budaya, tembang, dan permainan tradisional yang disampaikan secara lisan (verbal) dan turun-temurun dari satu generasi ke generasi yang lainnya.

Mengapa situs budaya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS, karena keberadaan situs budaya ialah lingkungan belajar terdekat peserta didik. Maka, dari lingkungan terdekatlah peserta didik dapat memahami informasi pengetahuan secara nyata. Pandangan tersebut menggambarkan bahwa lingkungan belajar merupakan

²⁸ Edi Sedyawati, *Budaya Indonesia, Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 382.

sumber belajar yang dekat dengan peserta didik. Lingkungan dikatakan sebagai dasar dari pengajaran yang sangat penting. Lingkungan belajar dapat berupa lingkungan personal, lingkungan alam, lingkungan sosial serta lingkungan budaya. Lingkungan belajar termasuk segala sesuatu yang terdapat di sekitar peserta didik. Sehingga pembelajaran melalui lingkungan akan membantu peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan kondisi sekitarnya. Dalam hal ini berkaitan dengan mata pelajaran IPS yang berupa integrasi berbagai ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara praksis, agar dapat menganalisis fenomena sosial melalui kegiatan pembelajaran yang tidak dapat lepas dari lingkungan dan warisan leluhur berupa hasil kebudayaan.²⁹

Warisan leluhur merupakan hasil dari gagasan serta aktivitas manusia yang selanjutnya menghasilkan suatu karya sebagai peninggalan budaya. Adapun wujud dari hasil kebudayaan yang saling berkaitan dapat dibedakan sebagai berikut :³⁰

a. Aktivitas

Aktivitas disebut dengan kegiatan sosial yang didalamnya terdapat sebuah interaksi manusia yang terjadi setiap hari, sehingga aktivitas tersebut dapat diabadikan sebagai bentuk dokumentasi antar manusia yang melakukan komunikasi sosial dengan masyarakat setempat.

b. Gagasan

Gagasan berupa hasil pemikiran masyarakat yang berbentuk sebuah ide-ide, nilai-nilai, norma, aturan yang bersifat abstrak, sehingga gagasan tersebut dibukukan agar dapat dibaca oleh generasi selanjutnya.

c. Artefak

Artefak merupakan sebuah wujud dari hasil kebudayaan yang termasuk kedalam warisan leluhur yang berbentuk fisik, dapat berupa benda, prasasti,

²⁹ Adeng Chaedar Alwasilah, *Etnopedagogi Landasan Praktek Pendidikan dan Pendidikan Guru* (Bandung: PT. Kiblat Buku Utama, 2009), 54.

³⁰ Deny Setiawan dan Maulana Arafat Lubis, *Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Perspektif Etnopedagogi*, 189.

candi maupun benda fisik lainnya yang dapat diraba serta dilihat.

Situs budaya merupakan salah satu sumber bagi pembelajaran IPS yang erat kaitannya dengan lingkungan belajar peserta didik agar dapat mewujudkan budaya belajar yang bermakna. Hal tersebut senada dengan tujuan utama pendidikan untuk mencerdaskan bangsa agar dapat mengetahui serta memahami aspek dari kekayaan budaya Indonesia. Lebih lanjut, dimensi dari lingkungan belajar IPS merujuk kepada aspek etnopedagogi yang menunjukkan adanya kearifan budaya di lingkungan belajar peserta didik. Dengan demikian, lingkungan belajar yang tepat dapat mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran IPS yang nyaman dan optimal, karena lingkungan belajar yang sesuai akan mempengaruhi tingkat keefektifan belajar peserta didik.

Berdasarkan pemanfaatan kearifan lokal kedalam bidang pendidikan, pembelajaran IPS diharap mampu mengintegrasikan kearifan budaya sebagai muatan lokal dalam pembelajaran. Muatan Lokal merupakan kajian mata pelajaran pada satuan pendidikan yang memuat tentang proses pembelajaran yang berbasis potensi kearifan lokal. Dalam pengembangan kurikulum 2013, pemerintah menghimbau perlunya muatan-muatan lokal dalam pembelajaran.³¹ Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 yang menjelaskan bahwa jenjang pendidikan di sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, perlu memahami adanya potensi serta keunikan dari budaya lokal agar peserta didik dapat membentuk pemahaman yang tinggi terkait kearifan budaya yang terdapat di daerah setempat. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui pendekatan etnopedagogi dengan menghadirkan kearifan lokal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran melalui keberadaan kearifan budaya harus diimplementasikan kedalam pembelajaran IPS. Adapun tujuan dari muatan lokal berdasarkan

³¹ Haris Firmansyah., dkk, *Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi* (Klaten: Lakeisha, 2021), 24.

Permendikbud No. 79 Tahun 2014 Pasal 2 Ayat (2) sebagai berikut :

- a. Melestarikan keunggulan kearifan budaya setempat dalam rangka ikut menunjang pembangunan nasional.
- b. Sebagai bekal bagi peserta didik agar dapat mengenal serta mencintai lingkungan sosial-budaya sekaligus spiritual yang terdapat di daerahnya sebagai pembentukan pengetahuan, keterampilan serta bersikap.

Menurut Tilaar, pembelajaran yang berbasis kearifan budaya mempunyai nilai pendidikan serta bertujuan agar peserta didik dapat bermanfaat bagi kepentingan suatu masyarakat. Maka, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang bermuatan lokal dapat menumbuhkan kompetensi pengetahuan serta sikap yang sesuai dengan lingkungan peserta didik. Sementara Sularso mengatakan bahwa proses pembelajaran dengan memasukkan kearifan lokal sangat mutlak untuk direalisasikan dalam dunia pendidikan, karena kearifan lokal mulai terabaikan apabila dilihat dari perilaku masyarakat yang tergerus oleh arus globalisasi.

Kearifan lokal yang dikembangkan kedalam muatan lokal mata pelajaran IPS berprinsip pada beberapa hal sebagai berikut :³²

- a. Kearifan lokal sesuai dengan kebutuhan kompetensi serta perkembangan peserta didik.
- b. Kearifan lokal memiliki kebermanfaatn sebagai kepentingan budaya nasional untuk menghadapi tantangan di era global.
- c. Kearifan lokal fleksibel bagi pengajaran serta pembelajaran dalam konteks mengajar sebagai kegiatan budaya dan budaya sebagai pembelajaran (*teaching as culture activity and the culture of teaching*)

³² Inas Mufdatul Insiyroh.,dkk, “Pendidikan berbasis Kearifan Lokal sebagai Solusi menghadapi Kesenjangan Digital dalam Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi di Indonesia”, *Indonesian Journal of Social Development* 1, no. 1 (2020): 65.

6. Menara Kudus Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran IPS

Kota Kudus merupakan suatu wilayah di Provinsi Jawa Tengah yang kaya akan cerita sejarah serta kearifan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi lainnya. Kabupaten Kudus mempunyai situs-situs bersejarah berupa “Menara Kudus” yang termasuk sebagai warisan budaya lokal serta menyimpan sejarah bagi masyarakat Kudus. Menurut cerita rakyat, bangunan Menara Kudus dibuat oleh salah satu Walisongo yakni Sunan Kudus (Syekh Ja’far Shoddiq). Bangunan Menara Kudus didirikan di Desa Kauman, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus. Arsitektur Menara Kudus menyerupai candi yang bercorak akulturasi Kebudayaan Jawa, Hindu dan Islam. Peninggalan bersejarah tersebut merupakan tempat yang terkenal akan perkembangan Islam di Kota Kudus yakni sebagai pusat keagamaan islam di wilayah Kudus sebelah Barat.³³ Menara Kudus kini dilestarikan sekaligus dijadikan iconic Kota Kudus dan sebagai objek wisata sejarah kebudayaan yang berbasis religi. Selain itu, Menara Kudus juga difungsikan untuk mengumandangkan adzan sebagai panggilan untuk melakukan shalat.

Situs Menara Kudus telah dianggap sebagai salah satu bagian dari cagar budaya di Indonesia yang dilindungi sebagai bangunan dari peninggalan kebudayaan. Sebagaimana yang tertera dalam UU No. 10 Tahun 2011 mengenai cagar budaya, menyatakan bahwa cagar budaya merupakan suatu karya bendawi yang dihasilkan oleh manusia melalui kebudayaan. Adapun syarat benda maupun bangunan bersejarah yang dapat perlindungan pemerintah yaitu peninggalan budaya berusia minimal 50 tahun serta memiliki nilai dan makna penting bagi masyarakat setempat maupun masyarakat global. Hal tersebut sesuai dalam UUD 1945 Pasal 32 Ayat (1) yang menerangkan bahwa “Negara Indonesia melindungi kebudayaan sebagai upaya memajukan budaya bangsa terhadap peradaban dunia yang disertai dengan penjaminan kebebasan masyarakat untuk

³³ Abi Amar Zubair, “Pemanfaatan Menara Kudus Bagi Pembelajaran IPS Tingkat SMP/MTs”, *JPI: Jurnal Pendidikan IPS* 12, no. 1 (2022): 31.

melestarikan dan memelihara nilai kebudayaan”.³⁴ Selain itu, dalam UU Pasal 85 telah dijelaskan bahwa “Setiap masyarakat dapat memanfaatkan keberadaan cagar budaya sebagai kepentingan dunia pendidikan, sosial, agama, pariwisata, teknologi serta kebudayaan.”³⁵

Pembangunan Menara Kudus serupa dengan berdirinya Masjid Al-Aqsha yakni pada tahun 956 H/1549 M. Menara Kudus memiliki ukuran tinggi 18 meter dengan kelebaran dari kaki adalah 10 x 10 meter. Bangunan Menara Kudus terbagi menjadi tiga komponen yaitu bagian bawah (kaki), bagian tengah (badan), dan bagian atas (atap). Menara Kudus bernilai arsitektur yang sangat unik dan dihiasi beberapa ornamen berupa piringan berwarna biru sebanyak 32 buah, dimana 20 buah piringan menggambarkan motif flora dan fauna, serta 12 piringan lainnya berwarna putih serta merah dengan motif hias yang berbentuk bunga.³⁶ Adapun menara bagian kaki terdapat gerbang sebagai pintu masuk untuk menaiki Menara. Pada bagian antara kaki dan badan Menara, terdiri atas relief bercorak Jawa-Hindu. Pada bagian badan, didalamnya mempunyai ruangan kecil (relung) yang berukuran 1,4 m x 0,85 m serta terdapat tangga kayu untuk menaiki atap bangunan. Sedangkan pada bagian atap, terdapat empat kayu jati sebagai tiang penyangga (saka) dengan dua tumpukan atap berbentuk tajug (piramida atau limas bujur sangkar), sementara dibagian ujung tajug terdapat mustaka berlafal “Allah” seperti masjid pada umumnya.

Pada bagian atap Menara Kudus yang terdapat sebuah tulisan Jawa atau disebut Candra Sengkala yang bertuliskan “*Gapura Rusak, Ewahing Jagad*”. *Gapura* berarti bangunan Menara, *Rusak* berarti hancur, *Ewahing* berarti roboh, *Jagad* berarti bumi. Berdasarkan tulisan tersebut, kata demi kata dihitung sebagai berikut; Gapura

³⁴ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Sekretariat Jenderal MPR RI.

³⁵ Yadi Mulyadi, “Pemanfaatan Cagar Budaya dalam Perspektif Akademik dan Peraturan Perundang-undangan”, *Academia Research*, 2014: 8.

³⁶ Triyanto., dkk, “Masjid Menara Kudus: Refleksi Nilai Pendidikan Multikultural pada Kebudayaan Masyarakat Pesisiran”, *Jurnal Imajinasi* 13, no. 1 (2019): 72.

bernilai 9, Rusak bernilai 0, Ewahing bernilai 6, dan Jagad bernilai 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada zaman dahulu, pada tahun 1609 tahun Saka (Jawa)/1687 M, Menara Kudus terjadi perenovasian karena terjadi kerusakan yang diakibatkan oleh aktivitas bumi (bencana alam) yang telah dibuktikan dengan tulisan candra sengkala. Apabila diamati secara keseluruhan, dari atap Menara yang bertingkat tajug ganda dalam bangunan pada umumnya, berfungsi sebagai pelindung bangunan yang ada didalam maupun dibawahnya sebagai bangunan suci. Dua atap bertingkat tersebut merupakan simbol dari dua kalimat syahadat yang dituangkan melalui arsitektur Islam. Selain itu, pada bagian bawah atau kaki Menara, terdapat enam anak tangga (tingkat) sebagai symbol untuk menunjukkan adanya Rukun Iman yang berjumlah enam.³⁷ Unsur-unsur arsitektur lain yang terlihat yaitu hiasan tumpal berunsur Jawa berupa bagian bawah tajug Menara seperti pendopo dengan lantai papan kayu. Sunan Kudus mendirikan Menara Kudus dengan menggunakan cara penggosokan batu bata (yang sebelumnya direndam air terlebih dahulu) antara satu dengan lainnya, yang kemudian mengeluarkan serbuk-serbuk halus yang digunakan sebagai perekat alami.

Menara Kudus menjadi simbol adanya toleransi melalui akulturasi dua kebudayaan Hindu berupa candi atau pura dan kebudayaan Jawa dengan arsitektur Islamnya. Adapun bentuk toleransi masyarakat Kudus pada zaman dahulu sebagai lanjutan dari peran Sunan Kudus dalam mengajarkan sikap toleran dengan cara menghormati agama selain Islam yakni dengan tidak membuang peninggalan agama Hindu yang juga terdapat di Kota Kudus. Strategi dakwah Sunan Kudus dalam mensyiarkan ajaran agama Islam yaitu melalui pendekatan budaya yang diwujudkan kedalam arsitektur budaya Jawa, dimana arsitektur bangunannya memiliki ciri seperti bangunan candi atau pura dari agama Hindu yang digunakan untuk menarik perhatian masyarakat pemeluk agama Hindu agar merangkul Islam. Berdasarkan hal tersebut, telah menunjukkan bahwa agama

³⁷ Andanti Puspita Sari Pradisa, "Perpaduan Budaya Islam dan Hindu dalam Masjid Menara Kudus", *Prosiding Seminar Heritadge IPLBI* (2017): 215.

Islam datang dengan tidak menghancurkan icon kebudayaan lokal, melainkan Islam hadir dengan cara menghargai serta menyatukan kearifan lokal setempat. Dengan demikian, dakwah tersebut telah menciptakan adanya pribumisasi Islam berupa “peminjaman wujud kebudayaan”. Pada saat bangunan agung tersebut disebut sebagai Menara, akhirnya masyarakat Kudus merasakan ketentraman serta kenyamanan dalam spiritual, dikarenakan pergantian agama ditopang melalui icon budaya, tanah kelahiran agar dapat menimba makna dari eksistensi kebudayaan sebagai keunikan dari keberagaman Jawa.³⁸

Situs budaya Menara Kudus dapat dimanfaatkan sebagai tempat yang bernilai pendidikan, rekreasi, maupun sebagai objek bagi suatu penelitian. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Moh. Rosyid yang menunjukkan bahwa Cagar Budaya “Menara Kudus” dapat dijadikan sebagai data akurat bagi sumber pembelajaran khususnya di bidang Sejarah.³⁹ Penelitian serupa oleh Hamid menunjukkan bahwa deretan perubahan yang berkesinambungan di kehidupan masyarakat Indonesia dalam aspek budaya, pendidikan, sosial maupun politik terdapat sejak zaman pra-sejarah sampai zaman Hindu-Budha serta Islam, sehingga hal tersebut dapat dijadikan sebagai pengembangan materi IPS pada jenjang SMP/MTs.⁴⁰ Oleh karena itu, Menara Kudus dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPS dalam materi Sejarah. Kajian pembelajaran materi Sejarah memerlukan daya ingat peserta didik, karena materi sejarah membahas peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu, sehingga diperlukan kejelasan dalam mempelajarinya materi.

Pemanfaatan situs Menara Kudus ditujukan kepada Guru IPS agar dapat mendukung sumber belajar dengan cara

³⁸ Syaiful Arif, “Strategi Dakwah Sunan Kudus”, *Jurnal ADDIN* 8, no. 2 (2014): 249.

³⁹ Moh Rosyid, “Pemanfaatan Cagar Budaya Menara Kudus sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah”, *Tsaqofah dan Tarikh: Jurnal Kebudayaan dan Sejarah Islam* 6, no. 2 (2021): 70.

⁴⁰ Muhammad Fauzi Nur Hamid., dkk, “Sejarah dan Nilai Budaya Situs Setono Wungu Golan dan Mirah sebagai Pengembangan Materi Pembelajaran IPS SMP/MTs di Kabupaten Ponorogo”, *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 7 (2021): 1205.

memperluas serta memperkaya pengalaman belajar IPS yang dikemas dengan mengintegrasikan dengan materi pembelajarannya mengenai awal mula berdirinya situs budaya Menara Kudus, mulai dari bentuk dari bangunan Menara Kudus, sejarah Menara Kudus, kontribusi Menara Kudus dengan ajaran agama Islam, akulturasi dua kebudayaan dari bangunan Menara Kudus dengan melakukan pengamatan terhadap bangunan Menara Kudus. Pemanfaatan sumber belajar tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku atau teks, melainkan didasari dengan pemahaman dan pengetahuan secara visual dari sumber pembelajaran kajian IPS.

Upaya dalam pemanfaatan Menara Kudus sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPS harus memiliki prinsip dalam pengembangan materi. Menara Kudus sebagai sumber belajar IPS harus sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada jenjang SMP/MTs di semua tingkatan kelas melalui takaran materi pada mata pelajaran IPS yang tertera dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018. Adapun penerapan sumber pembelajaran IPS yang dapat dipakai oleh Guru yaitu dengan metode observasi maupun kegiatan diskusi bagi peserta didik terkait ciri khas fisik bangunan, sejarah, kontribusi melalui ajaran Islam, akulturasi dua kebudayaan dari Menara Kudus maupun peran Sunan Kudus dalam mengenalkan serta menyebarkan agama Islam di Kota Kudus. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik mendapat pengetahuan secara langsung bentuk rupa Menara Kudus, cerita sejarah serta kondisi sosial-budaya yang terdapat di sekitar area Menara Kudus.

Menara Kudus dapat dikontribusikan kedalam Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah pada jenjang SMP/MTs di Kelas VII Kurikulum 2013 (K13) sesuai dengan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 yang menjelaskan Kompetensi Dasar (KD) 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". Kompetensi Dasar (KD) tersebut sesuai dengan materi pelajaran IPS Kelas VII di Semester 2 pada BAB "Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Budha

dan Islam”.⁴¹ Dengan demikian, Menara Kudus dapat dimasukkan kedalam 2 sub-bab sebagai berikut :

- a. Kehidupan pada Masa Hindu-Budha” yang terfokus pada materi “Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat Indonesia dalam Bidang Kebudayaan” serta;
- b. “Kehidupan pada Masa Islam” yang terfokus pada materi “Pengaruh Islam terhadap Masyarakat Indonesia dalam Bidang Kebudayaan”.

Pembelajaran sejarah ialah disiplin dari ilmu-ilmu sosial yang mempelajari tentang peristiwa pada masa lalu. Istilah Sejarah (*history*) berasal dari kata *historie* dalam Bahasa Yunani yang bermakna “informasi untuk memperoleh suatu kebenaran”.⁴² Sejarah mengandung arti bahwa adanya peristiwa-peristiwa diciptakan oleh manusia sebagai gagasan untuk mempengaruhi manusia yang lain maupun untuk merubah peristiwa dari satu keadaan ke keadaan yang lainnya. Pembelajaran sejarah merupakan ilmu untuk mengetahui kehidupan manusia pada masa silam di berbagai tempat maupun jenis lingkungan dengan corak sosial, budaya, ekonomi. Pembelajaran sejarah juga mempelajari hubungan mata rantai kehidupan masa lalu dengan masa sekarang serta masa yang akan datang.

Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar peserta didik mampu menghargai jejak-jejak dari peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu, sebagai cara untuk mempelajari sub materi dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan SMP/MTs. Materi sejarah membahas tentang peristiwa di masa lampau yang pernah dialami manusia meskipun mempunyai kurun waktu kejadian yang berbeda-beda, kemudian peristiwa masa lampau tersebut menghasilkan sebuah peninggalan-peninggalan maupun bukti sejarah yang menyangkut kehidupan manusia pada masa lalu. Maka dari itu, sumber pembelajaran sejarah sangat penting untuk dimanfaatkan

⁴¹ Abi Amar Zubair, "Pemanfaatan Menara Kudus Bagi Pembelajaran IPS Tingkat SMP/MTs", *JPI: Jurnal Pendidikan IPS* 12, no. 1 (2022): 37.

⁴² Subagyo, *Membangun Kesadaran Sejarah* (Semarang: Widya Karya, 2011), 7.

terhadap proses pembelajaran. Sumber belajar sejarah dapat berupa benda, tempat, bangunan, lingkungan setempat maupun orang yang mengetahui informasi sejarah. Dengan demikian, sumber belajar pada materi sejarah sangat penting dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar, karena Guru dapat mengenalkan peserta didik terhadap eksistensi sejarah kebudayaan dengan cara mengamati benda, bangunan maupun tempat bersejarah yang terdapat di lingkungan sekitar sebagai sumber belajar mata pelajaran IPS pada materi Sejarah.

Menurut Wahid, jenis-jenis sumber pembelajaran sejarah dikelompokkan sebagai berikut :⁴³

a. Arsip Dokumentasi

Arsip termasuk kedalam sumber belajar sejarah yang berisi tentang data-data sejarah berupa gambar-gambar, foto serta informasi yang merujuk pada bukti sejarah. Arsip merupakan data-data yang disimpan setelah tidak digunakan lagi oleh lembaga maupun perorangan terkait keberadaan sejarah.

b. Peta Sejarah

Berbeda dengan peta pada umumnya, peta sejarah lebih spesifik terhadap perjalanan dari peristiwa-peristiwa sejarah yang telah lama terjadi di suatu tempat. Didalam peta sejarah, tercantum tanggal peristiwa maupun tokoh serta keterangan lainnya yang sangat penting untuk diketahui oleh para pembaca meliputi sebaran candi, masjid, keraton dan sebagainya.

c. Karya atau Benda Historiografi

Melalui karya dari hasil sejarah dapat memudahkan untuk mengenal, serta mengetahui benda-benda peninggalan sejarah pada masanya. Adapun karya historiografi dapat berupa buku-buku tentang kisah perjalanan peristiwa, maupun bangunan peninggalan sejarah.

Pengimplementasian menara kudus sebagai sumber belajar mata pelajaran IPS pada materi Sejarah, tentu tidak lepas dari peran Guru dalam menerapkan strategi

⁴³ Abdul Rahman Wahid, *Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 62.

pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam hal ini, Mudasir mengemukakan bahwa Guru berperan sebagai pengelola kelas agar dapat memberikan pengalaman belajar IPS yang menarik dan bermakna, sehingga dapat mempertahankan iklim pembelajaran yang efektif dan juga efisien demi tercapainya tujuan pembelajaran. Mempelajari kearifan budaya sebagai sumber belajar bagi materi sejarah dapat diidentikkan melalui proses pembelajaran dengan cara mengumpulkan informasi kemudian mengobservasi bukti-bukti objek sejarah yang dapat dilihat secara empiris serta terukur dengan konsep penalaran.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terkait dengan Implementasi Menara Kudus Sebagai Sumber Belajar IPS untuk jenjang sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTs). Berdasarkan hasil eksplorasi, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang mana dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan penelitian sekarang dengan penelitian yang akan datang. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya :

1. Ahmad Afif Isnan, dengan judul penelitian skripsi “Pemanfaatan Bangunan Peninggalan Syekh Ahmad Mutamakkin Kajen sebagai Sumber Belajar Materi IPS Sejarah jenjang SMP/MTs”.⁴⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejarah berdirinya bangunan peninggalan syekh mutamakkin, serta keunikan dari struktur bangunannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa di masjid kajen tersimpan beberapa ornament simbolik yang mengandung makna filosofis yang berisi tentang keilmuan dalam ajaran islam serta nilai kultural sebagai kontribusi pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan bangunan bersejarah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan situs budaya yang bernilai sejarah. Namun

⁴⁴ Ahmad Afif Isnan, “Pemanfaatan Bangunan Peninggalan Syekh Ahmad Mutamakkin Kajen sebagai Sumber Belajar Materi IPS Sejarah jenjang SMP/MTs” (Skripsi, Prodi Tadris IPS, IAIN Kudus, 2021).

secara mendalam penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini, yakni objek penelitian berupa keefektifitasan situs budaya sebagai peninggalan sejarah sedangkan penelitian ini terfokus pada pemanfaatan situs budaya didalam lingkup sekolah.

2. Anam Susilo, dengan judul skripsi “Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran IPS di MTs. Ma’arif Al-Islam Bungkal Ponorogo”.⁴⁵ Tujuan dilakukannya penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui kedudukan Museum perjuangan Jendral Sudirman sebagai pemanfaatan sumber belajar IPS. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif berbasis studi kasus Subjek Penelitian Guru dan Peserta Didik. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan kendala-kendala yang dihadapi Guru dan Peserta Didik dalam memanfaatkan Museum Perjuangan Sudirman. Adapun kendala tersebut berupa keinginan Guru dan Peserta Didik yang cukup rendah dikarenakan sarana dan prasarana yang belum memadai, serta dukungan pemerintah yang belum begitu bagus. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan situs bersejarah sebagai sumber belajar IPS di MTs. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang aksi peneliti dalam melaksanakan pemanfaatan situs sejarah sebagai sumber belajar IPS sedangkan penelitian ini membahas tentang sumber belajar IPS yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas dan di luar kelas.
3. Atiyyatur Rohmaniyah, dengan judul skripsi “Sumber Belajar IPS melalui Kearifan Lokal Tradisi Apitan di Desa Wilalung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak”.⁴⁶ Tujuan dilakukannya penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui sejarah serta nilai-nilai dari tradisi apitan yang dijadikan sebagai sumber belajar IPS untuk jenjang SMP/MTs.

⁴⁵ Anam Susilo, “Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran IPS di MTs. Ma’arif Al-Islam Bungkal Ponorogo” (Skripsi, Jurusan Tadris IPS, IAIN Ponorogo, 2022).

⁴⁶ Attiyyatur Rohmaniyah, “Sumber Belajar IPS melalui Kearifan Lokal Tradisi Apitan di Desa Wilalung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak” (Skripsi, Prodi Tadris IPS, IAIN Kudus, 2021).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang mana pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan suatu fenomena dalam menjawab rumusan masalah. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sumber belajar IPS melalui kearifan local pada tradisi apitan dapat dijadikan sebagai sumber belajar baru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yang masuk kedalam silabus kurikulum 2013 bagi kelas VII jenjang SMP/MTs. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan sumber belajar IPS melalui kekayaan budaya lokal. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu yang dijadikan objek penelitian diantaranya tradisi apitan yang terdapat di Desa Wilalung Gajah Demak, sedangkan objek penelitian ini berupa Menara Kudus yang dijadikan sebagai sumber belajar IPS.

4. Dewi Anzani, dengan judul skripsi “Pengaruh Pemanfaatan Taman Wisata Alam (WTA) Angke Kapuk sebagai Sumber Belajar IPS pada Siswa MTs Negeri 3 Pondok Pinang Jakarta dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”⁴⁷ penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan sumber belajar IPS melalui pemanfaatan taman wisata alam sebagai peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pra Eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pengujian sumber belajar IPS melalui sejarah singkat terkait taman wisata alam yang memberikan dampak positif terhadap siswa dalam memahami materi pelajaran, membangkitkan rasa ingin tahu, sekaligus mampu memberikan pengalaman secara langsung terkait ekosistem hutan mangrove. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan sumber belajar IPS melalui kondisi lingkungan sekitar. Secara mendalam penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini, yakni objek penelitian berupa ekosistem

⁴⁷ Dewi Anzani, “Pengaruh Pemanfaatan Taman Wisata Alam (WTA) Angke Kapuk sebagai Sumber Belajar IPS pada Siswa MTs Negeri 3 Pondok Pinang Jakarta dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” (Skripsi, Jurusan IPS, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015).

wisata taman alam sebagai sumber belajar IPS sedangkan penelitian ini terfokus pada situs budaya Menara Kudus sebagai sumber belajar IPS.

5. Iin Wariin Basyari, dengan judul penelitian disertasi “Transformasi Nilai Sosial Budaya Dalam Kurikulum dan Pembelajaran IPS (Studi Etnopedagogi mengenai Transformasi Tradisi Keraton Kasepuhan Cirebon Pada Pembelajaran IPS di SMP Kota Cirebon)”.⁴⁸ Tujuan dilakukannya penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui kehidupan sosial budaya komunitas keraton kasepuhan Cirebon serta strategi pengimplementasian nilai sosial budayanya kedalam kurikulum pembelajaran IPS di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal Cirebon dapat menumbuhkan sikap sosial serta kepedulian siswa terhadap lingkungan sosial dan budaya, sehingga kearifan lokal tersebut sangat relevan dimasukkan kedalam strategi pengembangan kurikulum. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada studi etnopedagogi dimana membahas mengenai budaya sebagai transfer pendidikan yang selanjutnya dijadikan sumber belajar IPS bagi siswa. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu penerapan sumber belajar melalui tradisi keraton kasepuhan kedalam kurikulum pembelajaran IPS, sedangkan objek penelitian ini berupa keberadaan situs budaya Menara Kudus yang dijadikan sebagai sumber belajar IPS.
6. Reni Novita Sari, dengan judul skripsi “Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Desa Jrahi Gunungwungkal sebagai Sumber Pembelajaran IPS”⁴⁹ penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat untuk mengetahui cara pengimplementasian kearifan lokal Desa Jrahi sebagai

⁴⁸ Iin Wariin Basyari, “Transformasi Nilai Sosial Budaya Dalam Kurikulum dan Pembelajaran IPS (Studi Etnopedagogi mengenai Transformasi Tradisi Keraton Kasepuhan Cirebon Pada Pembelajaran IPS di SMP Kota Cirebon)” (Disertasi, Prodi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2016).

⁴⁹ Reni Novita Sari, “Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Desa Jrahi Gunungwungkal sebagai Sumber Pembelajaran IPS” (Skripsi, Prodi Tadris IPS, IAIN Kudus, 2021).

sumber pembelajaran IPS bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan menerapkan pendekatan kualitatif-deskriptif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan manfaat dari penerapan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran IPS agar siswa dapat mengembangkan kearifan lokal yang terdapat di sekitarnya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini berupa subjek penelitian diantaranya yaitu masyarakat, guru dan juga Siswa di MTs. Namun secara mendalam penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini, yakni objek penelitian berupa nilai kearifan lokal masyarakat sebagai sumber belajar IPS, sedangkan penelitian ini terfokus pada peninggalan budaya yang dimanfaatkan sebagai etnopedagogi sumber pembelajaran IPS.

7. Umi Khulsum, dengan judul skripsi “Menggali Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Kirab Tutup Suro sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran IPS di MTs. Al-Azhar Sampung Ponorogo”.⁵⁰ Tujuan dilakukannya penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pengaplikasian nilai tradisi kirab tutup suro pada pembelajaran IPS Terpadu materi keragaman sosial di MTs. Al-Azhar Sampung Ponorogo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis penelitian deskriptif yakni dengan menjelaskan data yang digali melalui proses wawancara secara primer maupun data-data sekunder. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan nilai tradisi masyarakat lokal sebagai sumber belajar IPS telah memberikan dampak positif bagi pengembangan kegiatan pembelajaran di kelas. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pengaplikasian inovasi sumber belajar IPS di sekolah melalui keragaman budaya. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu objek yang diteliti adalah beberapa warga ponorogo yang ikut berpartisipasi atas tradisi kirab tutup suro sedangkan objek penelitian ini berupa Menara Kudus sebagai sumber belajar IPS.

⁵⁰ Umi Khulsum, “Menggali Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Kirab Tutup Suro sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran IPS di MTs. Al-Azhar Sampung Ponorogo” (Skripsi, Jurusan Tadris IPS, IAIN Ponorogo, 2022).

C. Kerangka Berfikir

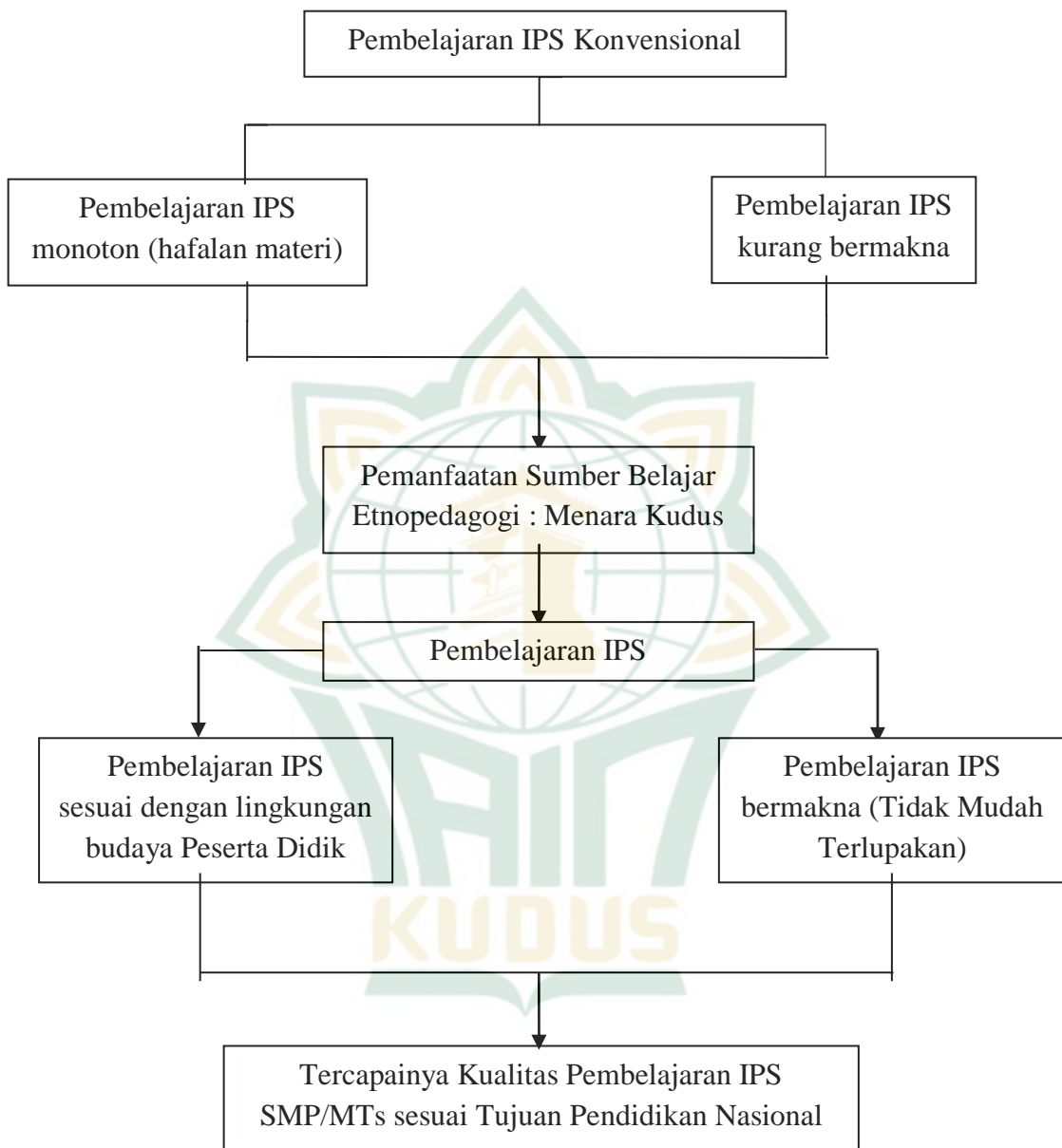
Mengingat permasalahan pada pembelajaran IPS yang dianggap remeh serta membosankan bagi Peserta Didik, dikarenakan materi IPS merupakan materi hafalan sehingga berakibat pada penurunan minat belajar IPS. Pembelajaran IPS cenderung kurang menarik, dianggap sepele, membosankan, dan bermacam-macam kesan negatif lainnya yang telah menyebabkan pembelajaran IPS menghadapi dilema. Belum lagi fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa IPS masih dalam posisi pembelajaran konvensional (hafalan materi belaka). Masalah lainnya dapat ditunjukkan dengan adanya pola pembelajaran IPS yang hanya difokuskan terhadap Pendidikan sosialnya saja, padahal didalam Mata Pelajaran IPS seharusnya juga mengkaji tentang Aspek Kebudayaan, utamanya keberadaan Budaya yang terdapat di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa.⁵¹ Oleh karena itu, Guru perlu melaksanakan inovasi sumber belajar yang sesuai dengan minat peserta didik, sehingga pembelajaran IPS terkesan menarik dan menyenangkan. Konsep pembelajaran berbasis budaya lokal setempat (Etnopedagogi) dapat diterapkan didalam proses kegiatan belajar IPS.

Hal tersebut menjadikan Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pentingnya keberadaan suatu tempat yang mempunyai sejarah dan juga nilai budaya yang dapat diperkenalkan kepada generasi muda saat ini maupun generasi di masa yang akan datang. Dengan demikian, Guru perlu memanfaatkan Sumber Belajar Etnopedagogi IPS yang merupakan aktualisasi pembelajaran yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai budaya. Melalui pemanfaatan sumber belajar Etnopedagogi dapat menciptakan suasana belajar IPS yang menarik dan menyenangkan. Pengimplemetasian Situs Budaya “Menara Kudus” sebagai sumber belajar Etnopedagogi Mata Pelajaran IPS bertujuan sebagai berikut :

⁵¹ Muhammad Kaulan Karima dan Ramadhani, Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya, *Jurnal ITTIHAD*, Vol. 11, No. 1 (2018): 45.

- a) Pembelajaran IPS memberi kesan belajar yang kontekstual dengan lingkungan budaya setempat agar dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS.
- b) Memberikan pengalaman belajar IPS yang menyenangkan dan bermakna (agar pengalaman belajar IPS tidak mudah terlupakan oleh Peserta Didik).
- c) Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik terhadap Kearifan Budaya.
- d) Mencapai kualitas pembelajaran IPS yang relevan dengan tingkat perkembangan siswa jenjang SMP/MTs.





(Skema 2.1 Kerangka Berfikir, Kreasi Penulis 2023)