

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Arti pembelajaran mempunyai kaitan dengan arti belajar dan mengajar, keduanya berlangsung secara bersamaan. Mengajar merupakan aktivitas guru di dalam kelas, sedangkan belajar dapat dilakukan tanpa adanya kegiatan pembelajaran formal. Pembelajaran IPS yang ideal adalah pembelajaran yang membuat peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman dan pengetahuan yang berkembang seiring dengan berkembangnya pemikirannya, karena mereka mempunyai berbagai kemungkinan untuk memperkuat dan memanfaatkan keterampilan berpikirnya.<sup>1</sup>

Pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama atau sederajat mendapat pandangan monoton dan membosankan dari siswa.<sup>2</sup> Selama ini sumber pembelajaran IPS yang ada di sekolah atau madrasah berdasarkan buku dan pengalaman dari guru dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah. Peserta didik cenderung malas dan bosan ketika hanya mendengar penjelasan dari guru, yang akhirnya siswa menganggap bahwa cara yang baik mempelajari IPS yaitu dengan cara hafalan.<sup>3</sup> Mengamati tren perkembangan pendidikan global, banyak inisiatif telah diluncurkan untuk mengubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat tradisional, membosankan, dan monoton menjadi lebih inklusif, interaktif, dan aplikatif.

Upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Model pembelajaran adalah kerangka yang diciptakan untuk dijadikan pedoman pembelajaran.<sup>4</sup> Kerangka ini disusun secara runtut agar tujuan belajar dapat tercapai. Model pembelajaran memiliki banyak jenis seperti model pembelajaran kooperatif, model inquiry, berbasis proyek, field trip, berbasis teknologi, dan masih banyak model lainnya. Salah satu

---

<sup>1</sup> Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 17.

<sup>2</sup> Muhammad Kaulan Karima and Ramadhani, "Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya," *Itihad: Jurnal Pendidikan 2*, no. 1 (2018): 48.

<sup>3</sup> Karima and Ramadhani, 47.

<sup>4</sup> Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, 1st ed. (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2022), 11.

model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran field trip atau pembelajaran karya wisata.

Model pembelajaran field trip merupakan pembelajaran yang menggunakan tempat yang berkaitan dengan materi sebagai tumpuan utama dalam pemahaman pengetahuan baru. Contohnya museum, pabrik, perpustakaan, dan tempat-tempat lainnya. Model pembelajaran berbasis karya wisata mendorong peserta didik untuk melakukan perjalanan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru dengan cara mengunjungi langsung ke berbagai tempat belajar yang relevan.<sup>5</sup>

Sumber belajar adalah segala hal yang digunakan oleh peserta didik dan guru sebagai referensi atau bahan untuk memperoleh pengetahuan, informasi, atau keterampilan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa berbagai jenis materi, media, atau interaksi yang digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi pembelajaran. Sumber belajar ini dapat berbentuk fisik, seperti buku teks, media cetak, atau perangkat elektronik, maupun non-fisik, seperti sumber daya manusia atau pengalaman langsung.<sup>6</sup> Salah satu contoh penerapan model pembelajaran field trip di mata pelajaran IPS yaitu dengan memanfaatkan sumber belajar sekitar seperti menggunakan museum sebagai tempat mencari pengetahuan dan pengalaman baru.

Kegiatan belajar di museum merupakan salah satu proses pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan atau kelas. Proses pembelajaran tersebut dikenal dengan sebutan *outing class*.<sup>7</sup> *Outing class* merupakan proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruangan. Kegiatan *outing class* ini memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru serta belajar berinteraksi langsung dengan lingkungan dan alam. Di dalam museum, peserta didik dapat melihat dan belajar tentang koleksi benda-benda yang dipamerkan, seperti artefak sejarah, lukisan, patung, atau benda-benda lain yang memiliki nilai historis atau

---

<sup>5</sup> Jumanta Handayama, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. 2nd ed. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 171.

<sup>6</sup> Syahrani and Ahmad Dzaky, "Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs N 8 Hulu Sungai Utara," *FIKRUNA* 5, no. 2 (2023): 229, <https://doi.org/10.56489/fik.v6i2.126>.

<sup>7</sup> Shinta Ariesta Firdaus, "Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Outdoor Study Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Demak Tahun Ajaran 2014/2015" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015), 26.

artistik.<sup>8</sup> Museum juga sering menyajikan informasi interpretatif, seperti teks, gambar, atau multimedia, untuk membantu pengunjung memahami konteks dan makna di balik koleksi tersebut. Selain itu, museum juga berfungsi sebagai pusat kegiatan edukatif, seperti tur, lokakarya, atau program pendidikan lainnya.

Museum dapat menjadi tempat yang interaktif, di mana pengunjung dapat terlibat secara langsung dengan benda-benda atau konten yang dipamerkan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi pengunjung terhadap topik yang disajikan. Museum, sebagai institusi yang secara inheren mengandung elemen edukatif, dapat menjadi solusi yang sangat potensial untuk mengatasi kekakuan dalam pembelajaran IPS.<sup>9</sup> Museum Patiayam sebagai contoh, tidak hanya menyimpan benda-benda sejarah, budaya, dan sosial, tetapi juga menjadi wadah untuk memahami perubahan zaman, konflik sosial, dan evolusi kebudayaan. Oleh karena itu, menggabungkan potensi museum dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan merelevansikan konsep-konsep abstrak dengan konteks dunia.<sup>10</sup>

Museum adalah institusi atau tempat yang didedikasikan untuk mengumpulkan, melestarikan, dan memamerkan benda-benda bersejarah, seni, ilmiah, atau budaya kepada publik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum yang berbunyi “Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat.”<sup>11</sup> Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa koleksi-koleksi museum menjadi salah satu bahan ajar yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran khususnya pembelajaran IPS dalam ranah sejarah tingkat SMP/MTs.

---

<sup>8</sup> V. Indah Sri Pinasti, “Penggunaan Museum Sebagai Model Pembelajaran Out-Class,” *ISTORIA Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah* 8, no. 1 (2010): 63, <https://doi.org/10.21831/istoria.v8i1.3719>.

<sup>9</sup> Stepanny Mahapradani, “Pemanfaatan Situs Patiayam Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMP Negeri 4 Bae Kabupaten Kudus” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), 9, <http://lib.unnes.ac.id/27084/>.

<sup>10</sup> Santiko Utomo, “Pemanfaatan Museum Patiayam Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMA Negeri 1 Mejobo Dalam Materi Pokok Sejarah Masa Praaksara” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 4, <http://lib.unnes.ac.id/35421/>.

<sup>11</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Undang-Undang Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2015), 2.

Museum memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai sumber belajar, tempat belajar, tempat rekreasi. Museum sebagai sumber belajar menjadi tempat peserta didik mencari informasi dan mendapatkan pengetahuan yang baru. Fungsi tersebut berkaitan dengan museum sebagai tempat belajar yaitu tempat yang relevan bagi peneliti yang akan atau sedang melakukan riset. Tidak hanya fungsi dalam lingkup pendidikan saja, museum juga digunakan untuk dijadikan tempat rekreasi atau wisata. Museum memiliki benda-benda yang unik, indah, estetik dapat digunakan untuk refreshing para pengunjung.<sup>12</sup>

Museum Situs Purbakala Patiayam berada di Dukuh Kancilan Desa Terban Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Museum Patiayam mengoleksi banyak benda arkeologi sebagai ilmu kepurbakalaan yang totalnya lebih dari 10.500 termasuk penemuan-penemuan baru pertahunnya yang masih diidentifikasi.<sup>13</sup> Benda arkeologi atau benda bersejarah yang memiliki jejak pembuatan dan modifikasi oleh manusia yang sekarang tersimpan di situs Patiayam yaitu artefak batu dan artefak tulang, sedangkan fosil hewan yang ada di Patiayam antara lain monyet, banteng, sapi, kerbau, gajah purba, gajah asia, kuda air, badak, babi, serigala, harimau, buaya, penyu, kura-kura, ikan hiu, dan dugong. Fosil-fosil tersebut ditemukan oleh Frans Wilhelm Junghuhn, seorang pelukis yang berasal dari Jerman dan Raden Saleh seorang intelektual Jawa.<sup>14</sup>

Pada awalnya koleksi-koleksi fosil disimpan dalam salah satu rumah warga yang bernama Rakijan Mustofa sebagai bentuk penyelamatan dan pelestarian cagar budaya, dan rumah ini dinamakan “Rumah Fosil” namun keadaan rumah saat itu tentu belum bisa dikatakan layak untuk disebut museum. Penemuan fosil terus mengalami penambahan yang cukup banyak, maka dari itu dibangunlah museum sementara oleh pemerintah kabupaten Kudus dengan menyewa tanah milik Pemerintah Desa Terban, dan berjalannya waktu bangunan museum dibangun dengan megah terdiri dari 2 lantai. Lantai 1 berisi fosil-fosil yang dapat dilihat oleh masyarakat umum, sedangkan untuk lantai 2 hanya boleh dikunjungi

---

<sup>12</sup> Laila Gusnatul Istiqomah and Atiqa Sabardila, “Pemanfaatan Museum Patiayam Sebagai Wisata Edukasi Di Kudus,” *Jurnal Wahana Pendidikan* 10, no. 2 (2023): 328, <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i2.9649>.

<sup>13</sup> Siti Asma, Petugas Museum Situs Purbakala Patiayam, Wawancara oleh Penulis, 30 November 2023, Wawancara 1, Transkrip.

<sup>14</sup> Utomo, “Pemanfaatan Museum Patiayam Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMA Negeri 1 Mejobo Dalam Materi Pokok Sejarah Masa Praaksara,” 4.

jika atas izin Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus.<sup>15</sup>

Tujuan dari dibangunnya Museum Patiayam yaitu untuk menampung benda-benda cagar budaya yang berkategori khusus. Museum Situs Purbakala Patiayam dibangun di atas tanah Pemerintah Desa Terban dengan alasan banyak fosil yang ditemukan di area desa Terban. Tidak semua koleksi Museum dapat dipertunjukkan untuk umum, koleksi yang didisplay memiliki kriteria yaitu sudah diidentifikasi, dikaji, diteliti, serta sudah terdaftar sebagai benda cagar budaya. Menurut data pengunjung museum Patiayam, jumlah pengunjung dalam satu bulan bisa mencapai 2000 lebih pengunjung terdiri dari rombongan TK, SD, SMP, SMA, Kuliah, dan juga masyarakat umum lokal maupun luar daerah.<sup>16</sup> Penggunaan Museum Situs Purbakala Patiayam sebagai sumber belajar ini dimanfaatkan oleh sekolah tingkat SMP di Kabupaten Kudus. Adapun SMP yang telah menggunakan Museum Patiayam sebagai sumber belajar menurut petugas museum antara lain; SMP Negeri 2 Jekulo, SMP Negeri 1 Jekulo, dan SMP Negeri 2 Bae.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan SMP Negeri 2 Jekulo, SMP Negeri 1 Jekulo, dan SMP Negeri 2 Bae menjadi subjek penelitian di Museum Situs Purbakala Patiayam. Maka dari itu menarik untuk diteliti lebih lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Koleksi Arkeologi dalam Museum Situs Purbakala Patiayam Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Tingkat SMP/MTs.”

## B. Fokus Penelitian

Untuk penyelesaian masalah, penelitian ini difokuskan pada topik masalah yang diambil peneliti yaitu adanya museum Patiayam di Kabupaten Kudus menjadi salah satu sumber yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di luar ruangan atau *outing class*. Koleksi-koleksi arkeologi yang ada di sana dapat dikaitkan dengan materi mata pelajaran IPS tingkat SMP/MTs dengan tujuan dapat memberikan pengalaman baru, dan kegiatan belajar yang berkualitas.

---

<sup>15</sup> Mustakim, Petugas Museum Situs Purbakala Patiayam, Wawancara oleh Penulis, 30 November 2023, Wawancara 2, Transkrip.

<sup>16</sup> Mustakim, Petugas Museum Situs Purbakala Patiayam, Wawancara oleh Penulis, 30 November 2023, Wawancara 2, Transkrip.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah berdirinya Museum Situs Purbakala Patiayam di Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana koleksi-koleksi arkeologi yang ada di Museum Situs Purbakala Patiayam sebagai sumber belajar IPS di tingkat SMP/MTs?
3. Bagaimana relevansi koleksi arkeologi dalam Museum Situs Purbakala Patiayam sebagai sumber belajar IPS tingkat SMP/MTs?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui sejarah berdirinya Museum Situs Purbakala Patiayam di Kabupaten Kudus.
2. Untuk mengetahui koleksi-koleksi arkeologi yang ada di Museum Situs Purbakala Patiayam sebagai sumber belajar IPS di tingkat SMP/MTs.
3. Untuk mengetahui relevansi koleksi arkeologi dalam Museum Situs Purbakala Patiayam sebagai sumber belajar IPS tingkat SMP/MTs.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap peneliti lain, serta masyarakat luas, manfaat penelitian ini antara lain:

1. Teoretis
  - a. Penelitian ini dapat mengisi kesenjangan pengetahuan tentang relevansi koleksi arkeologi Museum Situs Purbakala Patiayam pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP/MTs dan memberikan kontribusi pada literatur ilmiah yang ada.
  - b. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber informasi bagi peneliti atau akademisi lain yang tertarik dalam bidang relevansi koleksi museum sebagai bahan ajar IPS tingkat SMP/MTs.
  - c. Pemahaman yang lebih baik tentang relevansi koleksi museum sebagai bahan ajar IPS dapat membantu guru serta pihak sekolah dalam merancang pembelajaran dan program

yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

## 2. Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Kudus sebagai pertimbangan program-program apa yang saat ini perlu dirancang untuk mengintegrasikan artefak dan koleksi arkeologi dalam pembelajaran peserta didik.
- b. Penelitian yang berlokasi di Museum Situs Purbakala Patiayam ini dapat menjadi referensi kunjungan lokasi bersejarah bagi sekolah-sekolah tingkat SMP/MTs.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan media perantara kepada masyarakat terkait pemanfaatan museum lokal untuk pengembangan pembelajaran anak dan dapat dimanfaatkan dalam bidang ekonomi.

## F. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun dengan sistematis dan terstruktur sesuai pedoman panduan penelitian. Adapun sistematika penulisan antara lain:

Bab I membahas tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara praktis dan teoritis, serta sistem penelitian pada penelitian skripsi yang berjudul Koleksi Arkeologi dalam Museum Situs Purbakala Patiayam Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Tingkat SMP/MTs.

Bab II yaitu berisikan teori deskripsi tentang judul penelitian Koleksi Arkeologi dalam Museum Situs Purbakala Patiayam Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Tingkat SMP/MTs, penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan judul penelitian.

Bab III yaitu metode penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV yaitu hasil dari penelitian dan pembahasan, bab ini menjelaskan gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

Bab V yaitu bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran penelitian.