

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

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.¹

Ada beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli dan buku, seperti:

- 1) Menurut Edgar Dale, sumber belajar adalah sesuatu yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran.
- 2) *Dictionary of Instructional Technology*, sumber belajar adalah orang, alat bantu pembelajaran, bahan-bahan pembelajaran, serta hal-hal lainnya yang digunakan oleh peserta didik untuk kemudahan dalam belajar.
- 3) AECT (*Association for Educational Communication and Rechnology*), sumber belajar adalah data, orang, ataupun wujud lainnya yang bermanfaat bagi pembelajaran peserta didik dengan cara terpisah ataupun kombinasi sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan dalam belajar.
- 4) Merril dan Drob, alat yang dapat dikatakan sebagai sumber belajar yaitu audio, televisi, bahan pembelajaran hasil rekaman, serta orang-orang yang terkait dalam persiapan guru.
- 5) Dorel, sumber belajar yaitu, video, buku, audio, video pembelajaran, program pembelajaran berbasis komputer, dan multimedia.

¹ Syahrani dan Dzaky, "Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs N 8 Hulu Sungai Utara," 229.

- 6) Pervical dan Ellington, sumber belajar yang digunakan dalam pendidikan yaitu sekumpulan bahan yang disengaja dan dibuat untuk peserta didik belajar secara individu.²

b. Macam-macam Sumber Belajar

AECT (*Association for Educational Communication and Technology*), berpendapat bahwa sumber belajar adalah data, orang, ataupun wujud lainnya yang bermanfaat bagi pembelajaran peserta didik dengan cara terpisah ataupun kombinasi sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan dalam belajar. Dari pendapat tersebut, sumber belajar menurut AECT dibagi menjadi enam, yaitu:

- 1) Latar, lingkungan peserta didik untuk menerima pesan. Lingkungan dibagi menjadi 2 yaitu fisik dan non fisik, lingkungan fisik seperti gedung-gedung sekolah, museum, peninggalan sejarah, taman, sedangkan lingkungan non fisik contohnya pencahayaan, sirkulasi udara.
- 2) Teknik, prosedur tertentu yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan. Contohnya metode bertanya, pembelajaran individu maupun kelompok, game, diskusi, studi lapangan atau yang disebut *field study*.
- 3) Alat, perangkat yang dipergunakan dalam penyampaian pesan yang disimpan. Contohnya *proyektor*.
- 4) Bahan, perangkat yang berisi pesan yang disajikan lewat perangkat keras atau yang disebut dengan alat. Contohnya video, film, dan lain-lain.
- 5) Orang, seseorang yang berperan sebagai penyaji sebuah pesan. Contohnya guru, dosen, mentor, dan lain-lain.
- 6) Pesan, informasi yang disampaikan dari komponen lain berupa ide, fakta, makna, dan data.³

c. Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar berupa lingkungan dan masyarakat merupakan aspek yang sangatlah penting. Sebab sumber belajar diartikan sebagai proses pendidikan yang mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengelola keterampilan, sikap, dan konsep hidup mereka sendiri serta memungkinkan mereka

² Sitepu B.P., *Pengembangan Sumber Belajar*, 1st ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 18–20.

³ Samsinar, “Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *Didaktika: Jurnal Kependudukan* 13, no. 2 (2019): 196–97.

mengendalikan aspek lokal masyarakat melalui partisipasi demokratis.⁴

Secara individual, sumber belajar memiliki peranan yang berarti untuk keberhasilan belajar peserta didik. Sumber belajar menjadi titik berat dalam proses belajar dan mengajar. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan manfaat dari sumber belajar, yaitu:

- 1) Sumber belajar membuat peserta didik merasakan secara pengalaman baru secara langsung.
- 2) Sumber belajar dapat memperluas pengetahuan peserta didik.
- 3) Sumber belajar dapat memberikan pandangan langsung yang tidak memungkinkan untuk diadakan atau mengunjungi secara langsung.
- 4) Dapat menumbuhkan rasa semangat dan motivasi peserta didik.
- 5) Melatih peserta didik untuk berpikir kritis.
- 6) Sebagai penyaji informasi yang akurat.⁵

d. Kualifikasi Pemilihan Sumber Belajar

Kegiatan belajar mengajar peserta didik dan guru melibatkan komponen yang saling terikat. Sumber belajar menjadi salah satu komponen yang diperlukan saat proses belajar mengajar. Sumber belajar ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman dari peserta didik dan harapannya dapat memengaruhi hasil belajar. Dalam memilih sumber belajar perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik dapat menikmati proses belajar.⁶

Kualifikasi pemilihan sumber belajar sangat penting untuk memastikan keandalan dan keakuratan informasi yang diperoleh. Berikut adalah beberapa kualifikasi yang dapat digunakan dalam memilih sumber belajar antara lain:

- 1) Berdasarkan Kualifikasi Umum
 - a) Ekonomis, yaitu yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
 - b) Praktis dan sederhana, yaitu dapat digunakan tanpa alat dan keahlian khusus.

⁴ Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), 24.

⁵ Narizky Azmi, "Pemanfaatan sumber belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014), 28, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/46613>.

⁶ Azmi, 29.

- c) Mudah untuk diperoleh, yaitu mudah untuk ditemukan sekitar lingkungan.
 - d) Fleksibel, yaitu sumber belajar yang dapat digunakan tidak hanya untuk satu tujuan melainkan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan lainnya.
 - e) Komponen yang sesuai dengan tujuan, yaitu hal yang ingin disampaikan terwujud.⁷
- 2) Berdasarkan Kualifikasi Tujuan
- a) Sumber belajar untuk memberikan semangat, adanya sumber belajar ini dapat memberikan semangat atau motivasi terhadap peserta didik.
 - b) Sumber belajar untuk pembelajaran, adanya sumber belajar ini digunakan untuk membantu proses belajar mengajar.
 - c) Sumber belajar untuk riset, sumber belajar ini dapat diamati langsung dan diubah dalam bentuk catatan teliti.
 - d) Sumber belajar untuk memecahkan masalah, sumber belajar ini dibuat dan digunakan untuk menyelesaikan masalah.
 - e) Sumber belajar untuk presentasi, yaitu sumber belajar digunakan sebagai alat perantara ataupun cara dalam penyampaian pesan.⁸

Dari penjelasan di atas, maka pemilihan sumber belajar tidak boleh dilakukan secara asal namun dengan memerhatikan aspek-aspek di atas untuk tujuan pembelajaran bisa dicapai. Jika dilihat dari aspek-aspek di atas, pemilihan sumber belajar Museum Situs Purbakala Patiayam menjadi salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di luar kelas atau *outing class*.

e. Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam proses pembelajaran, belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang saling berkaitan dan dapat dicapai melalui pemanfaatan sumber belajar. Sumber belajar IPS meliputi buku teks (buku teks, majalah, surat kabar, dan media massa lainnya), bahan dan bahan ajar, situasi dan kondisi pengajaran, serta lingkungan. Bagi guru IPS, buku sumber bukan satu-satunya sumber pembelajaran yang tersedia, karena sering

⁷ Samsinar, "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," 198.

⁸ Azmi, "Pemanfaatan sumber belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran," 30–31.

kali berisi informasi yang sudah ketinggalan zaman. Media, materi, dan lingkungan kelas merupakan sumber belajar yang membantu guru memenuhi perannya sebagai demonstiran.

Salah satu sumber bahan belajar yaitu lingkungan merupakan sumber belajar yang dapat dibahas saat pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan:

- 1) Banyak peristiwa faktual alam dan sosial yang baru dan berkembang, seperti kondisi fisik suatu wilayah, iklim, luas dan kondisi daratan, serta melimpahnya sumber daya alam, yang semuanya berdampak pada lingkungan hidup. Gaya hidup, adat istiadat, dan budaya daerah tersebut. Begitu pula dengan kondisi demografi suatu wilayah, seperti jumlah dan luas kepadatan penduduk, asal-usul dan keturunannya, komposisi, penghidupan, tingkat pendidikan, dan hal-hal lain yang dapat dijadikan bahan penelitian ilmu sosial.
- 2) Semua kelompok masyarakat mempunyai lembaga yang mengatur kehidupan anggotanya, seperti: Lembaga negara di tingkat pusat dan daerah, serta lembaga dan organisasi politik, sosial, budaya, olah raga dan ekonomi yang penting bagi pendidikan ilmu-ilmu sosial.⁹

Pembahasan sumber belajar tidak luput dari ayat-ayat Al-Qur'an. Ada beberapa ayat yang membahas tentang sumber belajar, salah satunya yaitu QS. Al-'Alaq [96]: 1 yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.” (QS. Al-'Alaq [96]: 1)¹⁰

Dalam *Tafsir Al-Mishbah* ayat ini menjelaskan tentang perintah membaca, menelaah, meneliti yang dikaitkan dengan mana Tuhanmu. Dengan kalimat *iqra' bismi Rabbik*, Al-Qur'an tidak sekedar memerintahkan untuk membaca namun juga “membaca” lambang dari segala apa yang dilakukan oleh manusia. Kalimat tersebut dengan semangat mengatakan “Bacalah demi Tuhanmu, bergeraklah demi Tuhanmu, Bekerjalah demi Tuhanmu.” Apabila berhenti melakukan suatu

⁹Mardhotillah Nachrawie, “Sumber Belajar Lingkungan Dalam Pembelajaran IPS Di SMP N 1 Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* 6, no. 2 (2017): 188–89.

¹⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, 542.

aktivitas harus berdasar *bismi Rabbik* yang artinya “Jadikanlah seluruh kehidupanmu, wujudmu, dalam cara dan tujuannya, kesemuanya demi karena Allah.” Kata *Rabb* searah dengan kata tarbiyah atau pendidikan yang mengacu pada pengembangan, peningkatan, ketinggian, kelebihan, dan perbaikan. Maksudnya adalah “Tuhan” yang melakukan pendidikan yang hakikatnya pengembangan, peningkatan, ketinggian, kelebihan, dan perbaikan makhluk ciptaan-Nya.¹¹

Membaca Al-Qur'an secara berulang-ulang menyebabkan adanya penafsiran baru, pengembangan terhadap gagasan yang sudah ada. Al-Qur'an yang sekarang maupun Al-Qur'an yang ada di zaman rasul demikian alam semesta ini. Hanya pemahaman ilmu yang terus berkembang. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan dengan mempelajari segala ilmu menjadikan bertambahnya kepercayaan kepada Allah. Dijelaskan lagi dalam QS. Al-Baqarah [2]: 164 yang berbunyi:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ
وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ
مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ ۖ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ
فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ ۖ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ
بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ ۖ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ١٦٤

Artinya: “Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air, lalu dengan itu dihidupkan-Nya bumi setelah mati (kering), dan Dia tebarkan di dalamnya bermacam-macam binatang, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh, merupakan tanda-tanda

¹¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume 15 (Tangerang: Lentera Hati, 2002), 393–94.

(kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mengerti..” (QS. Al-Baqarah [2]: 164)¹²

Pada dasarnya semua yang ada di dunia maupun luar angkasa sebagai sumber belajar bersujud kepada Allah. Ayat di atas meminta manusia untuk merenungkan tentang penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, dan tentang aneka binatang. Langit dan bumi diciptakan dengan pengukuran yang teliti, benda-benda langit yang beredar secara teratur. Perputaran bumi dan porosnya menyebabkan pergantian siang dan malam. Alat-alat yang canggih mempermudah kehidupan manusia. Proses turunnya hujan dan siklus yang terjadi berulang-ulang menyebabkan semua aspek di bumi dapat memenuhi kebutuhan. Aneka binatang dengan bermacam-macam jenis dikelompokkan yang digunakan untuk memenuhi aspek ekonomi maupun dalam ranah pengetahuan.¹³

Dari penjelasan di atas jelas bahwa segala isi bumi dan langit ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi manusia. Manusia diperintahkan Allah untuk menuntut ilmu dan memperhatikan alam semesta yang telah diciptakan oleh Allah sebagai sumber belajar.

2. Museum

a. Pengertian Museum

Museum memiliki arti sebagai institusi yang didedikasikan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengkaji, memamerkan benda-benda penting bagi manusia dan lingkungan alam serta merawatnya.¹⁴ Berikut adalah beberapa pengertian museum dari berbagai sumber:

- 1) *International Council of Museums (ICOM)*: Menurut ICOM, museum didefinisikan sebagai "sebuah institusi permanen, non-profit, yang mengumpulkan, merawat, menyelidiki, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda-benda materi atau immaterial yang memiliki nilai universal untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan kesenangan masyarakat".

¹² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, 22.

¹³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume 1 (Tangerang: Lentera Hati, 2002), 374–75.

¹⁴ Dedi Asmara, "Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah," *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2019): 14, <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>.

- 2) *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO): Menurut UNESCO, museum adalah "sebuah institusi yang memelihara, memelihara, dan mempertunjukkan benda-benda budaya, ilmiah, dan artistik untuk tujuan pendidikan dan kesenangan umum".
- 3) *American Alliance of Museums* (AAM): Menurut AAM, museum adalah "sebuah organisasi nirlaba yang berkomitmen untuk mengumpulkan, merawat, menginterpretasikan, dan memamerkan benda-benda berharga yang memiliki nilai budaya, sejarah, ilmiah, atau artistik bagi masyarakat dan generasi mendatang".
- 4) *International Council on Monuments and Sites* (ICOMOS): Menurut ICOMOS, museum adalah "sebuah institusi yang mengumpulkan, menyimpan, dan memamerkan benda-benda yang memiliki nilai arkeologis, sejarah, seni, atau ilmiah, dengan tujuan pendidikan, pelestarian, dan pengembangan pengetahuan".¹⁵

Pengertian museum ini menekankan peranan serta fungsi museum sebagai tempat penyimpanan, pemeliharaan, dan pameran benda-benda yang memiliki nilai budaya, sejarah, ilmiah, atau artistik. Museum juga memiliki peran penting dalam pendidikan, penelitian, dan kesenangan masyarakat, serta dalam pelestarian dan pengembangan pengetahuan.

b. Jenis Museum

Ada berbagai jenis museum yang ada di seluruh dunia, yang didasarkan pada tema, koleksi, atau fokus khusus. Pada dasarnya museum dibagi menjadi 3 klasifikasi yaitu berdasarkan koleksi dan berdasarkan kedudukannya, dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan koleksi dibagi menjadi 2, yaitu umum dan khusus. Museum umum yaitu tempat koleksi dari manusia yang dikumpulkan dari berbagai cabang seni, teknologi, dan disiplin ilmu. Sedangkan museum khusus yaitu tempat koleksi dari manusia yang dikumpulkan dari satu cabang seni, satu cabang ilmu, dan satu cabang teknologi.
- 2) Berdasarkan kedudukannya museum dibagi menjadi 3 yaitu nasional, provinsi, lokal. Museum nasional berisi benda-benda yang berasal dari seluruh Indonesia dan memiliki nilai

¹⁵ Slamet Ashar Abadi, "Museum Arkeologi Dengan Pendekatan Sequence Architecture" (Skripsi, Institut Teknologi Nasional, 2020), 21, <http://eprints.itenas.ac.id/1068/>.

nasional. Yang kedua yaitu museum provinsi yang mengoleksi barang atau peninggalan yang berada di provinsi itu sendiri. Dan yang ketiga yaitu museum lokal, museum ini mengumpulkan barang-barang ataupun peninggalan bersejarah dari kabupaten atau kota madya.

- 3) Berdasarkan penyelenggara museum dibagi menjadi 2 yaitu museum pemerintah dan swasta. Museum pemerintah adalah pemerintah pusat maupun daerah yang mengelola museum. Sedangkan museum swasta adalah pihak swasta yang mengelola museum.¹⁶

Selain itu, berikut adalah beberapa jenis museum yang umum ditemui:

- 1) Museum Seni: Museum ini memamerkan karya seni, seperti lukisan, patung, seni rupa kontemporer, dan seni terapan. Contohnya adalah Museum Parifika di Bali dan Komaneka Gallery Bali.
- 2) Museum Sejarah: Museum ini fokus pada penyajian sejarah suatu wilayah, peristiwa, atau periode waktu tertentu. Contoh termasuk Museum Sentalu, Museum Bajra Sandhi, Museum Sejarah Fatahillah, Museum Kereta Api Ambarawa, Museum Taman Prasasti, dan banyak museum sejarah lainnya.
- 3) Museum Arkeologi: Museum ini menampilkan artefak dan peninggalan budaya dari masa lalu, seperti temuan arkeologi dari situs purbakala. Contoh Museum Candi Prambanan, Museum Situs Purbakala Patiayam.
- 4) Museum Sains: Museum ini mengeksplorasi dan menjelaskan konsep-konsep ilmiah melalui pameran interaktif dan eksperimen. Contoh termasuk Museum Geologi, Museum Listrik dan Energi Baru.
- 5) Museum Teknologi: Museum ini fokus pada perkembangan teknologi dan inovasi, memamerkan mesin, alat, dan penemuan penting. Contoh termasuk Museum PP-Iptek dan Museum Telekomunikasi .
- 6) Museum Etnografi: Museum ini menampilkan budaya dan kehidupan masyarakat tertentu, termasuk tradisi, pakaian, dan kepercayaan. Contoh termasuk Museum Gajah dan Museum Nasional Etnologi di Leiden.

¹⁶ Dea Octafiany, "Museum Gentala Arasy Sebagai Sumber Belajar Sejarah Islam Di Jambi Pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Jambi" (Skripsi, Universitas Batanghari, 2022), 11–12, <http://repository.unbari.ac.id/1626/>.

- 7) Museum Militer: Museum ini mengkaji sejarah dan pertempuran militer, memamerkan senjata, peralatan, dan artefak terkait militer. Contoh termasuk Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama dan Museum Satria Mandala, Museum dan Monumen PETA, Museum Brawijaya
- 8) Museum Tekstil: Museum ini berfokus pada tekstil dan pakaian tradisional, menampilkan koleksi dan informasi tentang teknik pengrajinannya. Contoh termasuk Museum Tekstil Nasional di Jakarta dan Museum Tekstil di London.
- 9) Museum Musik: Museum ini memamerkan instrumen musik, rekaman, dan benda terkait musik serta menggambarkan sejarah dan perkembangan musik. Contoh termasuk Museum Musik Indonesia dan Museum Musik di Barcelona.
- 10) Museum Kesenian dan Budaya: Museum ini menampilkan budaya, tradisi, dan kesenian dari berbagai kelompok etnis atau negara. Contoh termasuk Museum Puri Lukisan, Museum Kesenian Agung Rai.¹⁷

c. Tujuan Berdirinya Museum

Berdirinya museum memiliki beberapa tujuan utama yang meliputi:

- 1) Pendidikan, salah satu tujuan utama museum adalah memberikan pendidikan kepada masyarakat. Museum menyediakan tempat untuk mempelajari dan memahami aspek-aspek budaya, sejarah, seni, sains, dan berbagai bidang pengetahuan lainnya. Museum menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam melalui pameran, program pendidikan, dan kegiatan lainnya.
- 2) Pelestarian, museum berfungsi sebagai wadah untuk melestarikan dan memelihara benda-benda bersejarah, seni, alam, dan budaya. Museum memiliki peran penting dalam perlindungan, pelestarian, dan restorasi artefak dan koleksi berharga agar tetap terjaga dan dapat diakses oleh generasi mendatang.
- 3) Penelitian, museum juga menjadi pusat penelitian dan studi. Para peneliti, akademisi, dan ahli dalam berbagai bidang disambut untuk melakukan penelitian dan mengkaji koleksi museum. Museum menyediakan akses ke koleksi langka dan

¹⁷ Berikhista Herlly, "Perancangan Interior Museum B.J Habibie Di Bandung" (Skripsi, Universitas Komputer Indonesia, 2020), 14, https://doi.org/10/UNIKOM_Berikhista%20Herlly_BAB%20IV.pdf.

informasi yang berharga untuk memperdalam pemahaman kita tentang berbagai aspek kehidupan manusia dan alam.

- 4) Rekreasi dan Hiburan, selain menjadi tempat pendidikan, museum juga menjadi tujuan rekreasi dan hiburan. Pengunjung dapat menikmati pengalaman yang menyenangkan sambil melihat pameran yang menarik dan interaktif. Museum juga sering menyelenggarakan acara khusus, pertunjukan, dan kegiatan untuk menarik minat pengunjung dari berbagai latar belakang.
- 5) Memperkaya Identitas Budaya, museum berperan dalam memperkaya identitas budaya sebuah masyarakat. Pameran dan koleksi museum memainkan peran penting dalam mempromosikan dan mempertahankan keberagaman budaya, memperkuat ikatan sosial, dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya yang beragam.
- 6) Meningkatkan Pariwisata, museum sering menjadi tujuan wisata yang populer. Museum yang memiliki koleksi dan pameran yang menarik dapat meningkatkan industri pariwisata suatu wilayah, memberikan manfaat ekonomi dan meningkatkan kesadaran akan warisan budaya dan sejarah.
- 7) Membangun Kesadaran Lingkungan, museum lingkungan dan alam memainkan peran penting dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang keanekaragaman hayati, perubahan iklim, dan isu-isu lingkungan lainnya. Museum ini berkontribusi pada upaya pelestarian alam dan mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup.¹⁸

Melalui tujuan-tujuan ini, museum berperan dalam pendidikan, pelestarian, penelitian, rekreasi, dan membangun kesadaran tentang berbagai aspek budaya, sejarah, seni, sains, dan isu-isu penting lainnya dalam masyarakat.

d. Teori Pendidikan di Museum

Dalam buku *Learning In The Museum* karangan Hein dijelaskan jika teori edukasi dibagi menjadi 2 yaitu *theories of knowledge* dan *learning theories*. Pada intinya teori pengetahuan memiliki 2 pandangan yang berbeda. Yang pertama menyatakan jika pengetahuan berada di luar dari diri peserta didik, pandangan tersebut dikenal dengan realisme. Sedangkan kebalikan dari realisme adalah idealisme yang memiliki arti bahwa pengetahuan

¹⁸ Mahapradani, "Pemanfaatan Situs Patiayam Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMP Negeri 4 Bae Kabupaten Kudus," 25–26.

berada di pikiran peserta didik dan dibangun juga oleh peserta didik.¹⁹

Teori belajar yang membahas tentang belajar terdiri dari 2 perspektif yang berbeda. Yang pertama memiliki pandangan belajar atas penyerapan berbagai informasi sampai menghasilkan pengetahuan (behaviorisme). Pandangan yang kedua menyebutkan jika proses belajar berasal dari data dan seleksi pengalaman.

Dari kedua teori tersebut Hooper-Greenhill menyatakan jika keduanya memiliki satu pandangan yang sama tentang peranan pengajar. Anggapan jika pengetahuan berasal dari orang yang sudah ahli dalam bidang tersebut, maka dari itu seorang pengajar memiliki sebutan yaitu sebagai fasilitator. Peran edukator di museum yaitu memfasilitasi peserta didik dengan cara belajar yang tidak pasif, diskusi bersama, juga terhubung dengan pengalaman. Berdasarkan konsep dan teori di atas, museum dijadikan sebagai tempat *active learning* yang menggunakan semua indera dan pengalaman pengunjung. Dengan ini penggunaan museum sebagai sumber belajar dapat efektif.²⁰

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

1.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Lina Maghfiroh, “Koleksi Museum R.A. Kartini Rembang Sebagai Sumber Belajar Pendidikan IPS Di Tingkat Sekolah Menengah Pertama” (Skripsi, IAIN Kudus, 2023). ²¹	Penelitian ini mengungkapkan pemanfaatan koleksi Museum R.A. Kartini Rembang dijadikan sebagai sumber belajar dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran IPS berupa metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan pembelajaran dan

¹⁹ Siti Alfiah, “Koleksi Arkeologi Dalam Museum Karaeng Pattingalloang Sebagai Media Edukasi Sejarah Perkembangan Kerajaan Gowa Tallo” (Skripsi, Universitas Hasanuddin, 2021), 13, <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/27065/>.

²⁰ Luthfi Asianto, *Buku 4 Museum Dan Pendidikan*, 1st ed. (Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), 18–21.

²¹ Lina Maghfiroh, “Koleksi Museum RA. Kartini Rembang Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Tingkat Sekolah Menengah Pertama”

		kesadaran terhadap budaya lokal. Pembelajaran IPS dilakukan dengan cara memperbaiki apa yang diajarkan melalui observasi langsung terhadap peristiwa sejarah untuk membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang sejarah, geografi, dan ekonomi.
	Persamaan	Perbedaan
	Membahas tentang relevansi koleksi museum bagi pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTs.	Penelitian ini bertempat di Museum Kartini Kabupaten Rembang.
2.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Marthia Purnama Dewi, "Nama-Nama Benda Peninggalan Riau Di Museum Sang Nila Utama, Pekanbaru: Kajian Semantik" (Skripsi, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2019). ²²	Penelitian ini membahas tentang makna leksikal nama-nama situs peninggalan Riau yang terdapat di Museum Sang Nila Utama dan penamaan nama-nama situs peninggalan Riau yang terdapat di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru.
	Persamaan	Perbedaan
	Relevasinya penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu membahas koleksi-koleksi yang ada di museum lokal.	Penelitian ini berlokasi di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. Serta fokus penelitian ini tentang makna dari nama-nama peninggalan museum.
3.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Anam Susilo, "Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo	Penelitian ini membahas tentang kendala dan hambatan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam memanfaatkan Museum

(Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023), <http://repository.iainkudus.ac.id/11508/>.

²² Marthia Purnama Dewi, "Nama-Nama Benda Peninggalan Riau Di Museum Sang Nila Utama, Pekanbaru: Kajian Semantik" (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2019), <https://repository.uir.ac.id/7628/>.

	Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2023). ²³	Jenderal Sudirman sebagai sumber belajar IPS di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal, berupa hambatan internal dan masih sangat rendahnya persiapan guru. Hambatan eksternal meliputi sarana dan prasarana, serta terbatasnya jumlah pegawai museum. Penempatan Museum Perjuangan Jenderal Sudirman Ponorogo sebagai sumber belajar IPS di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal. Kehadiran museum sebagai sumber belajar sejarah di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal menjadi istimewa dan membawa semangat peserta didik untuk belajar, berkembang dan tampil beda karena berkaitan dengan museum. Letaknya di kawasan tersendiri yaitu Ponorogo.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu relevansi museum lokal pada pembelajaran IPS tingkat SMP/MTs.	Penelitian ini berlokasi di Museum Perjuangan Jendral Sudirman, membahas pemanfaatannya di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo.
4.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Rizki Aditya Novali, “Pemanfaatan Museum Mini Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Sejarah Di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang” (Skripsi,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pihak pengelola Museum Mini sejarah sangat baik dalam menunjang perkuliahan khususnya dalam menyediakan koleksi sumber belajar. Namun, pengelolaan museum yang kurang baik karena kurangnya

²³ Anam Susilo, “Pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif Al-Islah Bungkal Ponorogo” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).

	Universitas Negeri Semarang, 2016). ²⁴	personel yang terampil untuk memelihara Museum Mini. Mahasiswa memandang museum sebagai sarana dan sumber belajar yang menjadikan membaca menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, terdapat kombinasi pemanfaatan dan pemanfaatan Museum Mini sebagai sumber belajar.
	Persamaan	Perbedaan
	Relevasinya yakni membahas penggunaan museum sebagai sumber belajar.	Penelitian berlokasi di Museum Mini dan sasaran penelitian adalah mahasiswa sejarah Universitas Negeri Semarang.
5.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Arman Mahbub, “Pemanfaatan Museum Bank Indonesia Sebagai Media Dan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Pada Pengunjung Siswa Tingkat Sma)” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021). ²⁵	Menurut penelitian tersebut, pemanfaatan Museum Bank Indonesia Jakarta sebagai media dan sumber belajar pada mata pelajaran ekonomi dikategorikan sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara di lokasi penelitian. Selain itu upaya yang dapat dilakukan dalam pemanfaatan Museum Bank Indonesia sebagai sumber belajar ekonomi didapatkan kesimpulan bahwa bentuk tersebut ada dua macam, yaitu penanaman rasa cinta, minat, dan motivasi pada pembelajaran ekonomi, dan yang kedua dengan memaksimalkan

²⁴ Rizki Aditya Novali, “Pemanfaatan Museum Mini Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Sejarah Di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), <http://lib.unnes.ac.id/27060/>.

²⁵ Arman Mahbub, “Pemanfaatan Museum Bank Indonesia sebagai Media dan Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi pada Pengunjung Siswa tingkat SMA)” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55820>.

		fungsi sebagai tempat belajar, rekreasi, serta media pembelajaran.
	Persamaan	Perbedaan
	Relevasinya yakni sama-sama membahas penggunaan Museum lokal sebagai sumber belajar.	Penelitian tersebut berlokasi di Museum Bank Indonesia, dan objek penelitian berfokus pada pengunjung tingkat SMA.
6.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Dian Permatasari, “Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia TMII Sebagai Sumber Belajar Sejarah (Studi Kasus pada Pengunjung Siswa Tingkat SMA)” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016). ²⁶	Penelitian ini menyatakan bahwa Optimalisasi Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia TMII sebagai sumber belajar sejarah dikategorikan Sangat Baik. Hal ini di dasarkan pada skor rata-rata penilaian adalah 85,15. Selain itu upaya yang dapat dilakukan dalam optimalisasi pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah yaitu melalui tiga langkah diantaranya persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut akan membantu siswa dapat menggali dan menemukan informasi pengetahuan secara umum dan khusus yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.
	Persamaan	Perbedaan
	Relevasinya yakni sama-sama membahas tentang penggunaan museum sebagai sumber belajar.	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian ini menggunakan Museum Keprajuritan Indonesia TMII. Sedangkan fokus

²⁶ Dian Permatasari, “Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia TMII sebagai Sumber Belajar Sejarah (Studi Kasus pada Pengunjung Siswa Tingkat SMA)” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/33712>.

		penelitian peneliti bertempat di Museum Sirus Purbakala Patiayam. Selain itu penelitian tersebut memilih objek penelitian yaitu pengunjung tingkat SMA
7.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Siti Alfiah, “Koleksi Arkeologi Dalam Museum Karaeng Pattingalloang Sebagai Media Edukasi Sejarah Perkembangan Kerajaan Gowa Tallo” (Skripsi, Universitas Hasanuddin Makassar, 2021). ²⁷	Hasil penelitian ini menyatakan museum Karaeng Pattingalloang ditata berdasarkan pendekatan tematik dan taksonomik. Tetapi dalam hal pengelolaan belum terlaksana dengan baik. Sejarah Kerajaan Gowa Tallo disajikan dalam pameran untuk dapat dilihat oleh pengunjung, namun pengembangan masih diperlukan terkait penyajian informasi pada koleksi khususnya label koleksi yang disajikan.
	Persamaan	Perbedaan
	Relevasinya yakni sama-sama membahas tentang pemanfaatan museum lokal sebagai sumber belajar.	Penelitian ini lebih memfokuskan pada lokasi Museum Karaeng Pattingalloang sebagai media edukasi sejarah.
8.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Henny Rosa Putri, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Koleksi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Berbasis <i>Flip Book Maker</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Indralaya Utara” (Skripsi,	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efek potensial bahan ajar materi koleksi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II berbasis <i>flip book maker</i> terlihat ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar pada tahap <i>field test trying out</i> , yang artinya valid dan efektif digunakan.

²⁷ Siti Alfiah, “Koleksi Arkeologi Dalam Museum Karaeng Pattingalloang Sebagai Media Edukasi Sejarah Perkembangan Kerajaan Gowa Tallo” (Skripsi, Universitas Hasanuddin, 2021), <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/27065/>.

	Universitas Sriwijaya, 2020). ²⁸	
	Persamaan	Perbedaan
	Relevasinya yakni sama-sama membahas tentang pemanfaatan museum lokal sebagai sumber belajar.	Penelitian ini difokuskan pada lokasi Museum Karaeng Pattingallong sebagai media edukasi sejarah serta penerapan <i>Flip Book Maker</i> pada mata pelajaran sejarah
9.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Dea Octafiany, “Museum Gentala Arasy Sebagai Sumber Belajar Sejarah Islam Di Jambi Pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Jambi” (Skripsi, Universitas Batanghari Jambi, 2022). ²⁹	Penelitian ini menghasilkan bahwa proses pembelajaran sejarah di SMK N 4 Kota Jambi, guru dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang mana peserta didik lebih banyak diajak melakukan dialog dengan guru terkait materi yang diajarkan tanpa peserta didik memahami objek yang dipelajari. Lain tentang metode, pelajaran sejarah juga memerlukan media yang banyak ragam jenisnya. Dalam pokok bahasan Perkembangan Islam di Nusantara beserta peninggalannya, materi dikaitkan dengan perkembangan Islam di Jambi dengan cara peserta didik mengunjungi museum bertujuan untuk belajar dan mengenal macam-macam koleksi di museum. Dari hasil angket peserta didik tentang kelayakan

²⁸ Henny Rosa Putri, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Koleksi Museum Sultan Mahmud Badaruddin Ii Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Indralaya Utara” (Skripsi, Sriwijaya University, 2020), <http://repository.unsri.ac.id/29679/>.

²⁹ Octafiany, “Museum Gentala Arasy Sebagai Sumber Belajar Sejarah Islam Di Jambi Pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Jambi.”

		Museum Gentala Arasy sebagai sumber belajar dapat dikatakan tinggi dengan rata-rata 77,14% yang artinya museum Gentala Arasy layak menjadi sumber belajar sejarah.
	Persamaan	Perbedaan
	Relevasinya yakni sama-sama membahas tentang museum lokal yang dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu lokasi museum yang berbeda. Dan sasaran penelitian yang difokuskan ke SMK Negeri 4 Kota Jambi
10	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Stepanny Mahapradani, "Pemanfaatan Situs Patiayam Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMP Negeri 4 Bae Kabupaten Kudus" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016). ³⁰	Penelitian ini menghasilkan bahwa di SMP Negeri 4 Bae masih menggunakan sumber belajar yang berasal dari buku. Penggunaan situs Patiayam berkaitan dengan materi jelas VII yaitu tentang pra aksara. Hasil dari uji data menghasilkan bahwa situs Patiayam memiliki 27,3% terhadap keberhasilan prestasi peserta didik.
	Persamaan	Perbedaan
	Penelitian ini menggunakan objek penelitian yang sama, yaitu Museum Situs Purbakala Patiayam.	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu pembahasan tentang pengaruh sumber belajar situs patiayam terhadap prestasi peserta didik. Sedangkan penelitian peneliti membahas tentang pemetaan koleksi arkeologi serta relevansi koleksi arkeologi Patiayam sebagai sumber belajar IPS di tingkat SMP/MTs.

³⁰ Mahapradani, "Pemanfaatan Situs Patiayam Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMP Negeri 4 Bae Kabupaten Kudus."

Pada penjelasan tabel di atas, telah dijelaskan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu tentang museum dan sumber belajar IPS. Berikut penyajian pemetaan penelitian terdahulu:

1. Penelitian terdahulu pertama (Lina Maghfiroh, 2023), membahas tentang pemanfaatan koleksi Museum Kartini Rembang sebagai sumber belajar bagi tingkatan SMP/MTs.
2. Penelitian terdahulu kedua (Marthia Purnama Dewi, 2019), membahas tentang makna leksikal nama-nama peninggalan di Museum Sang Nila Utama Riau.
3. Penelitian terdahulu ketiga (Anam Susilo, 2023), membahas tentang pemanfaatan Museum Perjuangan Jendral Sudirman Ponorogo, serta kendala hambatan guru dan peserta didik memanfaatkan Museum Jenderal Sudirman sebagai sumber belajar.
4. Penelitian terdahulu keempat (Riski Aditya Novali, 2016), membahas tentang pemanfaatan Museum Mini sebagai sumber belajar.
5. Penelitian terdahulu kelima (Arman Mahbub, 2021), membahas tentang pemanfaatan Museum Bank Indonesia Jakarta sebagai sumber belajar dan media pembelajaran .
6. Penelitian terdahulu keenam (Dian Permatasari, 2016), membahas tentang pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia TMII sebagai sumber belajar yang ditinjau dari rata-rata penilaian.
7. Penelitian terdahulu ketujuh (Siti Alfiah, 2021), membahas tentang pengelolaan museum dan pemanfaatan koleksi Museum Karaeng Pattingalloang sebagai media pembelajaran.
8. Penelitian terdahulu kedelapan (Henny Rosa Putri, 2020), membahas tentang pengembangan bahan ajar materi koleksi Museum Sultan Mahmus Badarruddin II berbasis *flip book*.
9. Penelitian terdahulu kesembilan (Dea Octafiany, 2022), membahas tentang proses pembelajaran sejarah di SMK N 4 Kota Jambi, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta pemanfaatan Museum Gentala Arasy sebagai sumber belajar.
10. Penelitian terdahulu kesepuluh (Stepanny Mahapradani, 2016), membahas tentang pemanfaatan Situs Patiayam sebagai sumber belajar ditinjau dari keberhasilan prestasi peserta didik.

Dari sepuluh penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas, peneliti mengkaji perbedaan serta persamaan kajian. Maka dari itu peneliti mengambil fokus penelitian tentang koleksi arkeologi dalam

Museum Situs Purbakala Patiayam sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP/MTs.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan *outing class* merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar kelas atau ruangan. *Outing class* memiliki kaitan dengan model *field trip* atau karya wisata. Kegiatan tersebut memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dalam belajar serta mengatasi kejenuhan peserta didik yang selama ini merasakan pembelajaran di dalam ruangan atau kelas. Museum menjadi salah satu tempat yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, contohnya di dalam Museum Situs Purbakala Patiayam terdapat banyak koleksi arkeologi yang dapat dijadikan sumber belajar di tingkat SMP/MTs dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan.

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. 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.

Penggunaan sumber belajar dan model pembelajaran yang inovatif sangat berpengaruh terhadap kelancaran kegiatan belajar mengajar. Dalam permasalahan pembelajaran IPS guru perlu menerapkan inovasi baru agar peserta didik tidak merasa jenuh, seperti mengadakan pembelajaran di luar kelas atau kunjungan luar kelas ke tempat seperti museum. Di dalam museum terdapat banyak sekali koleksi dan tidak semuanya dapat digunakan sebagai sumber belajar. Oleh karena itu guru perlu mengklasifikasi koleksi yang relevan dengan materi yang akan diterima oleh peserta didik, hal ini bertujuan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dengan demikian, untuk mewujudkan pembelajaran IPS yang efektif, guru dapat menggunakan koleksi arkeologi dalam Museum Situs Purbakala Patiayam sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP/MTs. Dengan mempertimbangkan koleksi mana saja yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar IPS sesuai dengan materi yang akan diterima peserta didik.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

