

## Manfaat Museum Sebagai Media Dan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Bagi Peserta Didik Smp

Beresman Sihole<sup>1</sup>, Ratoga Ambarita<sup>2</sup>, Friska Panjaitan<sup>3</sup>, Ulung Napitu<sup>4</sup>, Hisarma Saragih<sup>5</sup>

<sup>123</sup>Mahasiswa Sekolah Pascasarjana, Universitas Simalungun, Indonesia

<sup>45</sup>Dosen Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Sosial, Sekolah Pascasarjana, Universitas Simalungun, Indonesia.

e-mail: [beresmansihole516@gmail.com](mailto:beresmansihole516@gmail.com)

### Abstract

*Benefits of Museums as Media and Learning Resources in Social Studies Subjects for Junior High School Students. This study aims to examine the existence of the museum as a medium and source of learning for students, especially in junior high school. The author chose the museum as the object of study which is a medium and source of learning for students, namely because the museum has several functions such as: 1. Collection and safeguarding of natural and cultural heritage, 2. Documentation and scientific research, 3. Conservation and preservation and 4. Dissemination. and the distribution of knowledge to the public. Museums should provide various accesses for visitors so that they can have the opportunity to use facilities and services, research and study collections, including consultation with museum staff. The conclusion of this study is that the existence of museums in the world of education is so needed, including in learning Social Sciences at the Elementary School level to the Upper Advanced Level. In the museum they can observe the relics of the past directly. The learning process can also be carried out by visitors who are not from the education community. Visitors to the museum are also able to increase their mental and intellectual property to know the past of an ethnic or community group. In museums, collection research can also be done, which can provide opportunities to produce new findings. This research is useful to arouse students' interest in knowing the past through observations of historical objects. The results of the study show that museums can motivate students and make it easy for students in the social studies learning process. The research method used in this paper is a qualitative research method of literature study. With the qualitative method of literature study, the author first collects books from the library. Researchers also seek information about the museum by conducting a library study, namely making direct visits to the library. In addition to library studies, researchers also seek and collect sources by utilizing digital technology. From the results of the research and discussion it can be concluded that the use of the Huta Bolon Museum as a source and media for social studies learning for junior high school students in Samosir Regency has a pretty good impact and provides enthusiasm for students in participating in the learning process about historical objects. The Huta Bolon Museum which has various collections in the form of statues (Tunggal Panaluan, Boras Pati, Pangulu Balang), Buku Lak-lak, war tools (Busur and piso), tools used at home (Panitian, Hurhuran, Gampil, Sondi, Piso Halasar, Sikkop), gambling game tools (Dadu Guling and Janggar-janggar etc). Utilization of the Museum Huta Bolon Museum as a source and media for learning social studies which is visual in nature in the form of a collection of museum objects is a source and media for learning history that is representative to add insight and knowledge about events in the past.*

**Keywords:** Museum, Media, Learning Sources, Student

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keberadaan museum sebagai media dan sumber belajar bagi peserta didik terutama di SMP. Penulis memilih museum sebagai obyek kajian yang merupakan media dan sumber belajar bagi peserta didik, yaitu karena museum memiliki beberapa fungsi seperti: 1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam serta budaya, 2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah, 3. Konsevasi dan Preservasi dan 4. Penyebaran dan Pemerataan Ilmu untuk umum. Museum harus menyediakan berbagai akses bagi pengunjung agar mereka dapat memperoleh kesempatan menggunakan fasilitas dan layanan, riset dan studi koleksi, termasuk konsultasi dengan staf museum. Simpulan dari penelitian ini adalah keberadaan museum dalam dunia pendidikan begitu dibutuhkan, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Dasar sampai Ketingkat Lanjutan Atas. Di museum mereka bisa mengamati benda peninggalan masa lampau secara langsung. Proses pembelajaran juga bisa dilaksanakan oleh pengunjung yang bukan berasal dari kalangan pendidikan. Pengunjung museum juga mampu menambah kekayaan mental dan intelektual untuk mengetahui masa lampau dari suatu etnis atau kelompok masyarakat. Di museum juga bisa dilakukan penelitian koleksi, yang dapat memberikan peluang untuk menghasilkan temuan baru. Penelitian ini bermanfaat untuk membangkitkan minat peserta didik untuk mengetahui masa lampau melalui pengamatan terhadap benda-benda sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa museum dapat memotivasi peserta didik dan membuat peserta didik mudah dalam proses pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian metode kualitatif studi kepustakaan. Dengan metode kualitatif studi kepustakaan, penulis terlebih dahulu mengumpulkan buku-buku dari perpustakaan. Peneliti juga mencari informasi mengenai museum tersebut dengan melakukan studi perpustakaan yaitu melakukan kunjungan langsung ke perpustakaan dan mewawancarai guru IPS dan juga peserta didik yang ikut serta melaksanakan observasi museum. Disamping dan studi perpustakaan peneliti juga mencari dan mengumpulkan sumber dengan memanfaatkan teknologi digital. Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa pemanfaatan Museum Huta Bolon sebagai sumber dan Media belajar IPS pada peserta didik SMP di

Kabupaten Samosir memberikan dampak yang cukup bagus dan memberikan antusiasme terhadap peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tentang benda-benda bersejarah. Museum Huta Bolon yang mempunyai koleksi yang bermacam – macam baik berupa patung (*Tunggal Panaluan, Boras Pati, Pangulu Balang*), *Buku lak-lak*, Alat-alat perang (*Busur dan Piso*), alat-alat yang digunakan di rumah (*Panitian, hurhuran, Gampil, Sondi, Piso Halasar, Sikkop*), alat permainan judi (*Dadu Guling dan Janggar-Janggar*) dan juga bermacam-macam ulos (*ulos mangiring, , Sibolang, ragidup, ragihotang, bintang maratur* dll). Pemanfaatan Museum Museum Huta Bolon sebagai Sumber dan Media belajar IPS yang bersifat visual berupa koleksi benda-benda museum merupakan sumber dan Media belajar sejarah yang representatif untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai kejadian pada masa lampau.

**Kata Kunci:** *Museum, Media, Sumber belajar, Peserta didik.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan besar dalam masyarakat. Aspek terpenting dalam menghadapi perubahan tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan sebagai suatu proses pengembangan potensi diri manusia dan membentuk pola perilaku di masyarakat yang diharapkan mampu menjawab permasalahan manusia secara menyeluruh. Sehingga dengan proses pendidikan yang baik diharapkan akan lahir individu yang mampu bersaing dalam kemajuan IPTEK tersebut. Salah satu bagian penting dalam proses pendidikan adalah proses pembelajaran. Bagaimana proses pembelajaran dilakukan serta inovasi apa yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran menjadi point penting untuk kemajuan pendidikan.

Pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Nurochim (Nurochim, 2013) mengartikan intruction atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang,disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dan guru yang dilakukan dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hayat dan terjadi dimana saja. Pembelajaran tidak diartikan sebagai sesuatu yang statis,melainkan suatu konsep yang bisa berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan yang berkaitan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang melekat pada wujud pengembangan kualitas sumber daya manusia (Yamin, 2011 ).

Dalam proses pembelajaran di kelas guru sebagai pengajar harus memiliki kemampuan mengajar yang baik demi tercapainya

kompetensi dasar suatu mata pelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik dan memberikan perubahan bagi peserta didik. Perubahan yang terjadi terlihat pada sikap,pengetahuan dan ketrampilan,motivasi,minat peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran juga dapat tercapai melalui kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS dianggap penting karena mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang menekankan pada peritiswa yang terjadi pada masa lampau dipelajari pada masa kini dan berguna untuk masa yang akan datang. Oleh karenanya peserta didik diajak untuk berpikir kritis yang dimungkinkan membantu peserta didik untuk memahami gejala sosial terutama mengenai apa yang terjadi dimasa lalu.

Pembelajaran IPS sering dianggap sebagai pelajaran hafalan yang sangat membosankan. Belajar IPS dianggap rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa.Pembelajaran IPS yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah cenderung membosankan dan monoton. Materi pelajaran dianggap terlalu teoritis, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Beberapa peserta didik belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Peserta didik belum mampu mempelajari fakta,konsep,prinsip,hukum,teori dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum mapu menerapkan secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Pada hal tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat serta memiliki ketrampilan penting ditengah perkembangan dunia untuk bisa berkontribusi menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan,sikap

dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Wahyuni,2013). Pembelajaran IPS di sekolah-sekolah bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman ilmu,memupuk pemikiran yang mampu mengikuti perkembangan jaman. Pada umumnya guru dalam proses pembelajaran masih mengajarkan materi IPS secara konvensional serta didominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik menjadi pasif akibatnya membosankan, sehingga berpikir kritis peserta didik tidak meningkat,akhirnya hasil yang diharapkan dalam pembelajaran IPS masih jauh.

Pembelajaran IPS tidak hanya menggunakan sumber belajar buku saja,melainkan dapat menggunakan sumber belajar lainnya. Salah satu sumber belajar tersebut ialah museum. Museum memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS,selain sebagai sumber pembelajaran juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran,museum menjadi tempat peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum memberikan kemudahan bagi peserta didik menerima sarana pengetahuan dari guru. Sehingga media sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik, dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih aktif. Kegiatan observasi di museum, tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik,tetapi juga merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Oleh karenanya, sudah sewajarnya dunia pendidikan memanfaatkan keberadaan museum untuk mengoptimalkan pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (*library research*). Pendekatan kepustakaan melalui sumber buku yang terdapat di perpustakaan. Menurut Mestika Zed (2013) studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik

dokumen tertulis, foto-foto, gambar maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan dan hasilnya pun akan semakin kredibel apabila dapat menunjukkan foto-foto,gambar-gambar bahkan benda-benda bersejarah yang terdapat di museum. Sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung. Data yang di dapat melalui dokumen-dokumen yang mencatat tentang museum dan pemanfaatannya melalui buku buku atau referensi dari perpustakaan.

Sebagai metode pengumpulan data, studi kepustakaan memiliki manfaat diantaranya : menggali teori-teori dasar dan konsep yang telah ditemukan oleh para peneliti terdahulu. Mengikuti perkembangan penelitian dalam bidang yang akan diteliti serta memperoleh orientasi yang luas mengenai topik yang dipilih. Ada empat cara melakukan studi kepustakaan, yaitu: (1) Mengetahui dan mencaritahu jenis pustaka yang dibutuhkan, (2) Membaca jenis pustaka yang sudah ditentukan, (3) Melakukan Pengkajian, (4) Menyajikan hasil kepustakaan.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul “ Manfaat Museum Sebagai Media dan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Peserta Didik SMP”. Museum berasal dari kata latin “Mouseion” yaitu kuil untuk sembilan dewa muze, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Arti museum dapat dipahami dari kegiatannya, fungsi museum dari zaman ke zaman terus mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi, tetapi pada hakikatnya pengertian museum tidak berubah.

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda sebagai bukti material hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian

kekayaan budaya bangsa. Berdasarkan PP ini museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki fungsi besar yaitu sebagai tempat pelestarian dan sumber informasi benda budaya dan alam.

Sebagai tempat pelestarian museum arus melaksanakan kegiatan Penyimpanan, yang didalamnya meliputi kegiatan: (1) pengumpulan benda untuk menjadi koleksi melalui hibah, imbalan jasa, titipan atau hasil kegiatan lain sesuai ketentuan peraturan perundangan yang berlaku; (2) Pencatatan koleksi kedalam buku registrasi dan inventarisasi ; (3) Sistem penomoran; (4) Penataan koleksi di dalam ruang permanen dan ruang gudan koleksi bagi koleksi pada kondisi tertentu.

Museum digunakan sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama untuk memahami peninggalan-peninggalan sejarah yang disimpan di museum. Berdasarkan hasil perencanaan pembelajaran guru IPS , peserta didik akan melakukan sebuah penelitian mengenai benda-benda bersejarah. Dalam hal inilah museum dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS bagi peserta didik SMP. Didalam kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka yang sudah berlaku sejak Pebruari tahun 2022. pemanfaatan media dan sumber lain sangatlah mendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan. Dimana sumber belajar tidak memiliki batasan yang konkret. Artinya semua bahan yang mendukung proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar, khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada umumnya terdapat dua cara memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah. Pertama, membawa sumber belajar ke dalam kelas. Beranekaragam macam dan bentuk sumber belajar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Kedua, membawa kelas ke lapangan dimana sumber belajar berada. Adakalanya terdapat sumber belajar yang penting dan menunjang tujuan pembelajaran tetapi tidak dapat dibawa ke dalam kelas. Misalnya Museum, apabila kita mau menggunakan museum tersebut ke dalam kelas. Oleh karenanya kita harus mendatangi museum tersebut. Pemanfaatan sumber belajar dengan cara yang kedua ini biasanya dilakukan dengan cara kunjungan ke museum.

Museum selain sebagai tempat menyimpan benda-benda bersejarah, juga memiliki fungsi sebagai tempat dan sumber belajar bagi peserta didik. Museum sebagai sumber belajar dapat berfungsi dengan baik jika peserta didik meluangkan waktu untuk berkunjung ke museum dan mengamati benda-benda bersejarah yang dikoleksi di museum tersebut. Dengan mengajak peserta didik berkunjung ke museum akan terjadi transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu ke generasi sekarang.

Jarolimek dan Farker (1993) meyakini, bahwa pemanfaatan museum secara optimal dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mereka diberi kesempatan membentuk penyesuaian materi yang diajarkan dengan materi yang dipamerkan. Maksudnya, kunjungan setelah melakukan eksplorasi ide dan konsep di ruang kelas melalui membaca, belajar dan diskusi yang dilakukan sebelum memulai suatu kegiatan. Ketika menugaskan peserta didik ke museum, sebelumnya guru akan mempersiapkan kelas melalui identifikasi beberapa pertanyaan yang relevan berkaitan dengan item yang diamati.

Dalam pemanfaatan koleksi museum Huta Bolon sebagai sumber belajar IPS harus disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sudah dikembangkan dalam indikator serta penentuan materi pokoknya. Museum sebagai sumber belajar IPS yang disesuaikan dengan KD agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru akan berhasil. Museum dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yaitu dengan cara mengunjunginya.

Dalam pembelajaran di kelas pertama-tama guru memberitahukan kepada peserta didik kompetensi dasar dan materi pembelajaran. Kemudian guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penelitian sejarah sebagai stimulus. Sebelum melakukan kunjungan ke museum guru IPS terlebih dahulu menjelaskan mengenai definisi, peran dan fungsi museum bagi pembelajaran IPS. Guru IPS juga menjelaskan bahwa museum dapat dijadikan sebagai sumber belajar IPS, dan dapat menjadi sumber inspirasi bagi peserta didik. Setelah itu guru memberitahukan hal yang perlu disiapkan oleh peserta didik, yaitu observasi, investigasi, pengumpulan data, menginterpretasikan dan

mengidentifikasi serta membuat kesimpulan dan dipresentasikan.

Perwujudan dari pemanfaatan Museum Huta Bolon dapat dilakukan dengan kunjungan. Sebelum melakukan kunjungan, guru memberikan pengarahan dan memberikan tema sesuai dengan kompetensi dasar pada siswa. Dalam kunjungan tersebut, siswa harus melakukan empat tahapan agar terlaksana optimal yaitu pengembangan pertanyaan seputar tema yang diberikan pada guru kepada petugas museum, pengumpulan data, analisis data dan sintesis data. Dari kunjungan tersebut, diapresiasi siswa dengan membuat artikel sederhana tentang kemuseuman.

Penelitian mengenai Pemanfaatan Museum Huta Bolon Sebagai Sumber dan Media Belajar IPS menemukan pokok-pokok temuan sebagai berikut:

- a. Hampir semua koleksi museum Huta Bolon Simanindo dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media belajar sejarah karena koleksinya mencakup hasil kebudayaan dan kehidupan masyarakat Batak Toba .
- b. Secara umum pemanfaatan Museum Huta Bolon Simanindo sebagai sumber dan media belajar IPS dengan cara mengadakan kunjungan dan observasi oleh Peserta didik untuk melakukan pengamatan sesuai tugas yang diberikan guru, tetapi belum semua SMP Negeri di Kabupaten Samosir memanfaatkan museum sebagai sumber dan media belajar IPS karena berbagai alasan seperti jumlah koleksi yang terbatas, suasana museum yang kurang nyaman karena penataan museum yang kurang rapi dan kurangnya pengetahuan petugas museum tentang permuseuman.
- c. Apresiasi siswa dalam mengadakan kunjungan ke Museum Huta Bolon di perlihatkan dengan artikel sederhana tentang koleksi Museum Huta Bolon yang ditempelkan juga dalam mading sekolah.
- d. Kendala yang dihadapi oleh peserta didik dan guru dalam memanfaatkan Museum Huta Bolon sebagai sumber dan media belajar IPS adalah karena jarak antara sekolah dan museum cukup jauh; waktu berkunjung terbatas; sulitnya perijinan dari sekolah untuk melakukan kunjungan ke museum; dan

Petugas museum yang kurang menguasai tentang permuseuman; serta Biaya.

- e. Kendala –kendala yang dihadapi oleh pengelola daripada Museum Huta Bolon yaitu berkisar tentang ketidaktertarikan masyarakat akan berekreasi ke Museum Huta Bolon, Jumlah Koleksi dan biaya perawatan benda-benda koleksi bahkan sampai ke hal pelaksanaan promosi kehalayak ramai khususnya masyarakat luar Kabupaten Samosir.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan, bahwa kunjungan ke museum merupakan suatu hal yang layak diperhatikan sebagai sumber pembelajaran visual bagi peserta didik. Pengamatan dan penganalisaan dalam pendalaman materi ilmu pengetahuan sosial ini merupakan suatu tuntutan bagi peserta didik mempelajarinya. Sebab peserta didik tidak hanya dituntut memiliki kompetensi kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Melalui kunjungan ke museum secara langsung, diharapkan dapat mengubah anggapan bahwa peserta didik yang mempelajari ilmu pengetahuan sosial bukan sesuatu yang membosankan dan menjenuhkan tetapi merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan museum tersebut memberikan dampak positif terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yaitu pembelajaran di ruangan kelas dengan suasana berbeda yang dapat meningkatkan kemampuan kritis peserta didik. Pembelajaran seperti ini, membuat peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial jauh lebih menarik.

Setelah melakukan kunjungan ke museum peserta didik dapat secara langsung melihat koleksi-koleksi dan sumber data masa lampau, sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat berkembang, dimana hal ini menjadi bagian penting, karena pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial menekankan pada pengkajian peristiwa-peristiwa masa lampau dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berpikir kritis memungkinkan peserta didik memproses informasi peristiwa masa lampau sebagai pengalaman yang bermakna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar bagi peserta didik SMP sangat membantu dalam rangka pemahaman terhadap masa lampau melalui peninggalan-peninggalannya. Bagi guru IPS penggunaan museum sebagai sumber belajar akan menambah pemahaman dan wawasan. Museum juga berperan sebagai sumber edukasi bagi masyarakat, sumber belajar mengenai masa lampau yang baik. Dengan melakukan kunjungan ke museum peserta didik dan guru akan dapat melakukan refleksi dan eksperimen akan masa lampau dan dipahami pada masa kini dan berguna pada masa yang akan datang. Melalui kunjungan juga peserta didik dan guru akan semakin memahami makna koleksi-koleksi yang ada di museum. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan karakteristik dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, yaitu ingin menumbuh kembangkan rasa cinta tanah air, serta kesadaran akan sejarah bangsa.

#### SARAN

Dalam upaya untuk lebih memanfaatkan Museum Huta Bolon sebagai

Sumber dan media belajar sejarah SMP, berikut ini diajukan beberapa saran. Berkembangnya permuseuman menyarankan perkembangan suatu pendidikan kemuseuman. Dimana museum-museum diharapkan senantiasa meningkatkan dari baik di bidang perolehan koleksi benda museum khususnya benda yang digunakan masyarakat Batak Toba, selain itu juga peningkatan di bidang pelayanan.

Guru sebagai sumber dan media belajar IPS dalam pemanfaatan museum tersebut harus membimbing dan mengarahkan siswa untuk memanfaatkan museum dengan koleksi benda-benda museum. Selain itu, pada saat tiba di museum seharusnya guru menjelaskan manfaat koleksi benda-benda museum sesuai dengan kompetensi dasar bukan petugas museum. Hal tersebut bertujuan agar memaksimalkan tujuan pembelajaran. Agar pemanfaatan Museum Huta Bolon sebagai sumber dan media belajar bisa maksimal. Juga dibutuhkan publikasi yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dengan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Samosir untuk bekerja sama secara sinergi dengan untuk menghimbau agar sekolah-sekolah memanfaatkan museum sebagai sumber dan media belajar IPS. Sehingga, sekolah

yang akan melakukan kunjungan tidak terhambat perijinannya dari pihak sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Artanti, Easter. Relevansi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia dengan Peninggalan Sejarah sebagai sumber belajar. Surakarta: UNS, 2003.
- Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008)
- Curriculum. [Online]. Tersedia : [http://www.ed.gov/databases/ERIC Digest/ index/ ED412174](http://www.ed.gov/databases/ERIC_Digest/index/ED412174) [26 Desember 2008]. 1991
- Fisher, Berpikir Kritis Sebuah Pengantar, Jakarta: Erlangga, 2008
- Hasbulla, 2005. Dasar Ilmu Pendidikan, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Jarolimex, J. and Parker, W.C. 1993. Social Studies in Elementary Education. New York : MacMillan Publishing Company
- Kusumo, Pratomeng. Menimba Ilmu dari Museum, Jakarta: Balai Pustaka, 1993
- Nurochim, Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial, Jakarta: Rajawali Press, 2013
- Poerwadarminta, 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikas., (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013).
- Sugiono, dkk, 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Empat, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistyowati, Dian. Strategi Edukasi Museum dan Pemasarannya: Studi kasus Museum Sejarah Jakarta. Depok: Departemen Arkeologi Universitas Indonesia, 2011.
- Takai, R.T. and Connor, J.D. (1998). Museum + Learning: A Guide for Family Visits. [Online]. Tersedia: <http://www.ed.gov/pubs/museum.html> [27 Maret 2003].
- Wahyuni, Leo Agung dan Sri. Perencanaan Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak, 2013
- Yamin, Martins. Paradigma Baru Pembelajaran, Jakarta: Gaung Persada, 2011