

PEMANFAATAN MUSEUM SRI BADUGA SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Ardhita Ramadini Salsabila^{1*}, Djono²

^{1,2}Universitas Sebelas Maret, Surakarta

^{1*}ardhitaramadini11@student.uns.ac.id, ²djono@staff.uns.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to analyze the utilization of the Sri Baduga Museum as a resource for history education in high schools, covering the use of learning resources, the planning process, implementation, evaluation, and the challenges encountered. The research method employed is descriptive qualitative with a case study approach. Data collection techniques included observation, interviews, and document analysis. The results of the study indicate that the Sri Baduga Museum is utilized as a learning resource through out-of-classroom learning activities integrated with Hindu-Buddhist history curriculum in Indonesia, in accordance with the Learning Outcomes, and has been implemented systematically. Museum visits are able to create more contextual and meaningful learning, thereby increasing student engagement and developing critical thinking skills through direct observation of statues, inscriptions, and artifacts in the museum's collection. However, their implementation still faces challenges such as limited time and managing student behavior during the activities. Therefore, more optimal strategies are needed so that the museum can be utilized sustainably as a source of history education.

Keywords: *Museum, History Education, Learning Resources*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Museum Sri Baduga sebagai sumber pembelajaran sejarah di SMA yang meliputi penggunaan sumber belajar, proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta kendala yang dihadapi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Sri Baduga dimanfaatkan sebagai sumber belajar melalui kegiatan pembelajaran di luar kelas yang terintegrasi dengan materi sejarah Hindu-Buddha di Indonesia sesuai Capaian Pembelajaran telah dilaksanakan secara sistematis. Kegiatan kunjungan museum mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui observasi langsung terhadap arca, prasasti, dan artefak koleksi museum. Namun pelaksanaannya masih menghadapi kendala seperti waktu yang terbatas dan pengondisian peserta didik selama kegiatan berlangsung. Dengan

demikian, diperlukan strategi yang lebih optimal agar museum dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai sumber pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Museum, Pembelajaran Sejarah, Sumber Belajar

A. Pendahuluan

Sumber pembelajaran sejarah tidak terbatas pada buku saja, melainkan juga dapat menggunakan sumber belajar lainnya. Salah satu sumber belajar tersebut yaitu dari lingkungan atau latar suatu tempat, seperti museum. Museum memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Museum sebagai sumber belajar sejarah menawarkan keunggulan berupa koleksi asli dan lingkungan belajar yang interaktif, sehingga memungkinkan peserta didik mengalami proses belajar yang lebih hidup dan kontekstual dibandingkan hanya mengandalkan buku teks. Museum dapat membantu peserta didik dalam memahami sejarah secara lebih holistik dan aplikatif (Asmara, 2019). Museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan benda-benda bersejarah, tetapi juga sebagai pusat edukasi, dokumentasi, dan media pembelajaran bagi masyarakat, termasuk pelajar. Melalui koleksi yang

otentik, museum dapat menghadirkan pengalaman belajar langsung yang tidak bisa diperoleh di ruang kelas.

Dalam pembelajaran sejarah di sekolah, sumber belajar mendukung peranan penting. *Association of Educational Communication Technology* (AECT) mendeskripsikan bahwa sumber belajar mencakup segala bentuk sumber, baik berupa data, orang, maupun wujud tertentu yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam proses belajar, baik digunakan secara terpisah maupun dikombinasikan sehingga mampu mempermudah tercapainya tujuan dalam pembelajaran (Siregar, 2018). Penggunaan sumber belajar yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu proses yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan cara

berpikir historis, membangun kesadaran sejarah, menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi serta menghubungkan peristiwa sejarah lokal dengan nasional dalam suatu rangkaian sejarah (Abdurakhman, 2018). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang variatif. Mayoritas guru sejarah masih mengandalkan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran sejarah (Evitasari, 2021).

Untuk mengatasi hal tersebut, sekolah ataupun guru dapat memanfaatkan museum sebagai sumber pembelajaran mereka dalam kegiatan belajar mengajar sejarah. *International Council of Museum* (ICOM) mendefinisikan bahwa museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan pengembangannya terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, dan memamerkan, untuk tujuan

pendidikan, penelitian dan rekreasi, barang-barang peninggalan manusia dan lingkungannya (Sutaarga, 1991).

Museum merupakan institusi budaya yang sangat berperan dalam pelestarian warisan sejarah dan budaya suatu bangsa. Tidak hanya sebagai tempat penyimpanan artefak dan benda-benda bersejarah, museum juga berfungsi sebagai ruang dinamis yang memungkinkan masyarakat untuk mengenal, memahami, dan mengkonstruksi pengetahuan sejarah secara lebih konkret dan interaktif. Dalam konteks pendidikan, museum dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang efektif karena menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual (Chatulistiwa et al, 2024).

Peran museum dalam pusat pendidikan semakin penting di era sekarang, di mana pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah yang dipelajari. Museum tidak hanya menyimpan koleksi bersejarah, tetapi juga menyediakan fasilitas edukasi dengan menggunakan teknologi dan desain inovatif dalam menyajikan koleksi secara interaktif untuk peserta

didik belajar secara langsung dengan melihat bukti fisik sejarah, sehingga pemahaman mereka terhadap peristiwa sejarah menjadi lebih mendalam dan bermakna (Batubara & Maulida, 2024).

Salah satu museum yang ada di Bandung adalah Museum Sri Baduga. Museum Sri Baduga memiliki koleksi sangat beragam, mulai dari geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika, filologika, keramologika, teknologika, hingga seni rupa (Solehat, 2024). Koleksi-koleksi ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran sejarah, khususnya dalam memahami perkembangan masyarakat dan kebudayaan di Jawa Barat dari masa prasejarah hingga masa modern. Selain itu, museum ini juga aktif menyelenggarakan pameran, workshop, serta program edukasi yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sejarah (Fitriany, 2016).

Studi awal melalui observasi di kelas dan wawancara bersama salah satu guru sejarah di SMA Negeri 17 Bandung mengemukakan bahwa sekarang ini sumber belajar yang paling sering digunakan adalah sumber cetak dan media digital,

seperti dari teknologi internet dan buku paket atau buku cetakan lainnya. Namun, guru sejarah di SMA Negeri 17 Bandung pun mengemukakan bahwa pembelajaran di luar kelas juga diperlukan untuk menumbuhkan semangat dan meminimalisir rasa bosan peserta didik. Walaupun di era sekarang ini sekolah negeri terbilang cukup sulit untuk perijinan belajar di luar kelas dikarenakan kekhawatiran pungli jika dianjurkan untuk iuran pembiayaan.

Kajian mengenai peran museum sebagai sumber belajar sejarah pernah dilakukan oleh Astuti (2020) yang berjudul Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri di Kota Semarang membahas mengenai sekolah di Semarang yang memanfaatkan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah, hasilnya terdapat dua kategori siswa yaitu siswa aktif dan siswa pasif. Kajian mengenai Museum Sri Baduga telah dilakukan Nurislaminingsih (2019) membahas terkait memetakan pengetahuan lokal masyarakat Sunda yang tercermin dalam koleksi di Museum Sri Baduga seperti kain tradisional, mata pencaharian, tata

kota, kerajinan tangan, industri kecil pande besi, penanggalan, kesenian, permainan anak-anak, serta bahasa dan aksara sunda. Sedangkan yang peneliti teliti terkait bagaimana Museum Sri Baduga dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 17 Bandung.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai pemanfaatan Museum Sri Baduga sebagai sumber pembelajaran sejarah di SMA Negeri 17 Bandung menjadi sangat penting. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai potensi, kendala, serta strategi optimalisasi pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap warisan budaya bangsa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif digunakan untuk menganalisis suatu fenomena, peristiwa, sikap, dan pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang mana pada kondisi objek

alamiah dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2015). Menurut Creswell (2015) penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya melakukan penelitian secara mendalam, cermat, detail, dan terperinci mengenai suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu melalui pengumpulan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode waktu tertentu.

Pendekatan studi kasus tunggal mempermudah pelaksanaan penelitian kualitatif karena kedalaman serta kerincian data diperoleh dari sejumlah kasus yang terbatas, sehingga peneliti dapat lebih terfokus pada suatu isu atau permasalahan tertentu. Sutopo (2002) memberikan rincian bahwa studi kasus tunggal difokuskan pada satu sasaran yang memiliki karakteristik tertentu. Artinya penelitian ini hanya dilakukan pada satu lokasi atau subjek yaitu SMA Negeri 17 Bandung dengan masalah utama yaitu pemanfaatan Museum Sri Baduga sebagai sumber pembelajaran sejarah di SMA Negeri 17 Bandung. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui antara lain: a)

Melakukan observasi di Museum Sri Baduga dan proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 17 Bandung, b) Melakukan wawancara dengan pamong budaya museum, guru sejarah, dan beberapa peserta didik kelas X yang mengikuti kegiatan kunjungan, c) Melakukan studi dokumen terkait koleksi yang ada di Museum Sri Baduga dan di SMA Negeri 17 Bandung sebagai pelengkap data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data interaktif yaitu suatu proses analisis sebagai tiga alur aktivitas yang berjalan bersamaan, yakni kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan verifikasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Pemanfaatan Museum Sri Baduga sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah kerap memakai sumber belajar cetak berupa buku, baik itu buku paket atau buku terbitan lainnya yang tersedia di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama salah satu guru sejarah di SMA Negeri 17 Bandung, penggunaan buku teks dinilai masih menjadi sumber utama

dalam pembelajaran karena menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis. Selain itu, guru juga menggunakan sumber belajar digital seperti internet, video pembelajaran dari *YouTube*, presentasi power point, teknologi *AI*, serta media berbasis teknologi lainnya sebagai variasi dalam penyampaian materi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah telah mengalami penyesuaian terhadap perkembangan teknologi pendidikan, meskipun praktik pembelajaran masih cenderung berorientasi pada guru, di mana guru sebagai pusat penyampaian informasi.

Adanya upaya penggunaan media digital dan variasi metode pembelajaran yang dikombinasikan seperti diskusi kelompok, debat, presentasi, dan model pembelajaran lainnya menunjukkan bahwa guru telah berupaya mengarah pada pembelajaran yang lebih interaktif. Namun penggunaan sumber belajar yang dikombinasikan dengan model pembelajaran interaktif lainnya tersebut tetap disesuaikan dengan karakteristik tiap kelas yang berbeda. Upaya tersebut dilakukan untuk

mengurangi kejenuhan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berupaya melakukan inovasi pembelajaran yang mendorong peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Menurut Makki & Aflahah (2019) proses pembelajaran yang efektif terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi terdiri dari pengajar, pembelajar, bahan pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang konduktif.

Dalam teori sumber belajar, kondisi tersebut menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan masih didominasi oleh sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design* seperti buku dan media digital. Menurut Muhammad (2018) lingkungan atau segala tempat yang memungkinkan seseorang melakukan kegiatan belajar atau mengalami proses perubahan perilaku dapat dikategorikan sebagai sumber belajar, seperti perpustakaan, laboratorium, pasar, museum, tugu, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, dan lain sebagainya. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat pembelajar merasa senang

dalam belajar. Oleh karena itu, guru memanfaatkan Museum Sri Baduga sebagai sumber belajar berbasis lingkungan melalui kegiatan pembelajaran di luar kelas. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar menunjukkan adanya penerapan konsep *learning resources by utilization* yaitu sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

Museum Sri Baduga memiliki koleksi yang relevan dengan materi sejarah kelas X, khususnya mengenai sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Koleksi seperti arca, prasasti, artefak, dan benda-benda peninggalan lainnya yang berkaitan dengan perkembangan masyarakat kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah tidak lagi hanya menekankan pada hafalan materi, tetapi juga pada pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran yang dilakukan di museum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali informasi dengan melakukan observasi, interpretasi, dan analisis terhadap objek sejarah.

Hal ini sejalan dengan Mohammad et al. (2024) sumber-sumber yang relevan menjadi dukungan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan koleksi museum untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dengan melihat artefak sejarah secara langsung.

Dalam pembelajaran sejarah, pengalaman belajar langsung sangat penting karena sejarah tidak hanya dipahami sebagai kumpulan fakta masa lalu, tetapi juga sebagai proses memahami kehidupan manusia berdasarkan bukti-bukti sejarah yang nyata. Salah satu tujuan dalam pembelajaran sejarah adalah melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan (Sayono, 2013). Oleh karena itu, museum memiliki posisi strategis sebagai sarana edukasi yang dapat menghubungkan konsep-konsep teoritis sejarah dalam buku dengan realitas sejarah yang sesungguhnya. Museum tidak hanya berperan sebagai tempat menyimpan benda-benda bersejarah, melainkan juga sebagai lembaga pendidikan yang berperan dalam mengkomunikasikan

nilai benda-benda peninggalan manusia dengan lingkungannya kepada masyarakat (Sutaarga, 1991).

Pada tahap perencanaan, guru telah menyusun perangkat pembelajaran berupa modul dan LKPD yang diselaraskan dengan materi sesuai Capaian Pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. LKPD yang disusun mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi koleksi museum, menghubungkan koleksi dengan periode sejarah tertentu, serta menjelaskan nilai historis dari objek yang diamati. Perencanaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam membangun pemahamannya secara mandiri melalui pengalaman belajar langsung di museum. Dalam perspektif pembelajaran, kondisi tersebut selaras dengan pandangan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang dirancang

guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Wardana & Djamaluddin, 2021).

Sebelum kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan kepada peserta didik, menyampaikan terkait tujuan pembelajaran, materi yang akan dipelajari, serta tugas yang harus dikerjakan selama kegiatan kunjungan. Peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan mengamati koleksi, mendengarkan penjelasan dari edukator, mencatat informasi penting, dan mendokumentasikan objek yang diamati sebagai bagian dari penugasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik terlihat lebih antusias dan menjadi lebih aktif selama kegiatan berlangsung. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses tanya jawab baik itu bersama edukator, guru, ataupun berdiskusi dengan temannya sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran telah mengarah pada pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Pelaksanaan pembelajaran di museum menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik dapat

melihat secara langsung bentuk fisik benda sejarah yang sebelumnya hanya mereka lihat melalui gambar di buku ataupun internet. Hasil wawancara bersama beberapa peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih tertarik dan mudah memahami materi sejarah ketika melihat langsung objek sejarah yang dipelajari. Museum merupakan sumber pembelajaran yang efektif karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Pembelajaran sejarah melalui museum dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual. (Chatulistiwa et al., 2024).

Pembelajaran melalui kegiatan kunjungan museum ini menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran dari yang semula berfokus pada guru menjadi lebih berorientasi pada peserta didik. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang bertanggungjawab untuk penciptaan lingkungan belajar yang mendukung, pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta keterampilan

peserta didik untuk mencari informasi dengan efisien (Basyori, 2025).

Pembelajaran sejarah tidak hanya menekankan penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga membutuhkan pengalaman belajar agar peserta didik mampu memahami peristiwa sejarah secara lebih mendalam, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan apa yang mereka lihat secara langsung di museum. Pembelajaran sejarah seharusnya mampu mendorong pencapaian hasil peserta didik untuk berpikir kritis melalui proses interpretasi dan analisis terhadap fakta-fakta sejarah (Pernantah, 2020).

Selain meningkatkan pemahaman, pemanfaatan museum juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui kegiatan observasi dan analisis koleksi, peserta didik didorong untuk menginterpretasikan informasi sejarah secara mandiri. Melalui kegiatan observasi langsung di museum, peserta didik belajar memahami bahwa benda-benda peninggalan sejarah merupakan bukti nyata dari kehidupan manusia di masa

lalu. Proses tersebut membantu peserta didik memahami konsep kronologis, perubahan, keberlanjutan, serta hubungan sebab-akibat dalam sejarah. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang tidak hanya berfokus pada penguasaan hafalan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis terhadap peristiwa masa lalu (Abdurakhman, 2018).

Pada tahap evaluasi, guru memberikan penugasan berupa pembuatan kolase foto koleksi museum serta penjelasan historisnya yang kemudian dipresentasikan di kelas. Evaluasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti pada kegiatan kunjungan saja, tetapi dilanjutkan dengan proses refleksi dan penguatan materi. Peserta didik tidak hanya mengumpulkan informasi selama kunjungan, tetapi juga mengolah dan menyajikan kembali pengetahuan yang diperoleh di museum melalui presentasi di kelas. Melalui presentasi, peserta didik dapat menyampaikan hasil pengamatan mereka kepada teman-temannya sehingga terjadi proses berbagi informasi dan penguatan pemahaman materi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama pamong budaya Museum Sri Baduga, Berdasarkan koleksinya, Museum Sri Baduga termasuk ke dalam museum umum karena memiliki koleksi yang berasal dari berbagai bidang ilmu pengetahuan. Museum umum merupakan museum dengan koleksi berupa kumpulan bukti material manusia beserta lingkungannya yang berkaitan dengan beragam disiplin ilmu (Yulianto, 2013).

Benda koleksi yang ada di Museum Sri Baduga merupakan bukti peninggalan manusia dengan lingkungannya yang ditemukan di sekitar Jawa Barat. Museum Sri Baduga memiliki koleksi beragam yang diklasifikasikan menjadi 10 jenis mulai dari geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika, filologika, keramologika, seni rupa, dan teknologika. Koleksi seperti arca, prasasti, dan artefak lainnya memberikan gambaran konkret mengenai kehidupan masyarakat pada masa lampau. Koleksi tersebut disusun secara kronologis sesuai urutan zamannya dari masa prasejarah, Hindu-Buddha, Islam, masa kolonial, hingga modern sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami alur perkembangan

sejarah secara sistematis dan sangat relevan dengan materi pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Keberagaman koleksi ini memperkuat peran museum sebagai lembaga edukasi serta pelestarian dan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Sutaarga, 1991).

Jenis-jenis benda koleksi yang terdapat di Museum Sri Baduga menunjukkan bahwa juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mampu menjembatani antara konsep dalam buku teks dengan realitas sejarah yang nyata. Melalui pengamatan langsung terhadap koleksi museum, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan hanya melalui teks. Hal ini sejalan dengan fungsi sumber belajar yang menyajikan data dan informasi secara lebih konkrit dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna bagi peserta didik (Supriadi, 2015). Dengan demikian, museum dapat menjadi alternatif sumber belajar yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Museum di era modern perlu menghadirkan fasilitas edukasi

dengan menggunakan teknologi dan desain inovatif dalam menyajikan koleksi secara interaktif untuk pembelajar belajar secara langsung dengan melihat bukti fisik sejarah agar pengunjung dapat memahami peristiwa sejarah secara lebih efektif (Batubara & Maulida, 2024). Fungsi edukasi Museum Sri Baduga juga diperkuat melalui penyajian informasi yang komunikatif dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama pamong budaya Museum Sri Baduga, museum sudah menggunakan media seperti *caption* koleksi dalam teknologi *QR barcode* untuk membantu pengunjung memperoleh informasi secara lebih mudah. Edukator museum juga berperan penting dalam menjelaskan koleksi kepada pengunjung sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan pembelajar. Strategi penyampaian informasi yang dilakukan edukator museum menunjukkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda sejarah, tetapi juga sebagai media komunikasi edukatif.

Kendala dalam Pemanfaatan Museum Sri Baduga sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil penelitian meskipun pemanfaatan Museum Sri Baduga memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran sejarah, dalam pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala mulai dari keterbatasan waktu karena harus menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah. Kendala berikutnya berkaitan dengan teknis pelaksanaan dalam pengondisian peserta didik dengan jumlah yang cukup banyak. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Safi (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kegiatan kunjungan museum sering menghadapi hambatan antara lainnya berupa keterbatasan waktu yang harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif agar waktu kunjungan yang terbatas tetap dapat dimanfaatkan secara optimal.

Pihak museum juga menghadapi tantangan dalam pengembangan media edukasi berbasis teknologi, namun terus mengupayakan salah satunya dengan pengelolaan media

modern seperti *immersive* museum. Di sisi lain, hasil penelitian ini juga menguatkan pendapat bahwa museum memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar peserta didik apabila dimanfaatkan secara tepat (Evitasari, 2021). Namun kendala yang ada dapat teratasi dengan adanya koordinasi yang baik dari berbagai pihak, serta pengelolaan kunjungan yang lebih efektif, museum dapat terus dikembangkan sebagai sumber pembelajaran sejarah yang kontekstual dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Pembelajaran sejarah kerap didominasi oleh penggunaan sumber belajar cetak berupa buku teks. Selain itu, guru telah memanfaatkan media digital sebagai variasi dalam penyampaian materi, guru juga berupaya menggunakan sumber lingkungan melalui kegiatan kunjungan museum. Pemanfaatan Museum Sri Baduga sebagai sumber pembelajaran sejarah membuktikan bahwa museum mempunyai peran penting dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Kegiatan

kunjungan museum yang dirancang secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, memberikan peserta didik pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran di dalam kelas. Pada tahap perencanaan, guru telah menyusun perangkat pembelajaran yang terintegrasi dengan Capaian Pembelajaran yaitu sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, sehingga terdapat relevansi antara materi yang diajarkan dengan koleksi artefak yang tersedia di museum. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan observasi, diskusi, serta interaksi dengan edukator dan guru. Keterlibatan ini mendukung peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui proses analisis dan interpretasi terhadap objek sejarah. Keberagaman koleksi Museum Sri Baduga yang disusun secara kronologis turut memperkuat efektivitasnya sebagai sumber pembelajaran sejarah. Dengan

demikian, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai media edukasi yang mampu mendukung pembelajaran yang lebih sistematis. Namun, pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah masih menghadapi beberapa kendala seperti waktu yang terbatas dan teknis dalam mengkoordinasikan peserta didik dengan jumlah yang besar juga menjadi tantangan dalam implementasinya. Oleh karena itu, diharapkan museum terus meningkatkan fungsi edukasi museum melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdurakhman. (2018). *Buku Guru Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Edisi Ketiga ed.).
- Makki, I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.
- Muhammad. (2018). *Sumber Belajar*. Sanabil.
- Siregar, E. (2018). *Konsep Media dan Sumber Belajar dalam Pembelajaran*. Pemanfaatan Sumber Pembelajaran.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutaarga, A. (1991). *Studi Museologia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Artikel Jurnal :**
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10-20.
<https://doi.org/10.31539/KAGANGA.V2I1.707>
- Batubara, A. F., & Maulida, M. (2024). Peran Museum dalam Pelestarian Sejarah dan Budaya Masyarakat. *Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 6(2), 41-50.
- Basyori, S. I. (2025). Peranan Guru sebagai Fasilitator dalam Dunia Pendidikan Modern. *Journal Syntax*, 7(04), 559-564.
- Chatulistiwa, D. (2024). Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(2), 122-131.
- Evitasari, O. (2021). Pemanfaatan Fungsi Museum Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Estoria*, 1(1).
- Mohammad, S., Hasman, R., & Wantu, A. (2024). Optimalisasi Peran Museum sebagai Sumber

- Pelestarian Budaya dalam Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 197-202.
- Pernantah. (2020). Pembelajaran Sejarah dalam Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 49-58. <https://doi.org/10.31258/jp.11.1.49-58>
- Safi, J. (2021). Pemanfaatan Museum Rempah Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 8(1), 11-18. <https://doi.org/10.25157/ja.v8i1.5087>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1).
- Seviardini, S., Faradita, M. N., & Naila, I. (2026). Pengaruh Pendekatan Deep Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 20-33. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40949>
- Solehat, M. S. (2024). Kegiatan Preservasi Naskah Kuno Museum Sri Baduga Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 138-143.
- Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127-139. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar.
- Yulianto, Kresno. 2013. *Museum Tematik di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.