

**PENGGUNAAN MEDIA VISUAL MUSEUM JENDERAL SUDIRMAN
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH PURWOJATI
KABUPATEN BANYUMAS**

Oleh:

Agni Priambodo¹, Mulyoto², Djono³

Abstract

The Purpose of this study is to explore: (1) the learning plans in the use of visual media Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, (2) the learning action in the use of visual media Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, (3) result the learning in the use of visual media Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, (4) the learning obstacle in the use of visual media Museum Jenderal Sudirman Purwokerto. This study is done in SMP Muhammadiyah Purwojati Kabupaten Banyumas.

This study uses descriptive qualitative method. Sources of data used are informants, documents, documentations, place and event. The techniques for collecting the data are in depth interviews, observations, and document using purposive sampling technique. This study uses source triangulation, methodological triangulation, investigator triangulation, and theory triangulation as its data validity. The data analysis technique used is interactive model include data reduction, data serving, and conclusion drawing or verification.

The result of this study are as follow: (1) in the learning plans, teacher set the SK and KD, desain the method, make RPP, prepare the media, and make questions. (2) the learning process consist of three activity steps; they are: pre activity, main activity which consist of exploration, elaboration, and confirmation, and post activity which is the last activity consist of reflection and assessment. (3) result learning in the use of visual media Museum Jenderal Sudirman Purwokerto shows succes (4) facilitates and the lack of creativity of the teachers become obstacle in learning. To overcome the obstacles, the school will complete its facilities.

Keyword: *the use of visual media Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, SMP Muhammadiyah Purwojati*

¹ Alumni Program Studi Magister Pendidikan Sejarah UNS, email: agnipriambodo@gmail.com

² Dosen Program Studi Magister Pendidikan Sejarah UNS

³ Dosen Alumni Program Studi Magister Pendidikan Sejarah UNS

A. PENDAHULUAN

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan pendidikan (Sumantri dalam Sapriya, 2011: 11).

Dewasa ini, pembelajaran IPS telah dianggap menjadi salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, mengingat pentingnya pembelajaran IPS, maka pengajar dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan pembelajaran IPS salah satunya yaitu menggunakan media yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga untuk meminimalisir terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan salah persepsi siswa. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya (Wina Sanjaya, 2012: 69).

Jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak. (2) media hasil teknologi audio-visual. (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Azhar Arsyad, 2007: 29-33).

Sedangkan menurut Sri Anitah (2008: xv), menyebutkan jenis media pembelajaran, baik tradisional maupun media masa kini yaitu:

1. Media visual, yang terdiri dari:
 - a. Media visual yang tidak diproyeksikan (media sederhana).
 - b. Media visual yang diproyeksikan.
2. Media audio (tradisional dan digital).
3. Media audio visual.
4. Distance learning.
5. Online learning.

Penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengurangi keberpusatan pembelajaran kepada guru. Selain itu penggunaan media visual museum dalam pembelajaran IPS juga akan memberikan visualisasi yang kuat terhadap peristiwa masa lampau yang dihadirkan dalam pembelajaran.

Museum merupakan salah satu fasilitas umum yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran. Diorama serta benda-benda peninggalan sejarah merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dimanfaatkan. Seperti halnya yang terdapat di Museum Jenderal Sudirman Purwokerto.

Dengan menggunakan media pembelajaran guru dan peserta didik tidak perlu mengunjungi museum dalam pembelajaran. Namun tanpa mengunjungi museum guru dapat tetap menggunakan museum sebagai media pembelajaran dengan *slide*.

Pengemasan materi pembelajaran dengan *slide* dapat mengakomodasi keperluan guru untuk memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait dengan benda-benda yang berada di museum dengan menggunakan foto yang berfungsi menguatkan visualisasi.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati?
3. Bagaimana hasil pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati?
4. Bagaimana kendala pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati?

Tujuan Penelitian:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati.
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati.
4. Untuk mengetahui kendala pembelajaran dengan media Museum Jenderal Sudirman di SMP Muhammadiyah Purwojati.

B. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang melukiskan dan menafsirkan keadaan yang ada sekarang (Arief Furchan, 2011: 39).

Sementara itu Nusa Putra (2013: 71), menerangkan penelitian kualitatif deskriptif memiliki arti bahwa hasil eksplorasi atas subjek penelitian atau para partisipan melalui pengamatan dengan semua variannya, dan wawancara mendalam serta (*Focus Discussion Group*) FGD harus dideskripsikan dalam catatan kualitatif yang terdiri dari catatan lapangan, catatan wawancara, catatan pribadi, catatan metodologis, dan catatan teoritis.

Sedangkan strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus yaitu, penelitian yang terinci tentang seseorang atau sesuatu unit selama kurun waktu tertentu (Consuelo G. Sevilz, 1993: 73).

Penelitian ini merupakan penelitian dasar yang menekankan pada objek dan fakta-fakta yang ada yakni tentang pemanfaatan Museum Jenderal Sudirman dalam pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah Purwojati dengan materi "Peristiwa-peristiwa di Sekitar Proklamasi". Penelitian kualitatif ini menggunakan strategi studi kasus karena penelitian ini merinci tentang pelaksanaan pembelajaran pada unit atau lembaga sekolah. Dalam melakukan penelitian kualitatif ini peneliti hanya melihat fakta-fakta ataupun proses belajar mengajar yang memanfaatkan Museum Jenderal Sudirman Purwokerto dalam bentuk media visual atau *slide* di ruang kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati.

Dalam penelitian kualitatif, teknik logika yang digunakan adalah logika induktif abstraktif. Suatu logika yang bertitik tolak dari "khusus ke umum"; bukan dari "umum ke khusus" sebagaimana dalam logika deduktif verifikatif. Konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar kejadian (*incidence*) yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Teoritisasi yang memperlihatkan bagaimana hubungan antarkategori (atau hubungan antar variabel dalam terminologi penelitian kuantitatif) juga dikembangkan atas dasar data yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Karenanya, anatara kegiatan pengumpulan data dan analisis data menjadi tak mungkin dipisahkan satu sama lain. Keduanya berlangsung secara stimultan atau berlangsung serempak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto di SMP Muhammadiyah Purwojati.

Berdasarkan dari temuan penelitian dalam penelitian ini tentang perencanaan pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto di SMP Muhammadiyah Purwojati, sebelum guru memulai melakukan aktifitas belajar mengajar di dalam kelas terlebih dahulu seorang guru harus membuat perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru karena perencanaan tersebut akan menentukan apa yang akan dilakukan oleh seorang guru untuk mengajar peserta didiknya. Perencanaan pembelajaran tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu yang telah ditentukan oleh seorang guru dan perencanaan tersebut harus dilaksanakan dengan mudah serta tepat pada sasaran yang tentunya tetap berpedoman pada kurikulum KTSP.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP merupakan komponen penting dari kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Tugas guru yang paling utama terkait dengan RPP berbasis KTSP adalah menjabarkan silabus ke dalam RPP yang lebih operasional dan rinci, serta siap dijadikan pedoman atau scenario dalam pembelajaran. Dalam pengembangan RPP, guru diberikan kebebasan untuk mengubah, memodifikasi, dan menyesuaikan silabus dengan kondisi sekolah dan daerah, serta dengan

karakteristik peserta didik. Agar guru dapat membuat RPP yang efektif, dan berhasil guna, dituntut untuk memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan hakekat, fungsi, prinsip, dan prosedur pengembangan, serta cara mengukur efektifitas pelaksanaan dalam pembelajaran.

Penyusunan program pembelajaran akan bermuara pada rencana pelaksanaan pembelajaran, sebagai produk program pembelajaran jangka pendek, yang mencakup komponen program kegiatan belajar dan proses pelaksanaan program. Komponen program mencakup dasar, materi standar, metode dan teknik, media dan sumber belajar, waktu belajar dan daya dukung lainnya. Dengan demikian rencana pelaksanaan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berhubungan serta berinteraksi satu sama lain, dan memuat langkah-langkah pelaksanaannya, untuk mencapai tujuan atau membentuk kompetensi.

Langkah pertama yang ditempuh guru dalam mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah mengidentifikasi dan mengelompokkan kompetensi yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran. Kompetensi yang ingin dikembangkan harus mengandung muatan yang menjadi materi standar, yang dapat diidentifikasi berdasarkan kebutuhan peserta didik, namun pembentukan kompetensi seringkali membutuhkan waktu relative lama, harus realistis dan dapat dimaknai sebagai kegiatan atau pengalaman belajar tertentu, serta harus komprehensif, artinya berkaitan dengan visi dan misi sekolah.

Langkah kedua adalah mengembangkan materi standar. Materi standar merupakan isi kurikulum yang diberikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Secara umum, materi standar

mencakup tiga komponen utama yaitu ilmu pengetahuan, proses, dan nilai-nilai, yang dapat dirinci sesuai dengan kompetensi dasar, serta visi dan misi sekolah.

Langkah ketiga dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran adalah menentukan metode. Penentuan metode pembelajaran erat kaitannya dengan pemilihan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang diperlukan untuk membentuk kompetensi dasar. Dalam hal ini, strategi pembelajaran merupakan kegiatan guru dalam melakukan proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan.

Langkah terakhir dalam mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah merencanakan penilaian. Sejalan dengan KTSP yang berbasis kompetensi penilaian hendaknya dilakukan berdasarkan apa yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi

Guru IPS SMP Muhammadiyah Purwojati dalam membuat perencanaan pembelajaran hal pertama yang dilakukan adalah menentukan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan materi yang masih berhubungan dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, selanjutnya merancang metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan dibahas, membuat RPP, menyiapkan media visual, dan yang terakhir adalah membuat pertanyaan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik menerima penjelasan materi yang telah disampaikan di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung.

Sukses atau tidaknya suatu pembelajaran di dalam kelas akan ditentukan seberapa besar kemandirian ataupun keberhasilan seorang guru dalam membuat perencanaan sebelum melakukan

pembelajaran di dalam kelas. Perencanaan pembelajaran memainkan peranan penting dalam memandu guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar peserta didiknya. Perencanaan pembelajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa fungsi perencanaan pembelajaran dalam proses pembelajaran yakni:

- a. Memberi guru pemahaman yang lebih jelas tentang tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pengajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan itu.
- b. Membantu guru memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian tujuan pendidikan.
- c. Menambah keyakinan guru atas nilai-nilai pengajaran yang diberikan dan prosedur yang digunakan.
- d. Membantu guru dalam rangka mengenal kebutuhan-kebutuhan murid, minat-minat murid, dan mendorong motivasi belajar.
- e. Mengurangi kegiatan yang bersifat *trial and error* dalam mengajar dengan adanya organisasi kurikuler yang lebih baik, metode yang tepat dan menghemat waktu.
- f. Murid akan menghormati guru yang dengan sungguh-sungguh mempersiapkan diri untuk mengajar dengan harapan-harapan mereka.
- g. Memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk memajukan pribadinya dan perkembangan profesionalnya.
- h. Membantu guru memiliki perasaan percaya pada diri sendiri dan jaminan atas diri sendiri.
- i. Membantu guru memelihara kegairahan mengajar dan senantiasa memberikan bahan-bahan yang *up to date* kepada

murid (Oemar Hamalik, 2013: 135-136).

Perencanaan pembelajaran IPS dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto telah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) "Memahami usaha persiapan kemerdekaan" dan Kompetensi Dasar (KD) "Mendeskripsikan peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi Kesatuan Republik dan proses terbentuknya Negara Indonesia". Selain itu juga, dalam perencanaan pembelajaran dirancang dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Sebenarnya metode yang lebih tepat lagi adalah mengunjungi Museum Jenderal Sudirman, namun karena faktor efisiensi waktu dan biaya yang harus dikeluarkan oleh peserta didik, maka langkah paling efisien adalah mengemas koleksi Museum Jenderal Sudirman Purwokerto dalam bentuk media visual.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Umi Hartati (2013) yang berjudul "Pemanfaatan Media Museum dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Seputih Agung Lampung, bahwa dalam perencanaan pembelajaran dengan penggunaan museum harus disesuaikan terlebih dahulu dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan koleksi yang terdapat di museum.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto di SMP Muhammadiyah Purwojati.

Setelah proses perencanaan pembelajaran sukses disusun, hal selanjutnya yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan tugas utama dari seorang guru, dimana pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik.

Dalam tahap pelaksanaan pembelajaran ini, guru pastilah memiliki

tujuan dan strategi yang telah direncanakan diawal. Dalam proses pembelajaran atau lebih sering dengan mengajar ini merupakan sebuah usaha dari guru untuk memberikan keterampilan, ide, informasi, nilai, cara berfikir sebagai sarana untuk meningkatkan diri dan cara-cara belajar bagaimana belajar (*learn to learn*) (Suyono, 2011: 16-17).

Seperti halnya yang diungkapkan oleh John R Pancella yang dikutip oleh Slameto (2010: 33) dalam kegiatan belajar mengajar guru memiliki tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Memberikan bantuan kepada siswa dengan menceritakan sesuatu yang baik yang dapat menjamin kehidupannya, itu adalah ide yang bagus.
- b. Memberikan jawaban langsung kepada pertanyaan yang diminta oleh siswa.
- c. Memberikan kesempatan untuk berpendapat.
- d. Memberikan evaluasi.
- e. Memberikan kesempatan untuk menghubungkan dengan pengalamannya sendiri.

Unsur terpenting dalam mengajar adalah merangsang dan mengarahkan siswa untuk belajar. Mengajar sebenarnya adalah menolong peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, ide, serta apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan peserta didik itu sendiri. Cara mengajar guru yang baik akan mendorong siswa dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa (Triyanto, 2010: 17).

Jika tujuan pengajaran adalah pernyataan tentang hasil pengajaran yang diharapkan, maka pembelajaran lebih tertuju pada pengelolaan proses. Dengan demikian, agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, maka harus ada

peningkatan kualitas pembelajaran, dalam arti adanya perbaikan pengajaran ke arah pengelolaan proses pembelajaran. Terkait dengan pembelajaran sebagai pengelolaan proses pembelajaran, maka ada beberapa variable dalam pembelajaran, yaitu metode pembelajaran, penggunaan media, kondisi pengajaran, dan hasil belajar (Uno, 2009:153-156).

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru terdiri dari tiga tahap kegiatan, yakni (1) *kegiatan awal*, merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Kegiatan awal ini meliputi salam, presensi, apersepsi, dan selanjutnya menyampaikan SK, KD, indikator serta tujuan pembelajaran. (2) *kegiatan inti*, kegiatan inti dalam pembelajaran ini menggunakan media visual yang berbentuk *slide* untuk membantu guru menjelaskan materi kepada peserta didik dengan menampilkan contoh-contoh peristiwa yang terjadi di sekitar proklamasi kemerdekaan dan upaya untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan koleksi Museum Jenderal Sudirman Purwokerto. Tahap pembelajaran IPS yang menggunakan KTSP ini meliputi tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dan dalam pembelajaran ini menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sebaiknya, dalam pembelajaran IPS, metode ceramah ini tidak digunakan penuh dalam jam pembelajaran, namun dapat diberikan jeda untuk menyaksikan koleksi museum yang telah disajikan dalam bentuk *slide*. Karena dalam pembelajaran yang menggunakan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto ini memberikan banyak ruang kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya atau berfikir kritis dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media

visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, dan seharusnya guru hanya berperan sebagai fasilitator saja. (3) *kegiatan akhir*, merupakan kegiatan penutup dalam proses pembelajaran di kelas yang lebih berorientasi dilakukan oleh guru untuk melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan refleksi, melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik, dan menginformasikan topik untuk pertemuan selanjutnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, guru IPS menggunakan media berupa *slide* yang disusun sedemikian rupa sehingga menarik dan sesekali *slide* tersebut dibarengi dengan pemutaran lagu perjuangan yang semakin membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran hingga selesai dan banyak pertanyaan yang terlontar dari peserta didik untuk menanyakan terkait dengan materi pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan di atas telah diterapkan oleh guru IPS kelas VIII di SMP Muhammadiyah Purwojati dengan melakukan berbagai perencanaan yang telah diuraikan di atas dalam perencanaan pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan Museum Jenderal Sudirman Purwokerto sebagai media pembelajaran dapat bermanfaat untuk membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, menumbuhkan apresiasi, dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia.

Hal ini ternyata berbeda dengan hasil penelitian Suharto (2009) "Museum Kretek sebagai Media dan Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA 1 Gebog Kudus", dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan Museum, peserta didik diajak untuk mengunjungi museum Kertek secara langsung, sehingga peserta didik dapat secara langsung belajar sejarah dengan melakukan identifikasi benda-benda bersejarah koleksi museum.

3. Hasil pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto di SMP Muhammadiyah Purwojati.

Sesudah atau dalam melaksanakan suatu kegiatan perlu diadakan evaluasi agar dapat diketahui, berhasil atau tidaknya kegiatan yang dilakukan tersebut. Demikian halnya dalam pendidikan, evaluasi merupakan bagian yang sangat penting yang harus dilaksanakan oleh guru.

Hasil dalam pembelajaran tidak bisa terlepas dari proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Untuk mengetahui hasil pembelajaran tentu harus dilakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi (penilaian) merupakan bagian penting dalam suatu sistem instruksional. Karena itu, penilaian mendapat tanggung jawab untuk melaksanakan fungsi-fungsi pokok sebagai berikut.

- a. *Fungsi edukatif*: evaluasi adalah sub sistem dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keseluruhan sistem dan/ atau salah satu subsistem pendidikan. Bahkan dengan evaluasi dapat diungkapkan hal-hal yang tersembunyi dalam proses pendidikan.
- b. *Fungsi institusional*: evaluasi berfungsi untuk mengumpulkan informasi akurat tentang *input* dan *output* pembelajaran disamping proses pembelajaran itu sendiri.

Dengan evaluasi dapat diketahui sejauh mana siswa mengalami kemajuan dalam proses belajar setelah mengalami proses pembelajaran.

- c. *Fungsi diagnostik*: dengan evaluasi dapat diketahui kesulitan masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh siswa dalam proses/kegiatan belajarnya. Dengan informasi tersebut maka dapat dirancang dan diupayakan untuk menanggulangi dan atau membantu bersangkutan untuk mengatasi kesulitannya dan atau memecahkan masalahnya.
- d. *Fungsi administratif*: evaluasi menyediakan data tentang kemajuan belajar siswa, yang pada gilirannya berguna untuk memberikan sertifikasi (tanda kelulusan) dan untuk melanjutkan studi lebih lanjut dan atau untuk kenaikan kelas. Jadi, hasil evaluasi memiliki fungsi administratif. Evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru-guru dalam proses belajar mengajar, hal ini berdaya guna untuk kepentingan supervisi.
- e. *Fungsi kurikuler*: evaluasi menyediakan data dan informasi yang akurat dan berdaya guna bagi pengembangan kurikulum (perencanaan, uji coba di lapangan, implementasi, dan revisi).
- f. *Fungsi manajemen*: komponen evaluasi merupakan bagian integral dalam sistem manajemen, hasil evaluasi berdaya guna sebagai bahan bagi pimpinan untuk membuat keputusan manajemen pada semua jenjang manajemen.

Dalam penerapannya evaluasi meliputi tiga tahap, yaitu (1) identifikasi dan perumusan tujuan, (2) definisi yang berhubungan dengan tatak laku para peserta

didik, yaitu perubahan apa yang kita harapkan dari peserta didik akibat tujuan tersebut, (3) penyusunan instrumen yang valid, dapat dipercaya, dan praktis untuk mengamati tahap tertentu dalam tingkah laku peserta didik seperti pengetahuan, informasi, kecakapan, sikap, apresiasi, kemampuan beradaptasi pribadi dan sosial, minat, dan kebiasaan kerja (S.K. Kochhar, 2008: 521).

Pembelajaran IPS yang menurut sebagian besar peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati membosankan karena materi pembelajaran IPS yang cukup banyak nyatanya membuat guru mata pelajaran IPS memutar otak untuk memberikan suasana belajar di dalam kelas yang menarik. Hal ini dilakukan karena suasana belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar sedangkan motivasi berpengaruh terhadap pencapaian prestasi. Oleh karena itu, penciptaan suasana belajar merupakan upaya sangat penting dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Mulyono Abdurrahman, 2012: 87).

Hasil pembelajaran dengan penggunaan Museum Jenderal Sudirman Purwokerto dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Muhammadiyah Purwojati telah menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Peningkatan motivasi belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan dalam sikap/afektif peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu pula dapat dilihat dari aspek kognitif yang dapat ditunjukkan dengan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Meningkatnya nilai pembelajaran IPS peserta didik dalam proses belajar mengajar merupakan indikasi baik bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran media visual Museum Jenderal Sudirman dapat mendorong peserta didik untuk lebih memperhatikan setiap detail materi

pembelajaran yang dapat berimbas kepada meningkatnya nilai peserta didik.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Umi Hartati (2013) yang berjudul "Pemanfaatan Media Museum dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Seputih Agung Lampung, bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik, dapat memperjelas materi, dan dapat diarahkan untuk mencapai ranah afektif.

4. Kendala pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto di SMP Muhammadiyah Purwojati.

Upaya pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto di SMP Muhammadiyah Purwojati memiliki beberapa kendala yang dapat menghambat pelaksanaannya. Kendala yang dihadapi oleh guru meliputi: *pertama*, berkaitan dengan sarana dan prasarana yang akan digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Masih minimnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah membuat guru harus bergantian jika akan menggunakan LCD untuk memperlancar proses pembelajaran di dalam kelas. LCD yang tersedia di SMP Muhammadiyah Purwojati pada saat ini berjumlah tiga buah, sedangkan ruang kelas yang tersedia berjumlah lima ruang. Kurangnya sarana dan prasarana merupakan salah satu penghambat dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran merupakan pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih baik, karena sarana dan prasarana pembelajaran tersebut dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik serta membantu peserta didik untuk lebih mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kedua, kurang kreatifnya guru dalam pembuatan media interaktif yang akan menggunakan koleksi Museum Jenderal Sudirman Purwokerto untuk dijadikan contoh dalam penyampaian materi pembelajaran berlangsung. Kurang kreatifnya guru dalam pembuatan media pembelajaran akan mempengaruhi peserta didik dalam menerima pembelajaran, yang seharusnya dengan adanya media pembelajaran peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tetapi dengan kurang menariknya media yang guru kemas dalam bentuk *slide* ini maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh guru IPS kelas VIII di SMP Muhammadiyah Purwojati dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto adalah pihak sekolah akan berusaha untuk menambah sarana LCD yang cukup diperlukan oleh guru pada saat proses pembelajaran di kelas. Selain itu, untuk menunjang pembelajaran yang berbasis teknologi, guru-guru yang berafiliasi dengan SMP Muhammadiyah Purwojati diwajibkan untuk membekali diri dengan laptop, bukan tanpa alasan kenapa laptop menjadi barang wajib bawaan guru. Ini dikarenakan laptop merupakan salah satu barang yang dapat membantu tugas guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, untuk pembelajaran IPS yang cakupannya luas yakni, IPS ekonomi, IPS Sejarah, IPS sosiologi, maka pihak sekolah juga dituntut untuk menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, misalnya untuk menunjang pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran IPS pihak sekolah menyediakan beberapa replika foto perjuangan para pejuang nasional maupun pejuang lokal dalam rangka menyongsong dan mempertahankan proklamasi. Sehingga media yang dimiliki

sekolah bukan hanya media visual yang terbatas pada buku pelajaran peserta didik.

Hasil penelitian ini ternyata berbeda dari hasil penelitian Widi Astutik (2012) yang berjudul "Museum Prambanan sebagai Media dan Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Prambanan", dalam penelitian tersebut kendala yang dihadapi terutama adalah guru sejarah SMA Prambanan belum semuanya memahami eksistensi Museum Prambanan, hal ini ditunjukkan dengan tingkat pemahaman yang tidak sama antara guru yang satu dengan yang lainnya.

D. KESIMPULAN

1. Dalam perencanaan pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto yang pertama kali dilakukan oleh guru IPS adalah menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan materi yang berhubungan dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, merancang metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan dibahas, membuat RPP, menyiapkan media visual dalam bentuk *slide*, dan yang terakhir membuat pertanyaan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik menerima penjelasan materi yang telah disampaikan di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto dalam bentuk *slide*.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sekolah memiliki keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran IPS, maka dari itu Museum Jenderal Sudirman Purwokerto dapat digunakan guru IPS sebagai media pembelajaran yang dikeas dalam bentuk *slide*. Guru

juga melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yakni: kegiatan awal, kegiatan inti yang terdiri dari tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, dan kegiatan akhir. Yng merupakan kegiatan penutup dari proses kegiatan pembelajaran yang terdiri dari tahap refleksi dan penilaian. Dalam tahap pembelajaran ini, guru menerapkan metode ceramah dan tanya jawab.

3. Dalam hal hasil pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati, guru melakukan evaluasi terlebih dahulu untuk mengetahui hasil pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan oleh guru yaitu dalam bentuk tanya jawab dan pemberian soal esai, dalam hal ini guru akan mengetahui seberapa jauh peran media pembelajaran berupa media visual yang dikemas dalam bentuk *slide* yang digunakan dalam rangka membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS di dalam kelas. Dan ternyata hasilnya baik setelah dilihat dalam bentuk nilai ataupun pemahaman yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.
4. Kendala yang dihadapi oleh guru IPS kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati yaitu kurangnya LCD serta layar yang disediakan oleh pihak sekolah dan kurang kreatifnya guru IPS dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar di dalam kelas. Upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut antara lain, pihak sekolah akan segera memperbanyak sarana LCD dan layar yang dibutuhkan oleh setiap guru ketika akan mengajar di dalam kelas.
5. Saran
 1. Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas yang berhubungan dengan pembelajaran khususnya

pembelajaran IPS dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto.

2. Guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto harus dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal agar pembelajaran IPS dapat berkualitas dan menyenangkan bagi peserta didik serta harus lebih memperhatikan serta mempertimbangkan dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.
3. Peserta didik harus bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media Visual Museum Jenderal Sudirman Purwokerto, karena museum tersebut memiliki nilai-nilai yang dapat dijadikan wahana pengembangan wawasan peserta didik.
4. Pengelola Museum Jenderal Sudirman hendaknya meningkatkan fasilitas penunjang bagi pengunjung museum serta menambah benda koleksi Museum Jenderal Sudirman Purwokerto untuk semakin menarik minat pengunjung.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rohani. 2010. *Pengelolaan pengajaran: Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief Furchan. 2011. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Burhan Bungin. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- _____. 2011. *Penelitian Kualitatif: Kor. si, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Consuello G. Sevilla dkk. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Depok: Universitas Indonesia Press.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2012. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta. Bumi Aksara.
- H.B. Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- Heri Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Nusa Media.
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- I Wayan Putra Yasa. 2011. *Museum Gedong Kirtya Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal di Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Ganesha-Singaraja*. Tesis PPs UNS Surakarta.
- John W. Creswell. 2013. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lexy J Meloeng. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta Timur. Bumi Aksara
- Martiyono. 2012. *Perencanaan Pembelajaran: Suatu Pendekatan Praktis Berdasarkan KTSP Termasuk Model Tematik*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Miles M.B dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono Abdurrahman. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Museum Bank Rakyat Indonesia. Jakarta: Indonesia Image.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- N. Daldjoeni. 1997. *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (Untuk Mahasiswa IKIP atau FKIP dan Guru Sekolah Lanjutan*. Bandung: P.T. Alumni
- Nusa Putra. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2008. *Pendidikan IPS*. Bandung: Laboratorium PKN Universitas Pendidikan Indonesia.
- _____. 2011. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- S. K. Kochhar. 2008. *Teaching Of History. Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin E dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Solo: UNS Press.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifurahman dan Tri Ujiati. 2013. *Manajemen dalam Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Umi Hartati. 2013. *Pemanfaatan Media Museum dalam Pembelajaran Sejarah*. Tesis PPs UNS Surakarta.
- Uno. 2009. *Model pembelajaran inovatif=progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuniati Puji Hastuti .2009. *Fungsi Museum Radya Pustaka sebagai sumber Belajar dan Sarana Penanaman Kesadaran Sejarah*. Tesis PPs UNS Surakarta
- Wahab A. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar IPS*. Bandung: Afabeta.
- Widi Astutik. 2012. *Museum Prambanan sebagai Media dan Sumber Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Prambanan*. Tesis PPs UNS Surakarta.
- Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sumber Internet:

- www.lontar.ui.ac.id diunduh hari rabu, 21 mei 2014, 10.40 WIB.
- www.kajianteor.com diunduh hari rabu 21 mei 2014, 10.40 WIB.
- http://www.museumindonesia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=2&Itemid=1 yang diunduh pada hari rabu, 21 mei 2014, 10.40 WIB.
- <http://museumranggawarsita.com/profil/pengertian-museum> di unduh hari Rabu, 21 Mei 2014, 10:39 WIB.
- www.tuanguru.com diunduh hari rabu 21 mei 2014, 10.40 WIB.

Jurnal:

- Alberto F Cabrera. 2002. *Classrom Teaching Practices: ten Lesseous Learned*. Seminario *Calidad e Innovacion en el Sistema Universitario* 9-11 de enero de 2002.
- Allan C. Ornstein dan Thomas J. Lasly. 2002. *Stategic for Effeive teaching*. ISBN.
- George E Hein. 2006. *Progresive Education and Museum Education*. *Journal of Museum Education*. Vol 31 number 3. 2006. Page 161-174.
- Hans Martens. 2010. *Media Literacy Education: Concepts, Theories and Future Directions*. *Jurnal Media Literacy Education*. volume 2. 2010. University of Antwerp Belgium. Page 1-22.
- Mustakim. 2011. "Pengembangan Nilai Kemanusiaan Melalui Pendidikan Sejarah". *Jurnal Inspirasi* vol.II, no 2 Mei 2011.
- Renee Hobbs dan Amy Jensen. 2009. "The Past, Present, and Future of Media Literacy Education". *Journal of Media Literacy Education*. volume 1,page 1-11.
- Sonia Livingstone. 2004. "Media Literacy and the Challenge of New Information and Comunication Technologies". *Jurnal The Communication Review*. Jilid 7. 2004. Hal 3-14.

