

PERAN GURU DALAM PEMANFAATAN MUSEUM PIDIE JAYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 BANDAR BARU

Aninya Yolanda¹, Heri Fajri², Muhammad Zaini³

¹²³Pendidikan Sejarah, Jabal Ghafur, Pidie, Aceh, Indonesia

Email : Aninyayolanda41@gmail.com, herifajriunigha@gmail.com, mohammadzaini964@gmail.com

ABSTRACT

This study is titled "The Role of Teachers in Utilizing the Pidie Jaya Museum as a History Learning Medium at SMAN 1 Bandar Baru." The objectives of this research are: 1) to identify the role of teachers in utilizing the Pidie Jaya Museum as a medium for history learning at SMAN 1 Bandar Baru; 2) to examine the quality of student learning at SMAN 1 Bandar Baru; and 3) to analyze the implementation of the Pidie Jaya Museum as a history learning medium at SMAN 1 Bandar Baru. This study employs a qualitative approach and is categorized as experimental research. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation methods. The findings indicate that history teachers at SMAN 1 Bandar Baru play an active role in designing and implementing history learning based on the Pidie Jaya Museum. Their role includes structured lesson planning, selecting relevant visual media, and conducting interactive and contextual learning activities. The use of the museum as a learning medium has a positive impact on increasing students' interest in learning, engagement, understanding of local historical concepts, and awareness of cultural heritage. Learning becomes more lively, meaningful, and aligned with the principles of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Teacher's Role, Learning Media, Museum, History

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul peran guru dalam pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai media pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Bandar Baru, tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui peran guru dalam pemanfaatan museum Pidie Jaya sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Bandar Baru. 2) untuk mengetahui kualitas belajar siswa pada SMAN 1 Bandar Baru. 3) untuk mengetahui implementasi pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Bandar Baru. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen, Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dengan Metode Observasi, Metode Wawancara (*Interview*) dan Metode Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Baru berperan aktif dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran sejarah berbasis media Museum Pidie Jaya. Peran tersebut mencakup perencanaan pembelajaran yang terstruktur, pemilihan media visual yang relevan, serta pelaksanaan kegiatan belajar yang interaktif dan kontekstual. Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar, keaktifan siswa, pemahaman konsep sejarah lokal, serta kesadaran terhadap pentingnya warisan budaya. Pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka..

Kata kunci: Peran Guru, Media Pembelajaran, Museum, Sejarah

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia. Seiring dengan dinamika kehidupan yang terus berkembang, sistem pendidikan pun mengalami transformasi secara bertahap. Perubahan tersebut mencakup berbagai aspek penting, seperti kompetensi tenaga pendidik, mutu layanan pendidikan, pembaruan kurikulum, ketersediaan sarana dan prasarana, serta efektivitas manajemen penyelenggaraan pendidikan. Faktor penting yang memengaruhi kualitas pembelajaran tersebut adalah tersedianya bahan ajar yang relevan dan berkualitas (Wena, 2021:229). Bahan ajar berperan sebagai media sekaligus sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara bersamaan. Desain bahan ajar yang baik bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga tujuan instruksional dapat tercapai secara optimal.

Peran guru dalam mengemas bahan ajar atau menyampaikan materi kepada para peserta didik hendaknya menjadi dasar kuat untuk menarik minat pembelajaran sejarah. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, sehingga bukan hanya buku pegangan peserta didik dan buku guru yang menjadi rujukan utama, akan tetapi di lingkungan masyarakat juga perlu mendapat perhatian pengajar sejarah. Terutama yang berhubungan dengan tema-tema sejarah nasional yang jejaknya dapat ditemukan dalam sumber lokal, baik melalui arsip di lembaga karsipan di daerah maupun peninggalan benda sejarah yang ada di museum, cagar budaya ataupun rumah budaya dan sejarah di daerah tertentu.

Museum sebagai salah satu tempat warisan budaya yang mampu menjadikan ia sebagai media pembelajaran, media pembelajaran ini harus bisa dimanfaatkan oleh guru, karena guru yang mampu memberikan berbagai pengetahuan tentang sejarah dari museum ke siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna (Sulaiman Jusuf, 2022:19). Melalui kunjungan atau pemanfaatan materi dari museum, guru dapat menghidupkan pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman langsung yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya dan sejarah bangsanya.

Mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah dapat memanfaatkan museum sebagai salah satu sumber belajar. Museum sebagai salah satu sumber belajar merupakan inovasi dalam pembelajaran sejarah. Namun kurangnya pengetahuan tentang pemanfaatan museum inilah yang terjadi pada Museum Kabupaten Pidie Jaya. Museum Kabupaten Pidie Jaya ini tidak dimanfaatkan sebagai mana mestinya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bandar Baru, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dan penyampaian naratif dari guru, yang bersumber pada buku-buku bacaan konvensional. Buku-buku tersebut umumnya memuat paragraf panjang dan penjelasan teoretis yang cukup padat. Dalam situasi tersebut, siswa kurang diberi ruang untuk secara aktif merespons materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran bersifat satu arah. Model pembelajaran seperti ini

berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, serta menurunkan minat mereka dalam memahami dan mengingat materi sejarah.

KAJIAN TEORITIS

Peran Guru

Menurut(Cahyani dan Dewi, 2021:272), peran dapat dipahami sebagai suatu bentuk aktivitas yang dijalankan karena adanya tanggung jawab atau tuntutan yang melekat pada suatu profesi maupun kondisi tertentu. Sementara itu, (Rumbewas dkk. 2018:202) mengemukakan bahwa peran merupakan pola perilaku yang khas dan mencerminkan identitas seseorang dalam menjalankan suatu pekerjaan atau posisi tertentu dalam masyarakat.

Selanjutnya (Kozier, 2015:19) menjelaskan bahwa peran adalah seperangkat perilaku yang diharapkan oleh orang lain dari seseorang berdasarkan kedudukannya dalam suatu sistem sosial. Perilaku ini terbentuk dari pengaruh lingkungan sosial, baik internal maupun eksternal, dan cenderung bersifat stabil. Dalam pandangan (Susanto, 2016:97), peran merupakan deskripsi sosial yang menggambarkan identitas dan kedudukan seseorang dalam suatu tatanan masyarakat tertentu.

Menurut (Buchari, 2018:111), peran guru dapat dilihat dari tiga aspek utama: profesional, kemanusiaan, dan kemasyarakatan. Dari sisi profesional, guru memiliki tanggung jawab dalam mendidik, mengajar, melatih, dan mengelola proses pembelajaran secara efektif. (Anwar, 2018:2) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, peran guru sangat beragam, antara lain: Fasilitator, Pembimbing, Pencipta lingkungan belajar, Teladan, Motivator, Agen pengembangan kognitif, Manajer kelas

Museum

Museum adalah salah satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Warisan budaya tersebut adalah bukti peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial (Apriliani et al., 2022:2). Museum merupakan salah satu lembaga budaya yang memiliki peran penting dalam melestarikan dan menyajikan warisan sejarah sebuah bangsa kepada generasi masa kini dan yang akan datang (Awaliyah et al., 2022:4).

Menurut (Ghazali, 2021:31) Museum merupakan sarana pembelajaran sekaligus tempat rekreasi yang edukatif. Baik museum nasional maupun lokal memiliki peran penting dalam menyoroti perkembangan sosial, budaya, dan seni. Koleksi yang dimiliki oleh museum dapat menghidupkan kembali pembelajaran sejarah dan memberikan warna baru dalam metode pengajaran. Menurut (Chuzaimah, 2022:18) Museum-museum yang ada di Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan jenis koleksi yang dimiliki:
- b. Berdasarkan kedudukannya atau cakupan wilayah representasinya:

Media Pembelajaran Sejarah

Menurut (Alwi, 2017:184), media pembelajaran adalah sarana atau instrumen yang dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran proses pendidikan serta mempercepat pencapaian

tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Sementara itu, Heinich dalam (Arsyad, 2016:4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai saluran atau alat yang membawa pesan-pesan instruksional dari sumber kepada penerima, yang dalam konteks ini adalah siswa. (Kustandi dan Daddy, 2020:6) menekankan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas makna materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pemahaman siswa terhadap isi pelajaran menjadi lebih baik dan mendalam. Lebih jauh, pemanfaatan media juga memperluas peran guru. Guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran memiliki ruang gerak yang lebih luas dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, dibandingkan dengan guru yang mengajar tanpa bantuan media.

Menurut (Indriana, 2016:32), terdapat sembilan faktor penting yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mencakup keterbatasan sumber daya institusi, keselarasan antara media dengan mata pelajaran yang disampaikan, karakteristik peserta didik, perilaku serta tingkat keterampilan pendidik, tujuan pembelajaran, keterkaitan antar mata pelajaran, lokasi pembelajaran, ketersediaan waktu, dan variasi media yang digunakan.

Briggs dan Wagner dalam (Rosdiani, 2014:73) menjelaskan bahwa pembelajaran mencakup rangkaian aktivitas yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. (Sagala, 2015:62) menambahkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas guru yang telah dirancang secara sistematis dalam bentuk desain instruksional, bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif serta didukung oleh ketersediaan berbagai sumber belajar. Sementara itu, Rosemary (2013:235) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan siklus yang melibatkan proses penggalian pengetahuan baru oleh peserta didik, pemaknaan terhadap pengetahuan tersebut, serta pengaplikasiannya dalam kehidupan nyata. Untuk dapat mencapai efektivitas dalam pembelajaran, peserta didik perlu melalui keseluruhan tahapan dalam siklus belajar tersebut.

Menurut (Maellaro, 2020:14), pembelajaran hakikatnya adalah komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta antarsiswa. Proses ini bertujuan untuk mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaannya, guru menjadi fasilitator utama yang memungkinkan siswa memperoleh, mengolah, dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperoleh dari proses belajar.

Museum Sebagai Media Pembelajaran

(Susanti, 2019:22) menjelaskan bahwa museum memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap media pembelajaran siswa, terutama dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang bencana alam dan dampaknya terhadap kehidupan manusia. Dengan mengunjungi museum, siswa dapat menyaksikan langsung berbagai artefak, foto, dan model yang menggambarkan peristiwa yang pernah terjadi, seperti Tsunami Aceh 2004.

Selain itu (Yusufhadi, 2016:28) dalam bukunya yang berjudul menjelaskan bahwa museum juga dapat memperkenalkan siswa pada pentingnya mitigasi bencana dan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana alam. peran mereka dalam upaya pencegahan dan bantuan pasca-bencana. Sebagaimana (Al-Munawir, 2017:20) dalam bukunya mengesekan bahwa fungsi museum sebagai

media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pendidikan, terutama dalam pembentukan pemahaman siswa terhadap sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Metode ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam implementasi pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Bandar Baru.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Bandar Baru, Kabupaten Pidie Jaya. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 berjumlah 34 orang. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada 22–24 Mei 2025.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Data primer: diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dengan guru sejarah, kepala sekolah, dan siswa.
2. Data sekunder: diperoleh dari dokumen sekolah, profil institusi, serta literatur pendukung.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi partisipatif, dengan peneliti terlibat langsung mengamati aktivitas pembelajaran.
2. Wawancara mendalam, dilakukan terhadap guru sejarah, kepala sekolah, dan siswa untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan museum dalam pembelajaran.
3. Dokumentasi, berupa foto, arsip, dan dokumen pendukung lainnya yang relevan.

Keabsahan Data

Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik, serta konfirmasi silang antar data. Teknik kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas digunakan untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan.

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti mengolah data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menjawab fokus permasalahan penelitian.

3. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri 1 Bandar Baru, Ibu Cut Riska Nurul Maulina pada tanggal 22 Mei 2025, diketahui bahwa hingga saat ini pembelajaran sejarah di sekolah belum secara langsung memanfaatkan Museum Pidie Jaya melalui kegiatan kunjungan lapangan. Hal ini disebabkan oleh berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya dukungan logistik, dan belum adanya program resmi dari sekolah untuk mengintegrasikan museum sebagai media pembelajaran aktif.

Namun demikian, Ibu Cut Riska menyampaikan bahwa secara materi dan pendekatan, museum sebenarnya sangat relevan dan potensial untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar

sejarah. Guru menyatakan bahwa Museum Pidie Jaya memiliki banyak koleksi yang sesuai dengan kurikulum sejarah, khususnya mengenai sejarah lokal, budaya Aceh, serta peristiwa gempa dan tsunami yang memiliki nilai edukatif tinggi.

Dalam wawancara Ibu Cut Riska juga menyatakan: “Selama ini kami memang belum melakukan kunjungan langsung ke museum, tapi saya pribadi melihat museum sebagai media pembelajaran yang sangat baik. Kalau ada dukungan dari sekolah, tentu kami sangat ingin mengajak siswa belajar langsung ke sana. Itu akan membuat siswa lebih tertarik dan paham dengan materi sejarah.” (Wawancara, 22 Mei 2025)

Sebagai alternatif, guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Baru berusaha memperkenalkan isi museum melalui media gambar, video, atau penugasan mandiri yang berkaitan dengan materi sejarah lokal. Meskipun belum optimal, langkah ini menunjukkan adanya kesadaran dan inisiatif guru dalam mengarahkan siswa untuk mengenal sejarah secara kontekstual.

Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam pemanfaatan Museum Pidie Jaya masih bersifat konseptual dan belum terimplementasi secara langsung dalam bentuk pembelajaran lapangan. Hal ini menjadi catatan penting bahwa dukungan dari pihak sekolah dan instansi terkait sangat dibutuhkan agar potensi museum sebagai media pembelajaran dapat benar-benar dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Selanjutnya wawancara dengan ibu Nurul Husna pada tanggal 22 Mei 2025, beliau menyampaikan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan Museum Pidie Jaya sebagai media perlu disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku dalam kurikulum. Adapun SK yang relevan adalah “Memahami prinsip dasar ilmu sejarah”, dan KD yang dipakai yaitu “Mendeskripsikan tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia pada masa praaksara dan aksara.” Hal ini sejalan dengan pendapat (Sardiman, 2012) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang efektif harus mengacu pada SK dan KD sebagai dasar pengembangan tujuan, materi, dan metode pembelajaran.

Selain penyesuaian kompetensi, pemilihan metode yang tepat juga menjadi aspek penting. Meskipun metode karya wisata merupakan pilihan yang ideal untuk pembelajaran berbasis museum, implementasinya belum memungkinkan di kelas X karena kegiatan tersebut baru direncanakan di kelas XI semester genap. Oleh karena itu, alternatif yang digunakan adalah dengan menyajikan materi berbasis visual yang berasal dari koleksi Museum Pidie Jaya secara interaktif melalui media pembelajaran dalam kelas. Pendekatan ini didukung oleh (Hamalik, 2008), yang menyebutkan bahwa media visual mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dan memperjelas konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran.

Dalam proses penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), ditemukan bahwa dokumen RPP yang telah dirancang belum sepenuhnya dijalankan secara konsisten dalam proses pembelajaran. Banyak kegiatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan rencana yang tertuang dalam RPP. Menurut (Nana Sudjana, 2011), keberhasilan RPP sangat bergantung pada konsistensi guru dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran ke dalam kegiatan nyata di kelas.

Untuk menunjang keterlibatan siswa, guru perlu menyiapkan media pembelajaran interaktif. Langkah awal yang dilakukan adalah menentukan topik yang akan disampaikan,

kemudian mencari gambar atau dokumentasi koleksi Museum Pidie Jaya yang sesuai dengan materi. Gambar tersebut dilengkapi penjelasan singkat namun jelas, dan disusun dalam bentuk slide yang disajikan secara menarik agar membentuk media visual interaktif. (Arsyad, 2015).

Langkah terakhir dalam proses pembelajaran adalah menyusun pertanyaan evaluatif yang disampaikan pada akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini penting sebagai dasar refleksi guru dalam melihat efektivitas proses belajar mengajar dan sebagai umpan balik untuk perbaikan pembelajaran di pertemuan selanjutnya (Dimyati & Mudjiono, 2013).

Kualitas Belajar Siswa di SMAN 1 Bandar Baru

Kualitas belajar siswa merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Di SMA Negeri 1 Bandar Baru, kualitas belajar siswa dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti partisipasi aktif dalam pembelajaran, pemahaman terhadap materi, hasil evaluasi, serta sikap dan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sejarah ibu Suwarni pada tanggal 22 Mei 2025, diketahui bahwa secara umum siswa di SMA Negeri 1 Bandar Baru menunjukkan antusiasme yang cukup baik dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Namun, kualitas belajar masih bervariasi tergantung pada metode pembelajaran yang digunakan. Ketika guru menggunakan metode ceramah konvensional, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam diskusi. Sebaliknya, saat diterapkan metode pembelajaran yang bersifat aktif dan kontekstual seperti diskusi kelompok, studi kasus, atau penggunaan media visual, siswa tampak lebih antusias dan mudah memahami materi.

Ibu Suwarni selaku Guru sejarah menyampaikan bahwa: "Siswa kita sebenarnya memiliki minat yang baik terhadap sejarah, hanya saja perlu pendekatan pembelajaran yang menarik. Kalau hanya ceramah, mereka cepat bosan. Tapi kalau kita ajak berdiskusi, menonton video sejarah, atau menganalisis gambar dan dokumen, mereka jadi lebih aktif." (Wawancara, 22 Mei 2025)

Selain itu, hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat pencapaian nilai kognitif masih tergolong sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual siswa perlu terus ditingkatkan, terutama melalui metode pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis pengalaman langsung.

Motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh relevansi materi dengan kehidupan mereka. Ketika pembelajaran dikaitkan dengan sejarah lokal atau lingkungan sekitar, siswa menjadi lebih tertarik. Oleh karena itu, pemanfaatan sumber belajar seperti Museum Pidie Jaya dinilai sangat potensial untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, terutama dalam pelajaran sejarah.

Sebelum adanya pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai media pembelajaran, sikap siswa terhadap pelajaran sejarah di SMAN 1 Bandar Baru cenderung kurang antusias dan pasif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap pelajaran sejarah, antara lain metode pembelajaran yang monoton, materi yang bersifat hafalan, serta kurangnya keterlibatan emosional siswa terhadap topik yang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas belajar siswa di SMA Negeri 1 Bandar Baru cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan melalui inovasi metode pembelajaran, penyediaan media belajar yang menarik, serta dukungan lingkungan belajar yang mendukung partisipasi aktif siswa

Implementasi Pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Bandar Baru

Implementasi pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Baru belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah dan kepala sekolah, diketahui bahwa meskipun terdapat kesadaran akan pentingnya museum sebagai sumber belajar sejarah yang kontekstual, pemanfaatannya masih terbatas pada aspek teoritis, dan belum dilakukan dalam bentuk kunjungan langsung ke museum.

Guru sejarah di sekolah tersebut Nurul Husna dalam (Wawancara, 23 Mei 2025) "Museum Pidie Jaya memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran sejarah karena koleksi-koleksi yang dimilikinya dapat mendukung pemahaman siswa terhadap sejarah lokal. Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah masih dilaksanakan di dalam kelas, dengan pendekatan ceramah dan diskusi terbatas. Guru sesekali menggunakan gambar, video, atau referensi dari museum sebagai pengayaan materi, tetapi belum melakukan integrasi pembelajaran langsung di lokasi museum".

Hal serupa juga disampaikan oleh Kepala Sekolah SMAN 1 Bandar Baru, Faisal Rizal, S.P. dalam (Wawancara, 23 Mei 2025), beliau menyatakan bahwa "Saya sangat mendukung pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran, khususnya untuk pelajaran sejarah. Museum itu bukan hanya tempat menyimpan benda kuno, tapi juga bisa jadi sumber belajar yang sangat kaya. Di Pidie Jaya, kita punya museum yang memuat sejarah lokal, budaya, serta informasi tentang bencana masa lalu. Ini sangat relevan untuk dipelajari siswa."

Pernyataan kepala sekolah SMAN 1 Bandar Baru, Faisal Rizal, S.P, menunjukkan adanya dukungan penuh dari pihak sekolah terhadap pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Beliau menegaskan bahwa museum bukan sekadar tempat menyimpan benda-benda kuno, melainkan juga sumber belajar yang kaya akan informasi sejarah dan budaya, yang sangat penting untuk membentuk pemahaman siswa terhadap identitas lokal maupun nasional.

Museum Pidie Jaya yang menyimpan koleksi sejarah lokal, artefak budaya, serta dokumentasi bencana gempa dan tsunami, dinilai sangat relevan dengan konteks kehidupan masyarakat sekitar. Dengan demikian, pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran tidak hanya mendekatkan siswa pada materi pelajaran secara langsung, tetapi juga menumbuhkan kesadaran historis dan nilai-nilai kearifan lokal.

Pernyataan tersebut memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis lingkungan, khususnya pemanfaatan sumber belajar autentik seperti museum, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip kurikulum merdeka, yang mendorong pembelajaran kontekstual, eksploratif, dan berbasis

proyek (project-based learning).

Namun, meskipun kepala sekolah mendukung pemanfaatan museum, implementasinya masih terkendala oleh berbagai faktor seperti logistik, koordinasi dengan pihak museum, dan keterbatasan waktu dalam kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan langkah lanjutan dalam bentuk perencanaan program, penganggaran, serta kemitraan antar-lembaga agar museum benar-benar dapat difungsikan secara optimal sebagai bagian dari proses pembelajaran sejarah.

Dalam praktiknya, guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Baru telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek, seperti kegiatan karya wisata yang dilaksanakan oleh siswa kelas XI semester genap. Peserta didik diminta menyusun karya tulis berbasis kunjungan ke Museum Pidie Jaya. Melalui tugas ini, mereka didorong untuk melakukan observasi langsung, mengumpulkan data, serta menelaah informasi sejarah sesuai dengan topik pembelajaran di kelas. Proyek ini memperkuat keterkaitan antara materi dalam buku ajar dengan sumber sejarah nyata yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Selanjutnya hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI SMAN 1 Bandar Baru, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan materi lokal, termasuk sejarah kebudayaan Pidie Jaya, belum dilaksanakan secara langsung di Museum Pidie Jaya. Selama ini, guru hanya menyampaikan materi sejarah melalui kegiatan pembelajaran di dalam kelas menggunakan buku teks dan media visual seperti gambar, video, dan presentasi.

Salah satu siswa (Aldi) menyampaikan bahwa mereka sudah pernah mendapatkan materi tentang sejarah lokal, termasuk perkembangan wilayah Pidie Jaya, namun belum pernah diajak langsung mengunjungi Museum Pidie Jaya. Ia menambahkan bahwa belajar di kelas terkadang membuatnya kesulitan membayangkan benda-benda bersejarah karena hanya melihat dari gambar atau penjelasan guru.

Siswa lainnya (Almira Fahrina) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah di kelas sudah cukup baik, tetapi akan lebih menarik jika mereka dapat melihat langsung koleksi di museum. Ia menyampaikan harapan agar sekolah bisa mengadakan kunjungan edukatif ke museum agar siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung.

(Nazwa Ulfa) juga menyampaikan bahwa ia baru mengetahui keberadaan Museum Pidie Jaya dari penjelasan guru. Ia menyadari bahwa banyak informasi sejarah daerah yang menarik, namun tidak semua bisa dipahami secara maksimal hanya melalui pembelajaran di kelas.

Sementara itu, siswa (Reza Syahril) menyarankan agar sekolah bisa menjalin kerja sama dengan pihak museum agar kegiatan pembelajaran sejarah bisa dilakukan di luar kelas. Ia meyakini bahwa belajar langsung di museum akan menambah semangat dan wawasan siswa terhadap sejarah daerah mereka sendiri.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Bandar Baru belum terlaksana secara langsung dalam bentuk kunjungan lapangan. Meskipun materi sejarah lokal telah diajarkan di kelas, para siswa menyatakan minat yang tinggi untuk belajar sejarah secara langsung melalui kunjungan ke museum.

Dengan demikian, implementasi museum sebagai media pembelajaran saat ini masih bersifat konseptual atau tidak langsung. Untuk itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan

instansi terkait agar pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah dapat direalisasikan secara optimal. Hal ini penting guna meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan Museum Pidie Jaya sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Baru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru sejarah menunjukkan peran yang aktif dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang terarah, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dalam perencanaan tersebut, guru menetapkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang relevan, memilih metode yang tepat, serta menyiapkan media pembelajaran berupa tayangan interaktif yang diambil dari koleksi Museum Pidie Jaya. Perencanaan yang dilakukan memperhatikan kebutuhan siswa serta konteks lokal dan sumber daya yang tersedia.
2. Sebelum pemanfaatan media museum, kualitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan minimnya minat belajar, keterlibatan siswa yang pasif, pemahaman konsep yang dangkal, serta capaian akademik yang hanya berada pada batas KKM. Pembelajaran yang bersifat teacher-centered dan minim media visual menyebabkan siswa kesulitan memahami materi secara mendalam dan kontekstual.
3. Pemanfaatan Museum Pidie Jaya dalam proses pembelajaran sejarah dilakukan melalui tahapan kegiatan awal, inti, dan akhir. Guru memanfaatkan media film interaktif dan slide bergambar sebagai representasi koleksi museum untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap sejarah lokal. Implementasi ini berhasil menciptakan suasana kelas yang aktif, partisipatif, dan dialogis. Siswa terlihat antusias dan menunjukkan peningkatan pemahaman serta minat terhadap pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., dan Narbuko. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agung & Wahyuni. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Ahmad Susanto, (2016). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Cet 4. Jakarta: Kencana.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan. *Itqan*, 8 (2), 145–167. Retrieved from <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. yogyakarta: Ombak.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi guru profesional*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Ardiwidjaja, R. (2013). *Perspektif Masyarakat Terhadap Museum di Indonesia*. Jakarta: Amara Books.
- Arif S. Sadiman, (2016). *Media pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, W. (2023), *Adsorpsi Menggunakan Material Berbasis Lignoselulosa*, UNNES Press, Semarang
- Batubara, Chuzaimah. (2022). *Handbook Metodologi Studi Islam*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>,
- Bungin, Burhan. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Depok: PT RajaGrafindo
- Cahyani, K., & Dewi, D. A. (2021). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mencegah Membentuk Karakter Peserta Didik Agar Menciptakan Siswa Yangber Kualitas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 268–281. Eprints.Ums.Ac.Id/26682/21/Naskah_Publikasi.Pdf
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto.(2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Edi Suharto, 2009. *Pekerja Sosial & Kesejahteraan Sosial*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Elfachmi Kuniefi Amin. 2020. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gunawan, Imam, S.Pd., M.Pd. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasibuan, Malayu S. P. 2019. *Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Jakarta : Bumi Aksara.

Indrawan, Irjus, dkk. 2020. *Guru Sebagai Agen Perubahan*. Jateng: Penerbit. Lakeisha.

Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz. Media.

Karwati & Priansa. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta,.

Kochar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Penerjemah Purwanta dan Yofita. Hardiwati. Jakarta: Grasindo

Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana

Leni Indriana. (2022). Keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI SMAN 4 Pekanbaru dalam pembelajaran Biologi TA.2020/2021. *Jurnal Biologi dan Pendidikan*, 2 (1), 40-48. <https://doi.org/10.25299/baej.2022.9915>.

Light, G., Cox, R., Calkins, S. (2009). *Learning and Teaching in Higher Education. Singapore* : SAGE Publications Asia-Pacific Pte Ltd.

Priyadi, Sugeng. (2019). *Sejarah Lokal (Konsep, Metode dan Tantangannya)*. Yogyakarta: Ombak.

Rivai, V., & Sagala, E. J. (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Jakarta.

Rokhmadi, R. (2014). Tingkat Kemampuan Soft Skills Fungsionaris Lembaga Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Angkatan 2009. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(11).

Semiawan, Conny R. Prof. Dr. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Index

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D*, penerbit. Alfabeta, Bandung.

Suyanto, Bagong, Sutinah. 2015. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Prenada Media. Group.

Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai media belajar*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovasi Kontemporer*, Jakarta : Bumi Aksara, 2019:5