

Museum Tsunami sebagai Sumber Belajar IPS di SMP Kota Banda Aceh

Fathia Irani¹, Hariyono², Ari Sapto²

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Sejarah-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-05-2017

Disetujui: 14-02-2018

Kata kunci:

tsunami museum;
learning resource;
social studies;
museum tsunami;
sumber belajar;
IPS

ABSTRAK

Abstract: Aceh Tsunami Museum as something special and strategic as a learning resource in IPS learning has potential locally and relevant with some IPS materials at IPS level. The Tsunami Museum can include information on changes in the natural state due to tsunami events, population activity and population dynamics that occur after the tsunami. The chosen learning approach should be a more portable approach of engaging more students in learning, learning materials and resources drawn from the immediate environment with students (contextual learning). The purpose of this research is to describe deeply the utilization of Tsunami Museum in IPS teaching and learning process at SMP Kota Banda Aceh. This research uses approach and type of qualitative research descriptive. The results showed that the implementation of IPS learning by utilizing the Tsunami Museum as a learning resource has been implemented although not maximal, this is because, the level of competence of teachers to various IPS learning resources. Furthermore, the potential of Tsunami Museum is available to support IPS learning process. Implementation of IPS learning by utilizing the Tsunami Museum is done by the method of visit (study tour).

Abstrak: Museum Tsunami Aceh sebagai sesuatu yang khusus dan strategis memiliki potensi sebagai sumber pembelajaran IPS. Museum Tsunami memuat informasi mengenai perubahan keadaan alam akibat kejadian tsunami, aktivitas penduduk serta dinamika kependudukan yang terjadi setelah tsunami. Pendekatan pembelajaran kontekstual memberikan porsi keterlibatan siswa dalam belajar, materi dan sumber belajar diambil dari lingkungan yang dekat dengan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan Museum Tsunami dalam proses belajar mengajar IPS di SMP Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan dan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan Museum Tsunami sebagai sumber belajar sudah dilaksanakan walaupun belum maksimal, tingkat kompetensi guru terhadap berbagai sumber belajar IPS. Selanjutnya, potensi museum Tsunami tersedia untuk menunjang proses pembelajaran IPS. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan Museum Tsunami dilakukan dengan metode kunjungan (study tour).

Alamat Korespondensi:

Fathia Irani
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: fathia.irani.1521038@student.um.ac.id

Museum sebagai lembaga informasi dapat menjadi sumber belajar IPS peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam menggali pengetahuan sekaligus sebagai tempat wisata/rekreasi. Museum Tsunami dibangun dengan tiga alasan, yaitu (1) untuk mengenang korban bencana Tsunami, (2) sebagai pusat pendidikan tentang keselamatan, dan (3) sebagai pusat evakuasi jika bencana Tsunami datang lagi (Purwanto, 2014). Selain itu, museum Tsunami bersifat ekonomis dan strategis karena mudah dijangkau dari sekolah-sekolah di Kota Banda Aceh.

Pusat penelitian dan pusat pembelajaran yang mendukung dalam mata pelajaran IPS di Museum Tsunami terdapat di beberapa ruang, di antaranya Ruang Pamer Tsunami (*Tsunami Exhibition*), Ruang Audio Visual (*Audio Visual Room*), Ruang Geology (*Geology Room*), Ruang Simulasi (*Simulation Room*), dan Perpustakaan (*Library*). Pada umumnya, SMP di kota Banda Aceh belum memiliki alat peraga memadai yang mendukung materi pembelajaran IPS, misalnya mengenai bentuk muka bumi, proses terjadinya gempa dan mitigasi bencana sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa bersikap pasif sebab penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak didukung oleh sumber-sumber yang menarik.

Sumber belajar sebagai komponen sistem pembelajaran perlu dikembangkan keberadaan maupun pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran (Miarso, 2004:77). Oleh sebab itu, guru maupun siswa SMP Negeri Kota Banda Aceh bisa memanfaatkan koleksi yang terdapat di Museum Tsunami sebagai sumber belajar IPS. Peran yang seharusnya dilakukan oleh seorang guru adalah mengusahakan agar setiap peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada. Guru dapat memanfaatkan lingkungan tertentu menjadi sumber belajar dengan menyesuaikan dengan materi yang ada. Pendekatan pembelajaran bagi peserta didik harus memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan lebih banyak dalam belajar (*active learning*) dan sumber belajar yang dekat dengan lingkungan peserta didik (*contextual learning*).

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal peserta didik untuk menjalani kehidupan yang akan datang dengan baik dan bermakna. Pembelajaran IPS seharusnya selalu diarahkan pada pembelajaran *contextual* sebagai bagian dari upaya mengaitkan mata pelajaran IPS dengan kondisi dunia nyata. Ruang lingkup model pembelajaran khususnya *contextual* adalah bagaimana peserta didik dipahamkan bahwa lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan alam merupakan sumber belajar yang baik dan mudah dijumpai di lingkungan peserta didik dan memiliki saling keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Penelitian ini bertujuan memuat beberapa hal yang erat kaitannya dengan pemanfaatan Museum Tsunami sebagai sumber belajar IPS oleh guru dan siswa SMP di kota Banda Aceh.

METODE

Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman makna realita yang terjadi. Williams (dalam Moleong, 2014) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah dengan menggunakan metode ilmiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara ilmiah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian studi kasus menurut Endang Danial (2009:63) metode studi kasus merupakan metode yang intensif dan teliti tentang pengungkapan latar belakang, status, dan interaksi lingkungan terhadap individu, kelompok, instansi dan komunitas masyarakat tertentu. Metode ini akan melahirkan prototipe atau karakteristik tertentu yang khas dari kajiannya. Creswell (2014:49) mendefinisikan studi kasus (*case-study*) adalah bagian dari metode kualitatif yang hendak mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi.

Pada penelitian ini, peneliti berupaya untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pemanfaatan museum tsunami sebagai sumber belajar IPS di SMP Kota Banda Aceh. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan observasi serta wawancara mendalam yang dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru, siswa, kepala sekolah serta kepala museum tsunami dan jajarannya yang juga berperan penting dalam membantu penelitian ini untuk melakukan pengumpulan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *sampling purposeful sampling* (sampling purposif). *Sampling purposif* yaitu peneliti secara sengaja memilih individu dan tempat untuk mempelajari atau memahami fenomena sentral (Creswell, 2014). Lokasi Penelitian dilakukan di Museum Tsunami Aceh dan untuk melihat proses pembelajaran oleh guru lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 dan 17 Kota Banda Aceh.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data yang terdiri atas tiga teknik, yaitu (1) observasi, (2) wawancara mendalam, dan (3) studi dokumentasi. *Pertama*, observasi merupakan teknik yang biasa digunakan dalam pengumpulan data kualitatif disamping untuk melengkapi data wawancara. Menurut Satori & Komariah (2013) observasi dalam penelitian kualitatif adalah pengamatan langsung terhadap suatu objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memberitahukan secara formal kepada pihak terkait. Pada penelitian ini, pencatatan sumber data dilakukan melalui pengamatan langsung atau observasi terhadap kebiasaan yang dilakukan objek penelitian. Dalam penelitian ini dimaksudkan agar dapat mengetahui realitas yang terjadi di lokasi penelitian.

Kedua, wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab (Satori & Komariah, 2013). Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara holistik dan jelas dari informan. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka yang dilakukan dengan tidak menyusun daftar pertanyaan. Menurut Moleong (2005) dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang penuh makna, sebaiknya digunakan wawancara terbuka atau wawancara tak terstruktur yang dapat secara leluasa menggali data selengkap mungkin dan sedalam mungkin sehingga pemahaman peneliti terhadap fenomena yang ada sesuai dengan pemahaman para pelaku itu sendiri.

Ketiga, studi dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik dokumentasi berguna untuk menambah informasi dan memberikan bukti-bukti saat peneliti berada di lokasi penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian kualitatif, selain menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang menggunakan observasi dan wawancara juga menggunakan pengumpulan data dokumentasi. Jhonson dan Christensen (dalam Ulfatin, 2010) menyebutkan data ini sebagai data sekunder (*data secondary*) untuk melengkapi data primer yang diperoleh dari wawancara dan pengamatan. Studi dokumen dapat berbentuk tulisan dan gambar yang dapat menceritakan penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Analisis Data

Dalam menganalisa data pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif model Miles and Hubberman. Miles and Hubberman (dalam Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*data verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum tsunami dibangun tahun 2008 dan beroperasi pada tahun 2011, dibangun dan dirancang sebagai monumen simbolis pengingat atas kejadian bencana gempa bumi dan tsunami Aceh pada 26 Desember 2004. Hal ini sesuai dengan pendapat Melly (2013:13) Museum Tsunami Aceh dibangun sebagai Monumen simbolis untuk mengenang bencana gempa bumi dan tsunami yang bertujuan untuk objek sejarah, simbol kekuatan masyarakat Aceh, warisan kepada generasi mendatang, pusat pembelajaran dan pendidikan bagi generasi muda tentang keselamatan dan pusat evakuasi.

Museum Tsunami diresmikan oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 23 Februari 2009. Menurut Purwanto (2014) Museum Tsunami dibangun dengan tujuan (1) sebagai objek sejarah dan menjadi pusat penelitian dan pembelajaran tentang bencana Tsunami di Indonesia, (2) sebagai simbol kekuatan masyarakat Aceh dalam menghadapi bencana Tsunami, (3) sebagai warisan kepada generasi mendatang bahwa di Aceh pernah terjadi bencana Tsunami, (4) sebagai peringatan bahaya gempa bumi dan tsunami yang mengancam wilayah Indonesia, (5) sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan bagi generasi muda tentang keselamatan, dan (6) sebagai pusat evakuasi jika bencana terjadi lagi.

Menurut Purwanto (2014) sebagai Penggagas Museum Tsunami Aceh dari BRR Aceh, Museum Tsunami ini dibangun dengan tiga alasan, yaitu untuk mengenang korban bencana Tsunami, sebagai pusat pendidikan bagi generasi muda tentang keselamatan, dan sebagai pusat evakuasi jika bencana tsunami datang lagi.

Potensi Museum yang bisa dimanfaatkan sebagai Sumber Belajar IPS

Bangunan museum ini terdiri atas empat tingkat dengan hiasan dekorasi bernuansa Islam. Dari arah luar dapat terlihat bangunan ini berbentuk seperti kapal, dengan sebuah menara suar berdiri tegak di atasnya. Menurut Laina dan Zulfian (2013:89) konsep desain museum ini diciptakan sebagai 'bangunan sebagai bukit pelarian' yang menyerupai rumah tradisional Aceh untuk melambangkan kelangsungan hidup orang Aceh selama tsunami. Museum ini bertingkat 2.500 meter persegi. Bentuknya meniru kapal tenaga diesel Shipwreck (kapal PLTD Apung), sebuah kapal generator listrik besar yang terbawa oleh gelombang laut terdampar sejauh 10km ke pedalaman ke kota Banda Aceh karena tsunami. Dinding museum dihiasi dengan gambar orang-orang yang melakukan tarian Saman sebagai cerminan *Hablumminannas*, yaitu konsep hubungan antar manusia dalam Islam tampilan eksterior yang luar biasa yang mengekspresikan keberagaman budaya Aceh terlihat dari ornamen dekoratif unsur transparansi elemen kulit luar bangunan. Menurut Purwanto (2014) pada masing-masing lantai dan ruangan memiliki fungsi dan filosofi tersendiri yang mendeskripsikan gambaran tentang tsunami sebagai *memorial* dari bencana besar yang melanda Aceh.

Lantai 1 Museum Tsunami

Pada lantai 1 Museum Tsunami terlihat jelas fungsi awal dari pendirian museum tsunami yaitu memberikan pengetahuan ke generasi berikutnya bahwa tsunami pernah terjadi di Aceh. Hal ini sangat tergambar dari filosofi setiap ruangnya.

Space of Fear (Lorong Tsunami)

Pada saat memasuki Museum Tsunami pengunjung akan memasuki lorong Tsunami yang memiliki panjang 30 m dan tinggi hingga 19—23 m melambangkan tingginya gelombang tsunami yang terjadi pada tahun 2004 silam. Air mengalir di kedua sisi dinding museum, dengan suara gemuruh air dan cahaya yang remang-remang agak gelap, lembab dan lorong yang sempit, mendeskripsikan perasaan rasa takut masyarakat Aceh pada saat tsunami terjadi, yang disebut *space of fear*.

Space of Memory (Ruang Kenangan)

Setelah berjalan melewati Lorong Tsunami yang panjang 30 m, pengunjung memasuki Ruang Kenangan (*Memorial Hall*). Ruang ini memiliki 26 monitor sebagai lambang dari kejadian tsunami yang melanda Aceh. Setiap monitor menampilkan gambar dan foto para korban dan lokasi bencana yang melanda Aceh pada saat tsunami sebanyak 40 gambar yang ditampilkan dalam bentuk *slide*. Gambar dan foto ini seakan mengingatkan kembali kejadian tsunami yang melanda Aceh atau disebut *space of memory* yang sulit di lupakan dan dapat dipetik hikmah dari kejadian tersebut. Ruang dengan dinding kaca ini memiliki filosofi keberadaan di dalam laut (gelombang tsunami). Ketika memasuki ruangan ini, pengunjung seolah-olah tengah berada di dalam laut, dilambangkan dengan dinding-dinding kaca yang menggambarkan luasnya dasar laut, monitor-monitor yang ada di dalam ruangan dilambangkan sebagai bebatuan yang ada di dalam air, dan lampu-lampu remang yang ada di atap ruangan dilambangkan sebagai cahaya dari atas permukaan air yang masuk ke dasar laut.

Space of Sorrow (Ruang Sumur Doa)

Setelah Ruang Kenangan (*Memorial Hall*), pengunjung akan memasuki Ruang Sumur Doa (*Chamber of Blessing*). Ruang berbentuk silinder dengan cahaya remang dan ketinggian 30 meter ini memiliki kurang lebih 2.000 nama-nama korban tsunami yang tertera di setiap dindingnya. Ruang ini difilosofikan sebagai kuburan massal tsunami dan pengunjung yang memasuki ruang ini dianjurkan untuk mendoakan para korban menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Ruang ini juga menggambarkan hubungan manusia dengan Tuhannya (*hablumminallah*) yang dilambangkan dengan tulisan kaligrafi Allah yang tertera di atas cerobong dengan cahaya yang mengarah ke atas dan lantunan ayat-ayat Al-Qur'an. melambangkan bahwa setiap manusia pasti akan kembali kepada Allah (penciptanya).

Space of Confuse (Lorong Cerobong)

Setelah Sumur Doa, pengunjung akan melewati Lorong Cerobong (Romp Cerobong) menuju Jembatan Harapan. Lorong ini didesain dengan lantai yang berkelok dan tidak rata sebagai bentuk filosofi dari kebingungan dan keputusasaan masyarakat Aceh saat didera tsunami pada tahun 2004 silam, kebingungan akan arah tujuan, kebingungan mencari sanak saudara yang hilang, dan kebingungan karena kehilangan harta dan benda, maka filosofi lorong ini disebut *Space of Confuse*. Lorong gelap yang membawa pengunjung menuju cahaya alami melambangkan sebuah harapan bahwa masyarakat Aceh pada saat itu masih memiki harapan dari adanya bantuan dunia untuk Aceh guna membantu memulihkan kondisi fisik dan psikologis masyarakat Aceh yang pada saat usai bencana mengalami trauma dan kehilangan yang besar.

Space of Hope (Jembatan Harapan)

Lorong cerobong membawa pengunjung ke arah Jembatan Harapan (*space of hope*). Disebut jembatan harapan karena melalui jembatan ini pengunjung dapat melihat 54 bendera dari 54 negara yang ikut membantu Aceh pasca tsunami, jumlah bendera sama dengan jumlah batu yang tersusun di pinggiran kolam. Di setiap bendera dan batu bertuliskan kata 'Damai' dengan bahasa dari masing-masing negara sebagai refleksi perdamaian Aceh dari peperangan dan konflik sebelum tsunami terjadi. dunia melihat secara langsung kondisi Aceh, mendukung dan membantu perdamaian Aceh, serta turut andil dalam membangun (merekonstruksi) Aceh setelah bencana terjadi.

Lantai 2 Museum Tsunami

Ada beberapa fasilitas yang terus disempurnakan pada lantai 2 museum, yaitu: ruang pameran tsunami, dan ruang pameran temporer dan ruang audio visual. Berikut penjelasan mengenai ruangan yang berada di lantai 2 Museum Tsunami.

Ruang Audio Visual

Ruang ini dirancang seperti sebuah bioskop mini, didalam ruang ini terdapat sekitar 40 kursi yang disusun secara berundak-undak dan di depannya terpampang layar panjang sekitar 20m². Di dalam ruang ini diputar video berdurasi 9 menit mengenai terjadinya detik-detik bencana tsunami yang juga pernah di tayangkan pada stasiun televisi nasional.

Ruang Pameran Temporer

Pada ruang ini terdapat papan-papan informasi mengenai bencana gempa bumi dan tsunami di Aceh. Papan-papan ini berisi tentang sejarah tsunami yang terjadi di Jepang. Pada ruangan ini pengunjung diberikan pengetahuan tentang bagaimana masyarakat Jepang mampu menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami. Ruang ini juga saat ini disebut dengan Japan Corner (Observasi 17-2-2017).

Ruang Pamer Tsunami

Pada ruang ini dipamerkan beberapa artefak, maket dan diorama tentang bencana gempa bumi dan tsunami di Aceh. Pengunjung diberikan gambar-gambar tentang Aceh baik pra tsunami, saat tsunami dan pasca tsunami. Pengunjung juga diberikan sedikit informasi tentang sejarah kebudayaan Aceh.

Lantai 3 Museum Tsunami Aceh

Pada lantai 3 Museum Tsunami berisi media-media pembelajaran berupa perpustakaan, ruang geologi, dan *souvenir shop*. Beberapa alat peraga yang ditampilkan antara lain, rancangan bangunan yang tahan gempa, serta model diagram patahan bumi.

Ruang Geologi

Pada ruang geologi menyajikan potensi geologi dan mitigasi bencana geologi serta proses tektonik yang menyebabkan gempa bumi dan tsunami, melalui koleksi penjelasan dari beberapa *display* dan alat simulasi yang terdapat dalam ruangan tersebut. Pada ruangan ini pengunjung bisa melakukan simulasi mengenai bencana gempa bumi dan tsunami. Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru-guru IPS pada ruangan inilah yang sangat berpotensi menjadi sumber belajar IPS dan berkaitan dengan materi IPS.

Ruang Tell- Net

Ruang ini adalah ruang berbagi pengalaman bencana TELLNET (*Sharing Stories/Lesson learnt of past disaster between a survivor and visitors*). Disini, pengunjung bisa mendengarkan langsung cerita saksi hidup yang selamat dari musibah gempa dan tsunami pada akhir 2004 silam. Nah, diharapkan pengunjung mengetahui bagaimana bencana dahsyat itu terjadi begitu cepat dalam hitungan menit. Pengalaman berbagi cerita ini diharapkan menambah wawasan pengunjung demi kesiapsiagaan ketika bencana yang sama terjadi terutama bagi generasi mendatang.

Perpustakaan

Layaknya perpustakaan pada umumnya, pada ruang ini pengunjung disajikan beberapa buku dan artikel mengenai gempa bumi dan tsunami. Di sini, pengunjung dapat memperoleh pengetahuan lebih dalam mengenai kebencanaan, baik bencana gempa bumi dan tsunami maupun bencana lainnya.

Lantai 4 Museum Tsunami

Di tingkat akhir gedung Museum Tsunami Aceh, difungsikan sebagai *escape building* atau penyelamatan diri ketika tsunami terjadi lagi di masa yang akan datang. Tingkat atap ini tidak dibuka untuk umum karena mengingat konsep keselamatan dan keamanan. Dari tingkat atap ini, hampir keseluruhan daerah kota Banda Aceh dapat terlihat dari atas gedung.

Melihat setiap detail dan fungsi masing-masing ruang dalam Museum Tsunami, maka dapat disimpulkan bahwa Museum Tsunami memberikan sarana dan prasarana yang sangat baik untuk di jadikan sumber belajar, seperti ditegaskan oleh Paul Marshall Rea (1994:2) fungsi museum merupakan media komunikasi dalam rangka usaha pendidikan bangsa, yaitu ikut serta membina dan mengembangkan seni, ilmu, dan teknologi dalam rangka peningkatan penghayatan nilai budaya dan kecerdasan kehidupan bangsa. Dengan demikian, museum mempunyai keterkaitan dengan dunia pendidikan, di antaranya lewat museum siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan belajar di kelas karena museum bagi siswa merupakan sumber informasi dan ilmu pengetahuan.

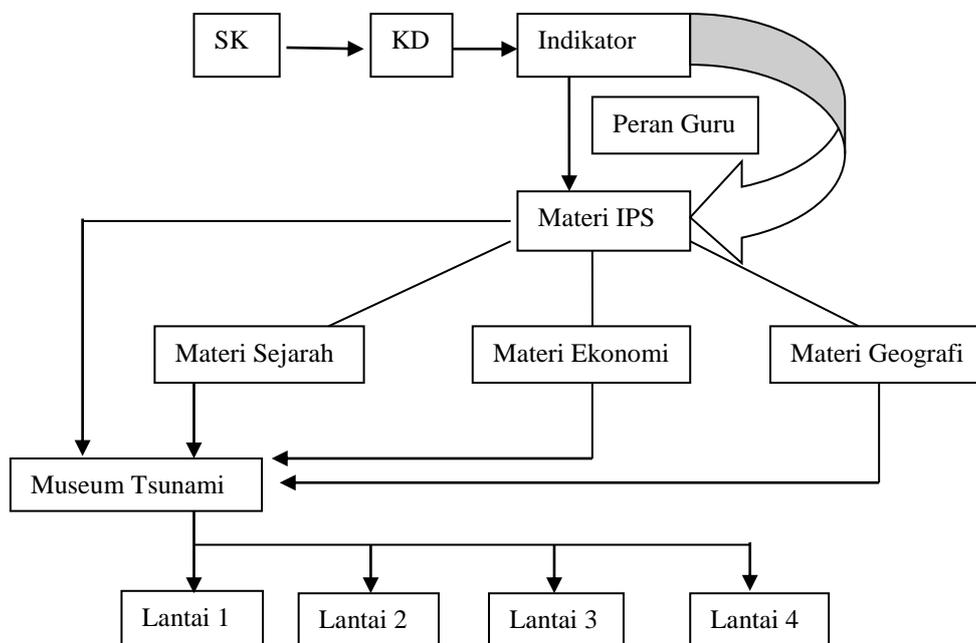
Kaitan Antara Materi IPS dengan Koleksi Museum Tsunami

Berangkat dari pemikiran bahwa pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara terpadu dan terintegrasi antara materi sejarah, ekonomi, geografi. Terpadu yang dimaksud adalah tidak membelajarkan IPS secara terpisah-pisah. Pada dasarnya antara sejarah, ekonomi, dan geografi dari aspek materinya merupakan materi yang saling berhubungan dan saling melengkapi. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran yang menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan mempelajari IPS diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang terkait.

Upaya memanfaatkan Museum Tsunami sebagai sumber belajar IPS di SMP sudah dilakukan, tetapi hal tersebut masih terbatas pada beberapa materi yang terkait dengan satu disiplin ilmu saja, yaitu geografi. Guru IPS hanya memanfaatkan sebagian kecil dari sumber belajar yang tersedia di Museum Tsunami, sebagai contoh pada proses pembelajaran guru IPS selama ini hanya mampu mengkaitkan materi dengan sumber belajar yang terdapat di Museum Tsunami pada ruang geologi dan

audio visual saja. Sementara pada tataran pemahaman banyak sumber-sumber belajar di Museum Tsunami yang sudah diketahui guru, namun pemanfaatannya masih belum maksimal.

Berbagai sumber belajar yang terdapat di Museum Tsunami perlu diidentifikasi lalu diseleksi kemudian disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan demikian akan mempermudah guru dalam menghubungkan kompetensi dasar yang ada/materi dengan sumber belajar yang tersedia di Museum Tsunami. Dengan penyusunan perencanaan sumber belajar yang tepat diharapkan akan berdampak pada mempermudah guru menyampaikan materi-materi serta pencapaian kompetensi yang diharapkan. Berikut pola keterkaitan materi IPS dengan memanfaatkan Museum Tsunami, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Keterkaitan Materi IPS dengan Museum Tsunami

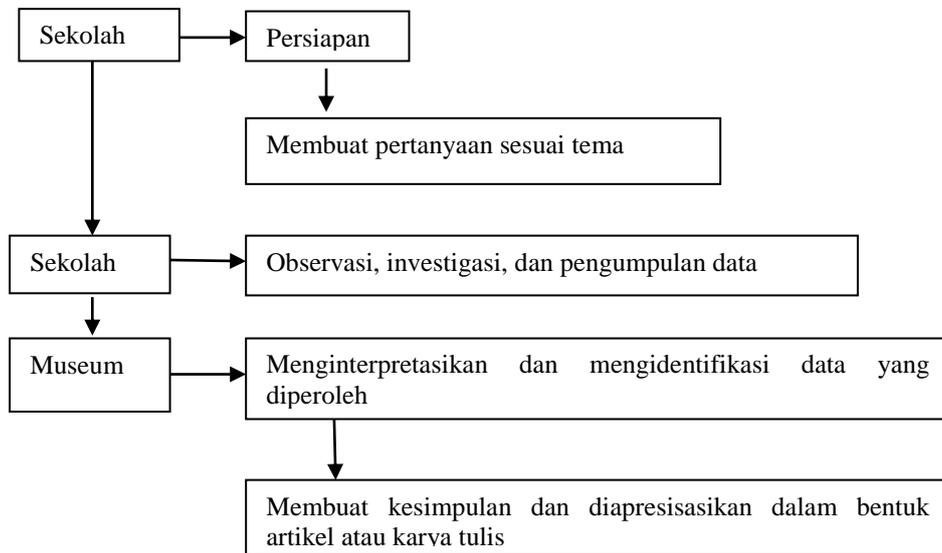
Dari gambar 1 dapat dijelaskan bahwa peran guru adalah sebagai pengelola pembelajaran dalam arti guru yang menentukan dengan mencoba melihat keterkaitan dari setiap materi dari setiap disiplin ilmu dengan mempertimbangkan aspek sumber belajar yang ada di Museum Tsunami dengan tujuan agar pembelajaran IPS terpadu dapat dilihat dari berbagai sisi baik ekonomi, sejarah, dan geografi. Tuntutan kepada siswa adalah menemukan pengalaman di Museum Tsunami terkait dengan KD yang telah ditentukan guru. Sehingga tampak jelas ruang belajar bagi siswa terlihat sangat luas, dengan harapan prinsip saling melengkapi dari materi-materi IPS dapat dipahami oleh siswa untuk menemukan pengalaman belajar yang diarahkan oleh guru. Dari gambar 1 bahwa siswa diberi kesempatan untuk menemukan berbagai pengalaman belajar disekitar Museum Tsunami. Dengan peran guru, temuan siswa tersebut direkonstruksi oleh siswa menjadi pengalaman yang terkait dengan materi yang dipelajarinya.

Dampak positif yang didapatkan dari pemanfaatan Museum Tsunami sebagai sumber belajar adalah secara langsung akan memaksimalkan pemahaman dan pemaknaan siswa terhadap kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran di SMP. Sehingga dapat menambah pemahaman siswa dengan materi ajar yang bertujuan bisa di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Memanfaatkan Museum Tsunami sebagai Sumber Belajar IPS

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan Museum Tsunami sebagai sumber belajar di kelompokkan ke dalam tiga realitas. *Pertama*, perencanaan. Perencanaan terdiri atas perencanaan sekolah dan perencanaan guru. *Kedua*, pelaksanaan pembelajaran. *Ketiga*, evaluasi. Menurut Boyer (1996:2), "*Museum as educational institution teach us about the objects of lasting human interest and value*". Selain itu, Sunal dan Haas (1993: 294) mengungkapkan, "*A trip a museum or restoration is often reported as a positive memory of the study of History*". Kunjungan ke museum akan sangat bermanfaat bagi tumbuhnya pemikiran kritis jika dilaksanakan secara terprogram dan terencana dengan baik. Selama mereka berada di museum dan mengamati objek pameran diharapkan pikiran mereka bekerja dan objek pameran yang diamatinya dapat menjadi alat bantu belajar. Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam kunjungan ke museum, diperlukan suatu kegiatan persiapan sebelum melakukan kunjungan.

Sebelum melakukan kunjungan ke museum disiapkan beberapa langkah yaitu persiapan oleh siswa, observasi, investigasi, pengumpulan data, menginterpretasikan dan mengidentifikasi serta membuat kesimpulan dan diapresiasi dalam bentuk artikel. Langkah tersebut bertujuan agar dalam melakukan pengamatan siswa lebih terarah. Dalam kunjungan ke museum siswa melakukan wawancara dengan petugas museum. Dari jawaban pertanyaan yang diperoleh ketika di museum, siswa dapat membuat hipotesis dan dikembangkan menjadi sebuah kesimpulan baru. Kesimpulan yang baru merupakan tahap akhir adalah menyusun kembali data yang diperoleh dan menyajikan pada orang lain dalam bentuk karya ilmiah dengan kesimpulan berdasarkan riset yang telah dilakukan di Museum Tsunami. Berikut dapat dilihat pada gambar 2 tentang pembelajaran IPS dengan memanfaatkan Museum Tsunami.



Gambar 2. Pemanfaatan Museum Tsunami dengan Pembelajaran IPS

Skema di atas merupakan rencana kunjungan museum tsunami yang bertujuan agar sesuai dengan sasaran yang diinginkan dan sesuai dengan kompetensi dasar. Pembuatan skema kunjungan dilakukan agar tidak terjadi pengulangan dan agar terkesan menyenangkan bagi siswa. Terlihat dari skema di atas, apresiasi siswa terhadap museum tsunami sebagai sumber belajar adalah dengan melakukan kunjungan ke museum tsunami dan mengapresiasi melalui karya tulis berupa artikel.

Dalam proses pembelajaran IPS, evaluasi memiliki beberapa fungsi yang penting baik bagi guru maupun siswa yang sedang melakoni proses pembelajaran. Bagi guru evaluasi berfungsi untuk mengungkap dan memperbaiki kelemahan proses pembelajaran yang meliputi bobot materi yang disampaikan, metode yang diterapkan, dan sumber belajar yang digunakan. Bagi siswa, evaluasi berfungsi untuk mengungkapkan penguasaan materi pelajaran dan kemajuan secara individu maupun kelompok. Sesuai pendapat Widoyoko (2008:33) bahwa salah satu tujuan evaluasi program adalah menghasilkan informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan, penyusunan kebijakan, maupun penyusunan program berikutnya. Agar informasi dapat berfungsi secara maksimal, maka informasi yang dihasilkan dari evaluasi program harus lengkap, valid dan reliabel serta tepat waktu dalam penyampaian.

SIMPULAN

Pertama, Potensi Museum Tsunami cukup tersedia untuk menunjang proses pembelajaran. Potensi tersebut terdiri atas potensi yang terdapat di setiap lantai dan ruang pada Museum Tsunami, seperti ruang pameran tsunami, ruang *audio visual*, ruang pameran kontemporer, perpustakaan, dan ruang geologi. Dengan potensi yang ada di Museum Tsunami maka guru IPS dapat menjadikan Museum Tsunami sebagai sumber belajar yang sangat relevan bagi siswa.

Kedua, Keterkaitan materi IPS dengan Museum Tsunami dapat dilakukan dengan pendekatan kontekstual melalui peran guru dalam pembelajaran model integrasi menyatukan KD kedalam tema/topik, potensi utama, dan permasalahan yang dapat dimanfaatkan secara maksimal sehingga potensi Museum Tsunami dapat diintegrasikan ke dalam KD yang ada dalam materi-materi IPS. Pembelajaran dengan memanfaatkan Museum Tsunami sebagai sumber belajar dengan pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang perlu dimaksimalkan karena dengan pendekatan pembelajaran ini maka siswa menemukan hubungan penuh makna dari setiap materi dengan penerapan praktis didalam konteks dunia nyata.

Ketiga, pelaksanaan pembelajaran IPS di SMP Kota Banda Aceh dengan memanfaatkan Museum Tsunami sebagai sumber belajar pada bagian tertentu guru sudah melaksanakannya, walaupun belum maksimal. Untuk itu guru perlu memaksimalkan pembelajaran IPS melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang terencana konsisten.

Pertama, penelitian ini disarankan kepada dinas pendidikan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dalam menentukan kebijakan mengenai perencanaan pendidikan berbasis lingkungan daerah. *Kedua*, penelitian ini disarankan kepada guru IPS karena pembelajaran IPS yang bermakna terhadap siswa di SMP merupakan bagian dari tanggung jawab guru, maka seyogyanya perlu meningkatkan kompetensi diri setiap saat, baik terkait dengan penguasaan materi ajar maupun terkait dengan penguasaan berbagai model pembelajaran yang berkembang sekarang, tidak kalah pentingnya adalah bagaimana guru harus selalu mengevaluasi setiap proses pembelajaran demi untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran serta sisi lemah dari proses pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat dicarikan solusinya. *Ketiga*, penelitian ini disarankan kepada kepala sekolah untuk perlu mengedepankan peningkatan kompetensi guru dengan memberikan ruang yang seluas-luasnya kepada guru untuk meningkatkan kemampuannya. *Keempat*, penelitian ini disarankan kepada peneliti selanjutnya Disarankan untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan menambahkan variabel dan analisa yang lebih dalam terkait dengan pemanfaatan Museum Tsunami sebagai sumber belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Creswell, W. (2012). *Research Design. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. (Ahmad Fauzi, Transtator). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eddy, W., Wasino., & Su'ud, A. (2012). Pemanfaatan Masjid Jami' Kranji sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Journal of Educational Social Studies*, 1(2), 122—117. Retrieved from file:///C:/Users/PASCAS~1/AppData/Local/Temp/741-Article%20Text-1422-1-10-20121128.pdf.
- Danial, E., & Wasriah, N. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium PKN-FPIPS. UPI.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Moleong, J. L. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2008). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mursidi, A. (2009). *Pemanfaatan Museum Blambangan Sebagai Sumber Belajar Sejarah*. (Tesis tidak diterbitkan). Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Ningsih, M. Fatchan, A., & Susilo, S. (2016). Program PPG untuk Membangun Kompetensi Guru Geografi (Studi Kasus di Universitas Negeri Malang). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(10), 2031—2039. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/7582/3450>.
- Nooryono, E. (2009). *Lingkungan sebagai Sumber Belajar Dalam Rangka Meningkatkan Minat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA 2 Bae Kudus*. (Tesis tidak diterbitkan). Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 Tahun 2006. Pasal 1 tentang Permuseuman.*
- Poerwadarminta, W. J. S. (2011). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rohani, A. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusli., Irjan., & Rudyanto, A. (2010). Pemodelan Tsunami sebagai Bahan Mitigasi Bencana Studi Kasus Sumenep dan Kepulauannya. *Jurnal Neutrino*, 2(2), 164—182. DOI: 10.18860/neu.v0i0.1639.
- Sabri., Sari, S. A., Milfayetty, S., & Dirhamsyah, M. (2014). Pengaruh Pengintegrasian Materi Kebencanaan ke dalam Kurikulum terhadap Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami pada Siswa Sekolah Dasar dan Menengah di Banda Aceh. *Jurnal Ilmu Kebencanaan*, 1(1), 35—41. Retrieved from <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JIKA/article/view/2471/2325>.
- Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soemantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarmi. (2012). *Model-model Pembelajaran Geografi*. Malang : Aditya Media Publishing.
- Thobbrani, M., & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2012). *Mendesain Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Warni. (2012). Pemanfaatan Koleksi Museum sebagai Media dan Sumber Pembelajaran IPS Sejarah. *Journal of Educational Social Studies*, 1(1), 37—41. Retrieved from file:///C:/Users/PASCAS~1/AppData/Local/Temp/82-Article%20Text-168-1-10-20120616.pdf.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.