



## **Pemanfaatan Museum SUBKOSS sebagai Sumber Belajar Sejarah di Lubuklinggau**

Ira Miyarni Sustianingsih  
Pendidikan Sejarah STKIP PGRI-Lubuklinggau  
E-mail: [irastkip@gmail.com](mailto:irastkip@gmail.com)

**Abstrak:** Museum merupakan salah satu sumber belajar penting dalam Pendidikan Sejarah. Kota Lubuklinggau memiliki Museum SUBKOSS untuk pembelajaran sejarah. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana sejarah dan pemanfaatan Museum SUBKOOS di Lubuklinggau. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan latar belakang berdirinya Museum SUBKOSS dan pemanfaatan museum SUBKOSS sebagai sumber belajar sejarah di Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Sampel pada penelitian ini adalah guru sejarah di sekolah menengah dalam lingkup Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Lubuklinggau. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdirinya Museum SUBKOSS dilatarbelakangi tempat tersebut merupakan rumah pejabat Belanda yang selanjutnya dijadikan tempat tinggal pejabat Jepang setelah Indonesia dikuasai Jepang. Kedua Museum SUBKOSS dapat menjadi alternatif pembelajaran di luar kelas dengan cara mendatanginya, di mana hal tersebut dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan jiwa nasionalisme.

**Kata kunci:** Pemanfaatan, Museum SUBKOSS, Sumber Belajar

### ***Utilization of the Subkoss Museum as a Source of Historical Learning in Lubuklinggau***

**Abstract:** *The museum is one of the important learning resources in Historical Education. The city of Lubuklinggau has a SUBKOSS Museum for history learning. The problem in this study is how the history and utilization of the SUBKOOS Museum in Lubuklinggau. The purpose of this study is to describe the background of the establishment of the SUBKOSS Museum and the use of the SUBKOSS Museum as a source of historical learning in Lubuklinggau. This study uses a qualitative research method with a descriptive approach, in which data collection techniques are carried out by means of observation, interviews, and questionnaires. The sample in this study was a history teacher in a secondary school within the scope of the Education and Culture Office of Lubuklinggau City. The results of this study indicate that the establishment of the SUBKOSS Museum is based on the place that is the home of a Dutch official who is then used as a residence for Japanese officials after Indonesia was conquered by Japan. Both SUBKOSS Museums can be alternatives to learning outside the classroom by visiting them, where they can foster a sense of patriotism and the spirit of nationalism.*

**Keywords:** *Utilization, SUBKOSS Museum, Learning Resources*

## **Pendahuluan**

Museum pada dasarnya terdapat di setiap negara namun hanya ada pada beberapa daerah saja yang memiliki museum dengan jumlah yang cukup banyak. Sehingga hampir di setiap ibukota provinsi di Indonesia terdapat minimal satu museum. Pada umumnya museum tersebut menyimpan benda-benda bukti telah terjadinya sebuah peristiwa sejarah, benda-benda ini bisa juga sebagai penciri dari daerah tersebut. Museum tidak hanya sebagai tempat menyimpan dan merawat benda-benda bersejarah saja. Tetapi museum juga dapat didirikan dalam rangka pelestarian dan pengembangan warisan budaya agar jiwa persatuan dan kesatuan bangsa dapat tetap terpelihara.

Menurut Direktorat Museum, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Benda Cagar Budaya, museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya atau yang bukan Cagar Budaya, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia (Nuryanti dkk, 2018:2).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum adalah (1) gedung yang digunakan sebagai tempat pameran tetap benda-benda yang patut untuk mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah dan arkeologis, seni dan ilmu; (2) tempat untuk menyimpan barang kuno (Tim Penyusun KBBI 1990:78). Sejarah awal museum diawali dari adanya kebiasaan dari diri manusia. Manusia mempunyai satu naluri alamiah yaitu “naluri untuk melakukan pengumpulan (*colleting instink*)”. Menurut Saraswati, manusia sudah merupakan tukang himpun sejak 85.000 tahun silam, hal ini terbukti dari penelitian para arkeolog menemukan adanya kepingan-kepingan batu yang disebut Oker, fosil kerang aneka bentuk, serta batu-batuan lain yang berbentuk aneh di dalam gua-gua di Eropa, gua-gua diindikasikan pernah menjadi tempat kediaman manusia *Neanderthal* (lembah Neander) purba (Alamsyah, 2016:1). Peran museum sebagai suatu lembaga yang melayani masyarakat dengan memusatkan perhatian pada pengembangan hubungan timbal balik antara museum dengan masyarakat (Magetsari, 2008: 9).

Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran tentang hal yang berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya, dan lingkungannya. Museum merupakan wahana untuk

mengabadikan dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatan maupun peristiwa-peristiwa dan benda-benda bersejarah.

Dewasa ini kegiatan belajar mengajar sejarah pada umumnya masih banyak memfokuskan materi berdasarkan buku teks. Namun, upaya pemahaman dengan mempergunakan buku teks mengalami kendala. Hal ini disebabkan buku teks hanya memberikan informasi dalam bentuk verbal dan bersifat abstrak, sehingga pemahaman yang dimiliki peserta didik kurang maksimal oleh karenanya masih diperlukan sumber lain yang diharapkan mampu memberikan informasi secara konkrit. Antusiasme peserta didik dalam mata pelajaran sejarah yang masih rendah, didukung lagi dengan kebijakan pemerintah yang tidak menjadikan mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran wajib untuk diujikannya pada saat pelaksanaan Ujian Nasional.

Sumber belajar dapat dikaitkan dengan segala sesuatu yang dapat memungkinkan peserta didik untuk dapat memperoleh pengalaman dalam belajar. Tercakup di dalamnya lingkungan fisik seperti tempat, bahan dan alat belajar yang digunakan. Seseorang seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media atau siapapun dapat berpengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menurut Roestiyah sumber belajar antar lain manusia (dalam keluarga, sekolah dan masyarakat); perpustakaan (buku, jurnal, hasil penelitian); alat pelajaran (buku pelajaran, peta, gambar, kaset, dan sebagainya); media massa (majalah, surat kabar, radio, tv, dan sebagainya); museum (tempat penyimpanan benda-benda kuno); dan lingkungan sekitar (Agung, 2013:120).

Karakteristik media yang pada umumnya digunakan dalam kegiatan pendidikan atau pembelajaran adalah: (1) media pandang yang tidak diproyeksikan [termasuk didalamnya gambar diam, grafis (termasuk sketsa, bagan, diagram, grafik, kartun, gambar kronologi, poster, peta dan globe, papan flannel dan papan buletin), serta model dan realita, (2) media pandang yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) sistem multimedia, (5) simulasi dan permainan (Latuheru, 1988:41-123). Menurut pengembangannya dan persiapan pengadaannya, media dibedakan menjadi dua, yaitu *media by utilization* dan *media by design*. *Media by utilization* merupakan media yang tersedia, dimanfaatkan, serta dibuat secara komersial dan telah siap pakai. Sedangkan *media by design* adalah media yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus (Sadiman, 2010: 45). Museum termasuk ke dalam *media by utilization*. Di dalam museum terdapat berbagai macam media yang memiliki fungsi untuk menjelaskan suatu objek kajian. Dalam museum, karakteristik

media yang lazim ditemukan adalah (1) media pandang (visual), baik yang diproyeksikan atau tidak, dan (2) sistem multimedia seperti media elektronik dalam bentuk audiovisual (Ahmad, 2005:20-29). Museum merupakan salah satu media yang dapat memberikan pemahaman terhadap materi sejarah.

Zusrotin berpendapat kurangnya keterampilan guru/dosen dalam mengembangkan pendekatan, metode dan model pembelajaran, dan fokus pembelajaran yang terpusat pada guru/dosen mengakibatkan kurangnya partisipasi peserta didik/ mahapeserta didik dalam proses pembelajaran serta masih banyaknya guru/dosen yang mengandalkan buku teks (Nuryanti dkk, 2018: 67 ). Pendapat tersebut merupakan faktor-faktor yang menyebabkan turunnya kualitas pembelajaran sejarah pada saat ini. Berdasarkan pada permasalahan di atas maka diperlukanlah suatu upaya untuk mengatasi kualitas pembelajaran sejarah yang ada dengan menggunakan media museum sebagai sumber pembelajaran sejarah. Hal ini dikemukakan oleh Saripudin yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar dan dimanfaatkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar (Djamarah, 2002:139). Mengacu pada paparan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana latar belakang berdirinya Museum SUBKOSS dan (2) bagaimana pemanfaatan museum SUBKOSS sebagai sumber belajar sejarah di Kota Lubuklinggau.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Moleong (2010:6), secara umum penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang ilmiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Selanjutnya sumber data dalam penelitian ini merupakan faktor penting yang mempertimbangkan dalam menentukan metode penulisan data (Sangadji, 2010:169). Lofland dan Lofland berpendapat sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya ialah tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2010:157).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Observasi, adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan. Observasi yang digunakan di sini adalah observasi partisipasi pasif, di mana dalam hal ini peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut

(Sugiyono, 2014:66). Peneliti menggunakan pedoman observasi untuk melakukan observasi mengenai lingkungan fisik, sarana dan prasarana yang ada di Museum SUBKOSS Lubuklinggau.

2. Wawancara, adalah teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan tanya jawab (Satori dkk, 2013:129). Wawancara dilakukan dengan petugas Museum SUBKOSS Lubuklinggau.
3. Angket, adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, ataupun hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010:194). Metode angket ini digunakan untuk memperoleh data dari hasil pengisian angket yang diisi oleh responden (guru SMA di Kota Lubuklinggau). Pembuatan angket disesuaikan dengan kisi-kisi instrument penelitian, dengan menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi dengan empat alternatif pilihan yaitu setuju sekali (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Skor untuk setiap pernyataan positif adalah 4-1, sedangkan skor untuk setiap pernyataan negatif adalah 1-4.

## **Tinjauan Pustaka**

### **Latar Belakang Berdirinya Museum SUBKOSS Garuda Sriwijaya**

Sebuah hal yang sangat menarik mengenai Kota Lubuklinggau dalam perkembangannya dalam arus sejarah, tepatnya pada masa revolusi fisik tahun 1947-1949. Agresi militer yang dilakukan oleh pihak Belanda secara berulang telah memposisikan Kota Lubuklinggau menjadi semakin penting pada masa itu, hal ini dikarenakan Kota Lubuklinggau telah berfungsi sebagai pusat Pemerintahan Sipil Provinsi Sumatera Selatan. Pada saat itu Kota Lubuklinggau berstatus ganda, yaitu selain sebagai ibu kota Kabupaten Musi Rawas, juga sebagai ibukota Kresidenan Palembang. Bersamaan dengan itu, Tentara Nasional Indonesia Sub Komando Sumatera Selatan (SUBKOSS) yang membawahi Sub Teritorial Palembang, Jambi, Bengkulu, dan Lampung bermarkas di Lubuklinggau.

Perlu diketahui bahwa kedudukan dari markas Komando SUBKOSS ini pada saat itu selalu berpindah-pindah. Dalam tulisan Ac. Bawaihi (Tentara Pelajar, Npv. 8.020.533) yang berjudul Serba-Serbi Sub Komando Sumatera Selatan (SUBKOSS) menyatakan bahwa ketika pecah Clash ke I (1 Juli 1947), hijrah pula SUBKOSS ke Lubuklinggau. SUBKOSS bermarkas disebuah gedung terbesar di Kota Lubuklinggau yang berada di alun-alun (*square city*) dan disekitarnya terdapat bangunan Dinas Kesehatan Tentara

(DKT), Detasmen, kantor Polisi, bangunan-bangunan pusat pasar, dan stasiun kereta api (Suwandi: 150-151).

Di kota inilah baru dapat berbenah diri secara sempurna, sehingga aparat pemerintahan dapat berjalan dengan baik (Suwandi, 2002: 151). Setelah bermarkas di Lubuklinggau selama satu setengah tahun, Panglima dan stafnya dapat menjalankan fungsi dan peranan SUBKOSS sebagaimana mestinya. Antara lain mengatur strategi perjuangan yang meliputi wilayah Palembang, Jambi, Bengkulu, dan Lampung. Adapun Penilik kepolisian Sumsel yang berada di Lubuklinggau pada waktu itu adalah Komisaris Polisi Satu Darwin. Selanjutnya Gubernur Muda Sumatera Selatan pada saat itu adalah drg. M. Isa dan seluruh stafnya pindah ke Lubuklinggau.

Keberadaan Museum Perjuangan Sub Komando Sumatera Selatan (SUBKOSS) Garuda Sriwijaya di Kota Lubuklinggau, tidak terlepas dari pertimbangan adanya fakta-fakta sejarah yang telah disampaikan sebelumnya. Menurut Suwandi (2002:13-16) sejarah berdirinya Museum SUBKOSS Garuda Sriwijaya di Lubuklinggau memiliki 5 (lima) latar belakang horistik yang unik dan menari, yaitu: *Pertama*, gedung dan lokasi atau kompleks museum berhubungan erat dengan sejarah pembangunan kota Lubuklinggau. Selain dibangun kantor pemerintahan (*gouvernement*) juga dibangun rumah dinas Kontroleur. *Kedua*, ketika Belanda jatuh, kekuasaan beralih ke tangan Jepang. Kota Lubuklinggau berubah status dari ibukota *Onder Afdeeling* (kewedanan) menjadi ibukota *Bun Syu* (kabupaten). Kemudian rumah dinas Konteroleur diubah menjadi rumah *Sidokang* (Bupati).

*Ketiga*, ketika masyarakat Musi Rawas mendengar berita tentang kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus 1945 pada hari Sabtu sore tanggal 18 Agustus 1945, secara spontan rakyat bersama Raden Ahmad Abusamah (*Bunsiyoco Dairi*) berkumpul di alun-alun (*square city*) menghadap ke rumah dinas *Bunsiyoco Swada*. Mereka menyerukan agar Jepang menyerahkan kekuasaannya. *Keempat*, tanggal 23 Juli 1947 markas Komando SUBKOSS dari Lahat pindah ke Lubuklinggau. Markas Komando SUBKOSS menempati gedung ex rumah dinas *konteroleur/bunsiyoco*, yang dimulai pada tanggal 23 Juli 1947 sampai dengan 3 Januari 1949. *Kelima*, pada bulan Januari 1950, setelah diadakan upacara penyerahan kekuasaan akhir Desember 1949 dari Belanda kepada Pemerintah Republik Indonesia bertempat di Lapangan Merdeka Lubuklinggau. Sejak itu Bupati Musi Rawas dijabat oleh Hasan Arief (1950-1958). Hasan Arief merupakan Bupati pertama yang menempati rumah dinas dan berturut-turut hingga Bupati Syueb Tamat mengakhiri masa

jabatannya di tahun 1990. Selanjutnya rumah dinas tersebut dijadikan Museum SUBKOSS Garuda Sriwijaya.

Pada masa Bupati Drs. H.M. Syueb Tamat inilah muncul inspirasi untuk mengenang sejarah yang pernah terjadi pada masa revolusi fisik. Peristiwa sejarah yang patut dikenang karena mengandung nilai heroistik yang tinggi dan patut dibanggakan. Suatu perjuangan yang tidak sedikit menelan korban, baik korban jiwa maupun korban harta benda. Berdasarkan pokok-pokok pikiran tersebut, Bupati Musi Rawas Drs. H. M. Syueb Tamat mengemukakan alasan pemerintah mendirikan Monumen Perjuangan SUBKOSS Garuda Sriwijaya dalam suratnya yang disampaikan kepada para pejuang kemerdekaan Sumatera Bagian Selatan. Alasan-alasan tersebut antara lain: (a) Tahun 1986, Pemerintah Daerah Tingkat II Musi Rawas telah membangun Monumen perjuangan di Kota Lubuklinggau atas prakarsa dari H. Sainan Sagiman (Gubernur Sumatera bagian Selatan) dan diresmikan pada tanggal 13 Februari 1987, (b) Monumen Perjuangan tersebut di bangun dengan maksud untuk melestarikan nilai-nilai juang dan kepahlawanan para pejuang kemerdekaan pada masa revolusi fisik 1947-1945, dan (c) sebagai pelengkapan dan memantapkan fakta-fakta sejarah perjuangan para pejuang kemerdekaan dan peranan Sub Komando Sumatera Selatan, maka Pemerintah Tingkat II Musi Rawas membangun museum Perjuangan yang di bernama Museum Perjuangan Subkos Garuda Sriwijaya, setelah sebelumnya membangun Monumen Perjuangan (Suwandi, 2002:121-122).

Langka berikutnya untuk mendirikan Museum Perjuangan Subkos Sriwijaya di Kota Lubuklinggau adalah mendirikan Yayasan Pejuang Subkos Sriwijaya. Pada Tanggal 11 Januari 1988 di Jakarta diadakan rapat yang bertujuan untuk mendirikan Yayasan. Rapat tersebut di prakasai oleh Dr.H. Ibnu Sutowo, beliau menjelaskan tujuan mendirikan Yayasan sebagai wadah dan sarana untuk menjebatani alih tongkat perjuangan dari generasi 45 ke generasi penerus agar nilai-nilai perjuangan 1945 tetap menjadi milik Bangsa dan diteruskan secara berkesinambungan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Rapat yang diadakan saat itu berhasil membentuk Badan Pengurus Yayasan Pejuang Subkos Garuda Sriwijaya. Hari Jumat 15 Januari 1988 pukul 08:00 WIB bertempat di Lapangan Merdeka Lubuklinggau, diadakan Upacara Peresmian Pendiri Museum Perjuangan Subkos Garuda Sriwijaya di Lubuklinggau. Upacara tersebut di isi dengan Laporan Bupati Musi Rawa, Peresmian Museum oleh Gubernur Sumatera Selatan, dan pidato peresmian museum oleh M. Simbolon (Pejuang Subkos) dan H. Alamsyah Ratuprawiranegara (Menkokesra). Setelah selesai menyapaikan kata sambutannya Gubernur

Sumatera Selatan menyatakan bahwa Museum Perjuangan Subkos garuda Sriwijaya resmi didirikan ditandai dengan pemukulan gong dan disaksikan oleh seluruh pejabat tinggi beserta masyarakat Kota Lubuklinggau yang hadir pada saat itu.

Pada saat ini museum tersebut banyak menyimpan benda-benda sumber data historik dokumenter atau peninggalan sejarah perjuangan rakyat Sumatera Bagian Selatan yang sesuai dengan fungsi dan peranan SUBKOSS pada masa revolusi fisik tahun 1947-1949. Luas bangunan museum ini mencapai 1.700 m<sup>2</sup> dan letaknya juga sangat strategis, yaitu selain di pusat kota, juga dipersimpangan penghubung antara Palembang, Bengkulu, Jambi, dan Lampung. Museum perjuangan ini menunjukkan spesifikasi pada bidang Hamkan.

Secara garis besar museum ini mempunyai fungsi sebagai tempat menyimpan benda-benda fakta sejarah masa lalu, namun terbatas ruang lingkungannya yaitu, Sumatera Bagian Selatan dengan kurun waktu 1945-1950. Terdapat sekitar 184 koleksi barang yang pernah dipakai oleh para pejuang dalam pertempuran untuk mempertahankan Kemerdekaan Republik Indonesia dari kaum penjajah. Koleksi barang tersebut antara lain: Kereta Api, Mobil Jeep STD, Tombak, Senjata Api, bendera, dll. Bukan hanya sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda kuno, tetapi museum diharapkan dapat memberikan manfaatnya edukasi dan rekreasi bagi masyarakat sekitar. Museum SUBKOSS pada saat ini keberadaannya cenderung dianggap sebagai simbol di masa lalu. Berdasarkan penyelenggaraannya museum ini masuk dalam jenis Museum Pemerintah, yaitu museum yang dikelola oleh pemerintah baik oleh pemerintah pusat maupun daerah. Sedangkan berdasarkan tingkatannya dikategorikan sebagai Museum Lokal yaitu, museum yang bernilai lokal, dalam hal ini berarti museum tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari benda yang berasal dan berkaitan dengan peninggalan manusia dan lingkungannya yang terdapat di wilayah kabupaten atau kota di mana keberadaan museum tersebut.

## **Pembahasan**

### **Pemanfaatan Museum SUBKOSS sebagai Sumber Belajar Sejarah**

Sumber belajar adalah semua sumber seperti pesan orang, bahan, alat dan latar yang dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajarnya untuk meningkatkan kualitas belajarnya (Abdullah, 2012:219). Dapat diartikan juga sumber belajar adalah segala wujud benda dan orang yang dapat menunjang belajar sehingga mencakup semua sumber yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar agar terjadi perilaku belajar

(Dedeng, 2015:129). Sumber belajar bagi peserta didik tidak hanya buku teks yang diberikan sekolah saja. Media pembelajaran merupakan sumber belajar lain yang memiliki peranan dan manfaat yang penting dalam mendukung proses pembelajaran.

Dalam aplikasinya bentuk pembelajaran pada anak-anak dan orang dewasa terletak pada media pendidikan yang dipakai. Museum dipakai sebagai media dalam penelitian ini, dapat dikatakan bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di semua tingkatan pendidikan yang ada. Hooper-Greenhill mengemukakan bahwa peran pendidikan museum salah satunya dapat dilihat dari bagaimana institusi pendidikan (sekolah dan universitas) memanfaatkan museum melalui aktifitas belajar mengajar (Junaid, 2017:9-10).

Dalam dunia pendidikan, sumber belajar terdapat 6 (enam) unsur yaitu: (1) Orang, merupakan sumber belajar yang aktif seperti guru atau instruktur; (2) Pesan, yaitu ajaran atau informasi yang akan dipelajari atau diterima oleh peserta didik; (3) Bahan/material, biasanya disebut perangkat lunak (*software*), contohnya buku, modul, majalah, transparan, film, bingkai; (4) Alat, biasanya disebut *hardware* atau perangkat keras, contohnya proyektor, OHP, video tape, dll; (5) Teknik, yaitu prosedur atau acuan umum yang dipakai dalam menggunakan alat, bahan, orang dan lingkungan untuk menampilkan pesan; dan (6) Lingkungan, memungkinkan peserta didik belajar, misalnya gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, dll.

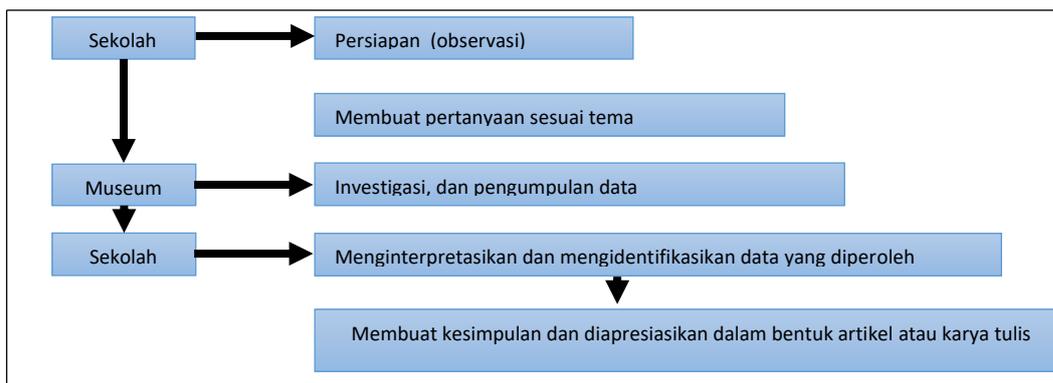
*International Council of Museums (ICOM)* menyatakan museum adalah lembaga non profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan (Junaid, 2017:3). Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran tentang hal-hal yang berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya dan lingkungannya. Museum juga merupakan wahana untuk mengabadikan dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatan, maupun peristiwa-peristiwa dan benda-benda bersejarah. Upaya pemanfaatan media museum sebagai sumber belajar untuk memahami materi sejarah tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Dalam prakteknya, hal ini membutuhkan adanya perencanaan yang matang dan strategi yang tepat tentang bagaimana memanfaatkan museum agar terwujud efektifitas pembelajaran.

Berkaitan dengan pemanfaatan media museum sebagai sumber belajar menurut peneliti ada beberapa hal patut untuk diperhatikan adalah, *pertama* pemanfaatan museum hanya bersifat sebagai penunjang dan media dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan museum hanya bersifat sebagai penunjang dan media memiliki kelemahan dalam hal (a) persiapan, (b) ketersediaan, (c) keterjangkauan, dan (d) pemanfaatan. *Kedua*, perlu adanya pemberian materi awal terhadap peserta didik sebelum melakukan observasi ke museum. Hal ini diperlukan agar peserta didik pada saat melakukan kunjungan ke museum lebih mudah tercapai pemahaman yang di dapat terkait materi yang sudah ditentukan pada saat penyusunan Rencana Proses pembelajaran (RPP). *Ketiga*, perlu diperhatikan tentang ketersediann media pembelajaran dalam kelas, apabila di sekolah tidak terdapat media yang mencukupi untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah, maka museum dapat dijadikan media yang mampu mewujudkan pemahaman terhadap materi sejarah. Terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media museum sebagai sumber dapat dikategorikan menjadi 2 (dua) kelompok.

Kendala bagi peserta didik meliputi: 1) kurangnya penjelasan mengenai penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah, karena guru sering hanya memberikan penjelasan di dalam kelas dan pada saat mengunjungi museum peserta didik di dampingi oleh pemandu atau guide yang terbatas waktu; 2) jarak museum yang terlalu jauh dari sekolah membutuhkan biaya dan waktu; 3) jumlah koleksi di museum kadang tidak sesuai atau kurang lengkap dengan tuntutan materi pembelajaran sejarah, sehingga guru tidak menggunakan museum sebagai sumber belajar sejarah secara menyeluruh. Adapun kendala bagi guru, meliputi: 1) tempat: karena tidak semua sekolah berdekatan dengan museum sehingga diperlukan tenaga dan biaya yang cukup; 2) waktu: kegiatan atau proses pembelajaran di dalam kelas hanya 90 atau 100 menit, sehingga sulit mengatur waktu untuk tidak mengganggu jam mata pelajaran lain; dan 3) perijinan: diperlukan waktu luang untuk proses perijinan dari sekolah ke museum yang dituju serta perlu koordinasi matang antara pihak sekolah sendiri maupun dengan pihak museum.

Dalam melakukan kunjungan ke museum sebaiknya guru memiliki sebuah bentuk skema kunjungan di mana guru dan peserta didik dapat menjadikan museum sebagai sumber belajar. Berikut adalah skema yang peneliti tawarkan apabila guru dan peserta didik akan mengunjungi sebuah museum.

Bagan 1: Roadmap Kunjungan Guru dan Peserta Didik



Sumber: Data Pribadi

Berkaitan dengan kegiatan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah pada museum ini, staf pegawai museum mengatakan bahwa kegiatan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yaitu dengan melakukan kegiatan pendampingan. Pengunjung atau peserta didik yang datang didampingi untuk menjelaskan koleksi benda-benda yang ada di dalamnya, sehingga pengunjung yang datang dapat memiliki wawasan pengetahuan yang baru mengenai sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada masa revolusi fisik 1947-1949 khususnya di Kota Lubuklinggau.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di Museum SUBKOSS, staf pegawai museum menyatakan bahwa sering pengunjung yang datang tidak memberikan informasi terlebih dahulu kepada pihak museum, sehingga pihak museum tidak dapat melakukan pendampingan secara maksimal kepada pengunjung. Kendala lain yang dihadapi yaitu tidak adanya renovasi pembanguana fisik gedung museum dan kurangnya inovasi penyelenggaraan. Inovasi penyelenggaraan di sini maksudnya koleksi-koleksi yang ditampilkan hanya begitu-begitu saja. Staf pegawai mengatakan ingin memberikan inovasi yang bertujuan agar pengunjung terutama anak-anak, remaja dan dewasa tertarik untuk melihat dan mengetahui setiap benda koleksi yang ditampilkan, namun pihak museum kekurangan anggaran dana guna melakukan kegiatan inovasi tersebut.

Kegiatan rekoleksi dan pembuatan buku sejarah mengenai benda-benda koleksi museum pada saat ini sedang dalam proses berjalan. Tujuan dari kegiatan tersebut dilakukan agar memudahkan pengunjung menangkap informasi mengenai benda-benda koleksi yang ada di museum, sehingga nantinya akan menumbuhkan jiwa nasionalisme.

Selain hal yang telah disebutkan di atas, kegiatan relokasi dan pembuatan buku sejarah ini dilakukan berdasarkan anjuran dari tim asesor yang telah melakukan penilaian di bulan Juli 2019, berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa Museum SUBKOSS Garuda Sriwijaya mendapatkan nilai akreditasi D. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, tim asesor menganjurkan agar Museum SOBKOSS Garuda Sriwijaya melakukan inovasi penyelenggaraan serta renovasi bangunan agar terlihat menarik dan memberikan rasa nyaman bagi pengunjung yang hadir. Selain itu tim asesor juga menyarankan agar Museum SUBKOSS sering melakukan kegiatan promosi dengan bekerjasama dengan komunitas-komunitas yang ada di Lubuklinggau dan sekitar, di mana komunitas tersebut memiliki tujuan yang sama dalam bidang kesejarahan dan pariwisata.

Tabel 1  
Penilaian Guru terhadap Museum SUBKOSS

NO.	INDIKATOR	ALTERNATIF JAWABAN (DALAM %)			
		SS	S	KS	TS
1	Isi museum sesuai dengan materi	14 %	51 %	27 %	8 %
2	Frekuensi kunjungan setiap tahun	23 %	48 %	25 %	4 %
3	Museum sebagai tempat rekreasi dan edukasi	15 %	43 %	30 %	12 %
4	Pelayanan dan kebersihan museum penting	15 %	37 %	35 %	13 %

Sumber: Diolah dari Data Pribadi

Berdasarkan tabel tersebut terlihat kalau *pertama*, isi museum ini memiliki kesesuaian dengan materi sejarah yang telah ditentukan berdasarkan pembuatan RPP. Indikator pertama ini memiliki presentase sebesar 51 untuk pendapat Setuju (S). *Kedua*, frekuensi kunjungan yang dilakukan oleh pihak sekolah cukup satu kali dalam satu tahun. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan kesesuaian materi. Indikator kedua ini memiliki persentase 48 untuk pendapat Setuju (S). *Ketiga*, sebagian besar para guru menyatakan bahwa museum merupakan tempat rekreasi dan edukasi. Hal ini terlihat dengan presentase 43 pendapat menyatakan Setuju (S). *Keempat*, pelayanan dan kebersihan museum ini perlu ditingkatkan karena 37 persen pendapat menyatakan bahwa pelayanan dan kebersihan di lingkungan ini kurang dijaga dan diperhatikan.

## **Kesimpulan**

Secara keseluruhan, dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media Museum SUBKOOS Garuda Sriwijaya sebagai sumber belajar dapat dikatakan belum optimal hal ini selain disebabkan oleh beberapa kendala yang telah disebutkan di atas juga disebabkan oleh kurangnya publikasi dari pihak museum sendiri. Sumber belajar dalam penelitian ini difokuskan media belajar berupa Museum SUBKOOS Garuda Sriwijaya sebagai pendukung proses pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal. Akan tetapi dari beberapa sekolah yang telah melakukan kunjungan ke museum ini menunjukkan aktifitas anak yang meningkat, di mana tercipta komunikasi yang intens antara staf museum dengan peserta didik sebagai pengunjung. Selain itu antusiasme peserta didik dalam belajar sejarah tumbuh, dengan terlihat tidak adanya kebosanan pada saat mengunjungi museum. Perlu disampaikan juga berdasarkan hasil penelitian ini masih sedikit sekolah menengah di Kota Lubuklinggau yang mempergunakan Museum SUBKOOS sebagai sumber belajar sejarah pada materi revolusi fisik di Indonesia.

Dewasa ini fungsi museum berkembang disegala bidang terutama dalam bidang pendidikan. Nilai dasar yang menjadi fondasi museum yaitu, melalui pendidikan masyarakat dikenalkan dengan tingginya nilai yang dikandung dalam koleksi museum. Bahkan aktivitas-aktivitas di museum dirancang sedemikian rupa sehingga fungsi museum di bidang pendidikan dapat berjalan dengan baik. Akan tetapi realita yang dijumpai terhadap museum ini agak memprihatinkan karena kurangnya perhatian pemerintah pada museum lokal yang berada di Kota Lubuklinggau ini sehingga bangunan dan isinya kurang memiliki daya jual sebagai salah satu tujuan wisata edukasi. Walaupun demikian keadaan yang dijumpai, pada saat ini pihak museum mulai melakukan kegiatan promosi dengan seringnya diadakan berbagai kegiatan kesejarahan dan perlombaan yang cenderung lebih mengangkat muatan lokal atau bersifat tradisional.

## **Daftar Pustaka**

- Abdullah, R. 2012. *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*, Jurnal Ilmiah *DIDATIKA*, Volume 12. No. 02. Februari.
- Agung, L dan Sri W. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*, Yogyakarta: Ombak.
- Alamsyah, B. 2016. *Pemanfaatan Museum Isdiman Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran Ips Sejarah Bagi Peserta didik Kelas Vii Mts Ma'arif Nyatnyono*

*Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*, Diakses 10 September 2019, dari <http://lib.unnes.ac.id/27208/1/3101412144.pdf>.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.

Djmarah, S. B dan Aswan Z. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Junaid, I. 2017. *Museum Dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan*. Diakses 8 September 2019, dari <https://files.osf.io/v1/resources/dm2hj/providers/osfstorage/5aee9d3258015f001107e964?action=download&version=1&direct>.

Latuheru, J. D. 1998. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Moleong, L. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Nuryanti, dkk. 2018. *Museum Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah: Studi Situs Pada Museum Jawa Tengah Ranggawarsito Semarang*. Diakses 5 September 2019, dari <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/737>

Rosidin, D. 2015. *Pendidikan Dalam Al-Qur'an (Kajian Tematik dan Semantik)*. Bandung: Insan Rabbani.

Sadiman, W. A. dkk. 2010. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Sangadji, E. M. dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian-Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.

Satori dkk. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suwandi. 2002. *Sejarah Museum SUBKOSS Garuda Sriwijaya di Lubuklinggau*.

Tim Penyusun KBBI. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Tsabit, A. A. 2010. *Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Pra Sejarah, Museum Dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan* diakses 5 September 2019, dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/paramita/article/view/1092>.