

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Meskipun menjadi salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah menengah atas, mata pelajaran sejarah sendiri masih terkesan sangat membosankan sehingga minat belajar terhadap mata pelajaran sejarah sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai hal. Mulai dari bahan ajar yang digunakan, sumber belajar, guru dan juga proses belajar itu sendiri yang masih bersifat konvensional atau berpusat pada buku dan hafalan.

Pendidikan memiliki tujuan untuk menciptakan seseorang menjadi pribadi yang lebih berkualitas, mengembangkan potensi yang dimilikinya, dan menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang seperti yang terdapat di dalam al'quran yang berbunyi:

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

خَبِيرٌ

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: 'Berlapang-lapanglah dalam majelis', maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: 'Berdirilah kamu', maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan," (QS Al-Mujadilah: 11).

Ayat-ayat tersebut menekankan pentingnya pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam kehidupan seseorang. Selain itu, ayat-ayat tersebut juga mengajarkan tentang akhlak yang baik, kejujuran, dan tanggung jawab dalam bertransaksi.

Menurut Temarwut, (2023:55) dikutip dari Widja, (2018) dan Dwiyantoro, (2012) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah yang mencerdaskan adalah pembelajaran sejarah yang mampu mengaktifkan semua indera dalam kegiatan belajarnya.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang mempunyai peluang besar untuk mengemas pembelajarannya berbasis lapangan atau pemanfaatan situs.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 23 tahun 2013, pendidikan sejarah bertujuan agar mampu untuk (1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan (2) melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau (4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses tumbuhnya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang (5) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Pendidikan berbasis nilai sejarah sangat menjadi ranah gerakan dalam membangun perspektif kebangsaan. Pembelajaran sejarah menjadi sebuah alternatif dalam membangun sebuah sistem pembelajaran yang dimana muatan materi sejarah yang disampaikan memiliki muatan penanaman nilai karakter pada peserta didik dalam tataran SD sampai dengan SMA.

Tujuan dari pembelajaran sejarah adalah meningkatkan kesadaran mengenai empati peserta didik (*awareness of empathy*) dengan menumbuhkan sikap kasih sayang ataupun toleransi terhadap orang lain yang di kolaborasi dengan keterampilan psikososial untuk mengembangkan imajinasi dan inovasi serta partisipasi yang kreatif dari peserta didik (Aman, 2011: 2 *et al.*, Rismawan, D., dan Purwanta, H, 2022).

Suatu pembelajaran yang baik dan ideal adalah apabila memanfaatkan sumber dan media yang relevan dan dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dalam pembelajaran. Sumber belajar adalah semua sumber (data, orang, atau benda) yang memungkinkan bisa digunakan dalam lingkup kecil atau kombinasi belajarnya. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan alat, teknik dan lingkungan. Manfaat dari setiap sumber belajar bergantung pada kemauan dan kemampuan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pesan-pesan yang terkandung dalam sumber belajar yang digunakan.

Peninggalan sebuah bangunan yang termasuk dalam cagar budaya sudah seharusnya diperkenalkan kepada peserta didik, agar dapat merangsang nalar kritis mereka dan tertarik dalam mempelajari dan memahami kajian dalam sejarah, selain itu akan membuat peserta didik akan mampu memahami bagaimana kondisi yang ada lingkungan mereka tumbuh berkembang menjadi sebuah kota maju yang akan dapat mereka lihat secara langsung dengan harapan besar bahwa pelajaran yang terjadi dimasa lalu akan memberikan pengalaman yang baru melalui bangunan cagar budaya (Firmansyah, 2021:17).

Pendapat lebih luas dikembangkan oleh Zahroh (2014: 164), pada dasarnya bangunan cagar budaya sangat dapat dimanfaatkan dan dimaksimalkan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah, hal ini dilakukan sebagai upaya dalam membentuk ataupun membangun sebuah pengalaman baru yang tidak dapat ditemukan oleh peserta didik selama pembelajaran di ruang kelas.

Memaksimalkan cagar budaya untuk pembedaharaan sumber belajar dalam pembelajaran sejarah akan dapat menumbukan sikap kepedulian yang dimiliki oleh peserta didik terhadap dinamika yang terjadi dilingkungan tempat tinggal mereka, Peserta didik akan merasa dilibatkan dalam aktivitas akan pelestarian sebuah sejarah kota tempat mereka berasal. Kegiatan yang positif semacam ini akan berdampak terhadap keberhasilan ataupun kesuksesan dari sebuah pembelajaran.

Pemanfaatan terhadap lingkungan tempat tinggal mereka yang dibawa keranah pembelajaran akan mendatangkan berbagai keuntungan salah satunya terhadap terlaksananya tujuan dari sebuah pembelajaran (Buwang, 2010: 205, Widiastuti, 2017: 30).

Pemanfaatan gedung bersejarah sebagai sumber belajar dapat memberikan respon yang positif pada mata pelajaran sejarah, baik sejarah lokal, sejarah nasional dan sejarah dunia. Diantaranya yaitu pemanfaatan gedung Werenhuis dan Istana Maimun sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Istilah pembelajaran sangat berkaitan dengan belajar. Menurut Anderson dan Krathwohl pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menemukan pengetahuan.

Kualitas interaksi peserta didik dengan sumber belajar berpengaruh sekali terhadap hasil belajar. Maka dengan demikian ada perbedaan yang sangat

besar antara peserta didik yang memiliki intensitas tinggi dalam pemanfaatan sumber belajar dengan peserta didik yang memiliki intensitas rendah dalam pemanfaatan sumber belajar rendah dalam meraih hasil belajarnya (Supriadi, 2017:127).

Peserta didik atau siswa pada saat mempelajari sebuah narasi sejarah, mereka tidak hanya mendapat sebuah wawasan akan sejarah tetapi jauh lebih luas yaitu sebuah pengalaman baru yang di dapatkan dari para pendahulunya. Secara tidak langsung maka peserta didik akan dapat belajar menjadi pribadi yang dapat berdiaspora terhadap potensi yang dimiliki. Sejarah merupakan sebuah ilmu yang sangat berharga, hal ini dikarenakan bahwa sejarah merupakan bentuk dari sebuah gerakan intelektualitas. Mempelajari sejarah tidak sebatas sebuah saran, tetapi jauh lebih dalam bahwa sejarah berusaha untuk mencapai berbagai hal seperti ketekunan dan kerja keras, bergiat dalam telaah literatur yang bermutu tinggi, dan terbentuknya imajinasi yang kreatif. Oleh karena itu, dengan mempelajari sejarah maka akan memiliki dan mempunyai berbagai informasi atau inspirasi dan yang paling terpenting adalah inspirasi dalam menentukan jalan keluar melalui kreatifitas yang dibangun (Firmansyah, 2021, Hamid dan Madjid, 2011).

Pendidikan harus dapat menciptakan gerakan alternatif dalam membentuk sebuah aspirasi ataupun keinginan untuk membangun masa depan melalui ranah pendidikan (Farhatin, Atmaja, dan Ahmad, 2016).

Dalam pembelajaran sejarah, sudah menjadi pondasi yang paling penting bagaimana peran pemerintah dalam upaya pemanfaatan warisan Gedung-gedung bersejarah tersebut termasuk masyarakat dan peserta didik yang ada di wilayahnya sebagai objek dari peninggalan bersejarah baik dalam bentuk fisik maupun non fisik yang dapat dijaga dan menjadikannya sebagai sumber pembelajaran sejarah.

Mengingat begitu pentingnya Gedung-gedung bersejarah tersebut, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Gedung Bersejarah Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa di SMA Al-Wasliyah 1 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu langkah awal sebelum menentukan rumusan masalah dalam suatu penelitian. Menurut buku panduan skripsi (FKIP UISU, 2022:39) menyatakan bahwa identifikasi masalah merupakan pemaparan berbagai masalah teridentifikasi (yang dapat dikenal) dari permasalahan penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Dewasa ini masyarakat dan kalangan pendidikan belum banyak yang mengetahui keberadaan, sejarah dan manfaat dari gedung Werenhuis.
2. Pentingnya mengenal manfaat Gedung Istana Maimun selain dikenal sebagai Gedung kebanggaan khususnya masyarakat Kota Medan.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar atau tidak terlalu luas kepada aspek-aspek yang jauh dari relevansi sehingga penelitian bisa terarah untuk dilaksanakan.

Menurut buku panduan skripsi (FKIP UISU, 2022:40), pembatasan masalah pembatasan variabel yang akan diteliti. Pembatasan masalah penelitian

juga berarti pembatasan pertanyaan penelitian yang akan diteliti dari sejumlah pertanyaan yang muncul dalam identifikasi masalah.

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Gedung Werenhuis sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Wasliyah 1 Medan.
2. Manfaat Gedung Istana Maimun sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Wasliyah 1 Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam sebuah penelitian diperlakukan guna memberikan kemudahan bagi penulis dalam membatasi permasalahan yang akan ditelitinya sehingga dapat mencapai tujuan dan sasaran yang jelas serta memperoleh jawaban sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (1996: 17) yang menyatakan bahwa: “Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka penulis harus merumuskan masalah sehingga jelas dari mana harus memulai, kemana harus pergi dan dengan apa”.

Rumusan masalah atau *research question* atau disebut juga *research problem*, memiliki arti sebuah rumusan yang menyatakan suatu kejadian atau fenomena yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Masalah yang dipilih haruslah menampilkan “*researchable*” dalam artian bahwa suatu masalah itu dapat diselidiki secara ilmiah.

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah pemanfaatan Gedung Werenhuis dan Istana Maimun efektif digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Washliyah 1 Medan?
2. Bagaimana manfaat Gedung Werenhuis dan Istana Maimun sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Washliyah 1 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai oleh penulis. Tujuan ini tidak lepas dari permasalahan yang dirumuskan sebelumnya.

Menurut Beckingham (1974) tujuan penelitian adalah ungkapan “mengapa” penelitian dilakukan. Tujuan dari suatu penelitian dapat untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau untuk menjelaskan atau memprediksi suatu situasi atau solusi untuk suatu situasi studi yang akan dilakukan.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan mengkaji pemanfaatan Gedung Werenhuis dan Istana Maimun efektif digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Washliyah 1 Medan.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji manfaat Gedung Werenhuis dan Istana Maimun sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Washliyah 1 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian sejarah ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pihak lain. Adapun manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

- a) Sebagai sarana untuk menambah wawasan keilmuan dibidang sejarah yakni khususnya mengetahui dan memahami Pemanfaatan Gedung-gedung bersejarah sebagai sumber belajar bagi siswa khususnya di SMA Al-Washliyah 1 Medan. Dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi pengembangan sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran sejarah.
- b) Menjadi bahan informasi ilmiah yang dapat digunakan sebagai bahan pedoman bagi para pihak atau penelitian lain yang ingin melakukan kajian dan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian yang diteliti;
- c) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran atau solusi dalam mencari sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis, menambah wawasan penulisan mengenai Pemanfaatan Gedung-gedung bersejarah sebagai sumber belajar bagi siswa

khususnya di SMA Al-Washliyah 1 Medan untuk kedepannya dapat dijadikan sebagai pegangan dalam pembelajaran;

- b) Bagi Sekolah, memberikan kontribusi dalam bentuk sumbangan pemikiran dibidang pengembangan sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran sejarah.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PERUMUSAN

HIPOTESIS

A. Kajian Teoritis

1. Konsep Gedung Bersejarah

Gedung bersejarah menjadi tempat saksi terjadinya suatu peristiwa sejarah. Peninggalan-peninggalan bersejarah merupakan salah satu bukti dari rentetan peristiwa manusia dimasa lalu yang mengandung nilai historis, yang terkait didalamnya berupa sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Ragam gedung bersejarah yang tersebar di Indonesia memiliki ceritanya masing-masing yang kerap berkaitan dengan salah satu peristiwa penting yang terjadi di wilayah dekat bangunan berdiri.

Bila melihat definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gedung bersejarah memiliki arti dari kata yang berbeda. Gedung / bangunan diartikan sebagai yang didirikan; yang dibangun (seperti rumah, gedung, jembatan) dan bersejarah diartikan mengandung kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; mengusut (tanya-menanya) asal usul. Jadi gedung bersejarah memiliki arti, tempat yang dibangun maupun didirikan sebagai tanda dari sebuah peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau.

Gedung bersejarah merupakan bangunan yang telah berdiri bertahun-tahun lamanya yang tentunya mengandung nilai *historical* didalamnya. Kekhasan karakteristik yang dimiliki gedung bersejarah akan membentuk suatu *image* yang tidak dimiliki oleh gedung atau kawasan lainnya.

“Suatu bangunan layak untuk dipertahankan dan dijadikan bangunan cagar budaya apabila bangunan tersebut memiliki kriteria sebagai berikut: Estetika, yaitu dianggap mewakili gaya arsitektur tertentu; Kejamakan, yaitu bangunan yang tidak memiliki keistimewaan dalam gaya arsitektur tertentu namun dilestarikan sebagai wakil dari satu jenis bangunan; Kelangkaan, yaitu hanya ada satu dari bangunan sejenisnya atau merupakan contoh terakhir yang masih ada dari suatu jenis bangunan; Kesejarahan, yaitu memiliki nilai sejarah bangunan atau menjadi lokasi terjadinya suatu peristiwa bersejarah; Keistimewaan, yaitu memiliki kelebihan atau keunikan pada masa didirikannya, misalnya bangunan terbesar, tertinggi, ataupun terpanjang; Memperkuat kawasan di sekitarnya, lokasinya yang strategis sehingga investasi pada kelompok bangunan atau bangunan akan dapat meningkatkan nilai kawasan yang ada di sekitarnya.” (Hidayat, 2014: 416-420; Volera Amanda Wirastari dan Rimadewi Suprihardjo; 2012).

Peninggalan sebuah bangunan yang termasuk dalam cagar budaya sudah seharusnya diperkenalkan kepada peserta didik, agar dapat merangsang nalar kritis mereka dan tertarik dalam mempelajari dan memahami kajian dalam sejarah, selain itu akan membuat peserta didik akan mampu memahami bagaimana kondisi yang ada lingkungan mereka tumbuh berkembang menjadi sebuah kota maju yang akan dapat mereka lihat secara langsung dengan harapan besar bahwa pelajaran yang terjadi dimasa lalu akan memberikan pengalaman yang baru melalui bangunan cagar budaya.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 Pasal 1, yang berbunyi: “Museum didefinisikan sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat”. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 Pasal 1, yang disebutkan, Museum merupakan sebuah institusi permanen yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dan berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat pada masa lampau.

2. Peran Gedung Bersejarah

Bangunan bersejarah mempunyai fungsi sosial dan budaya yaitu sebagai tempat melakukan kegiatan sosial dan budaya yang meliputi bangunan gedung pelayanan pendidikan, sosial dan budaya. Ada beberapa fungsi dan manfaat dari bangunan bersejarah tersebut, diantaranya:

a) Objek Pariwisata

Bangunan berarsitektur lama dan menjadi tanda untuk menentukan tahun periode perkembangan arsitektur di Jawa Barat, dapat dijadikan sumber objek wisata yang dapat menghasilkan devisa bagi daerahnya.

b) Objek Penelitian dari Berbagai Disiplin Ilmu

Bangunan-bangunan yang tersebar di beberapa lingkungan/ pelosok kota adalah sumber ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan objek penelitian bagi perkembangan dari berbagai disiplin ilmu, baik itu untuk ilmu sejarah, bagaimana dan sejak kapan arsitektur itu berkembang di daerah ini, atau dengan bangunan itu dapat berbicara tentang lingkup sejarah pada masa itu hingga sekarang. Karena bangunan merupakaninggalan yang sangat berharga sebagai peninggalan sejarah yang telah ada.

c) Sumber Devisa yang Dapat Menambah Pendapatan Daerah

Banyaknyainggalan bangunan bersejarah di daerah tertentu, dapat menjadikan sebagai objek wisata yang menarik para wisatawan yang pada akhirnya dapat menambah devisa, guna meningkatkan daya tarik para wisatawan, penataan dan pemeliharaan kembali bangunan-bangunan bersejarah perlu dilestarikan dan dikembangkan, dengan adanya sedikit

catatan mengenai sejarah bangunan tersebut hal ini akan menarik perhatian orang.

Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dapat memberikan respon yang positif pada mata pelajaran sejarah, baik sejarah lokal, sejarah nasional dan sejarah dunia. Diantaranya yaitu pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Istilah pembelajaran sangat berkaitan dengan belajar. Menurut Anderson dan Krathwohl pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menemukan pengetahuan. (Anderson dan Krathwohl, 2010:94 *et al.*, Ibrahim, N. 2018.). Proses interaksi guru dan siswa didalam pembelajaran akan menghasilkan perubahan melalui latihan dan pengalaman.

3. Konsep Sumber Belajar

Menurut Ibrahim, N. (2018) yang dikutip dari (Basri, 2015: 13) belajar merupakan bagian hidup manusia yang berlangsung seumur hidup dalam segala situasi dan kondisi yang dilakukan di sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Selain itu, belajar adalah perilaku *responsive* yang kuat terhadap informasi baru sepanjang kehidupan manusia.

Sarana sumber belajar sejarah dewasa ini mengalami perkembangan dan perluasan makna tidak hanya dapat diperoleh melalui buku teks. Sumber belajar bisa berupa segala sesuatu berwujud benda dan person atau pihak yang dapat menunjang dan mendukung dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, dapat mencakup semua sumber yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar agar terjadi perilaku belajar dalam proses pembelajaran

Dalam kaitannya dengan pembelajaran sejarah, keberadaan museum dan cagar budaya mendapatkan kedudukan yang penting sebagai sarana penunjang belajar (Prabowo, dan Supardi, 2022:2).

Selain Al-Qur'an dan hadits, ada juga sumber-sumber belajar lainnya dalam pendidikan seperti: Orang (narasumber): Orang-orang yang memiliki pengetahuan dan pengalaman untuk dapat menjadi sumber belajar. Mereka dapat

memberikan pengajaran, nasihat, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang sumber belajar.

Suatu pembelajaran yang baik dan ideal adalah apabila memanfaatkan sumber dan media yang relevan dan dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dalam pembelajaran. Sumber belajar adalah semua sumber (data, orang, atau benda) yang memungkinkan bisa digunakan dalam lingkup kecil atau kombinasi belajarnya. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan alat, teknik dan lingkungan. Manfaat dari setiap sumber belajar bergantung bergantung pada kemauan dan kemampuan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pesan-pesan yang terkandung dalam sumber belajar yang digunakan.

Guru sebagai pendidik, harus mengontrol dan mendidik muridnya secara terus menerus. Tidak hanya ketika berada di sekolah, tetapi juga ketika berada diluar sekolah. Dan bahkan ketika sudah lulus dari sekolah tersebut. Artinya, pengakuan guru kepada murid dan juga sebaliknya, termasuk proses pendidikan akhlak dan moralitas juga akan berlangsung secara *continuous* (Arab: *Istimror*).

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.

4. Hubungan Gedung Bersejarah Dengan Sumber Belajar

Peserta didik atau siswa pada saat mempelajari sebuah narasi sejarah, mereka tidak hanya mendapat sebuah wawasan akan sejarah tetapi jauh lebih luas yaitu sebuah pengalaman baru yang di dapatkan dari para pendahulunya. Secara tidak langsung maka peserta didik akan dapat belajar menjadi pribadi yang dapat berdiaspora terhadap potensi yang dimiliki. Sejarah merupakan sebuah ilmu yang sangat berharga, hal ini dikarenakan bahwa sejarah merupakan bentuk dari sebuah

gerakan intelektualitas. Mempelajari sejarah tidak sebatas sebuah saran, tetapi jauh lebih dalam bahwa sejarah berusaha untuk mencapai berbagai hal seperti ketekunan dan kerja keras, bergiat dalam telaah literatur yang bermutu tinggi, dan terbentuknya imajinasi yang kreatif. Oleh karena itu, dengan mempelajari sejarah maka akan memiliki dan mempunyai berbagai informasi atau inspirasi dan yang paling terpenting adalah inspirasi dalam menentukan jalan keluar melalui kreatifitas yang dibangun (Firmansyah, 2021; Hamid & Madjid, 2011).

Museum dan cagar budaya dapat diposisikan sebagai sarana penunjang pendidikan (utamanya bidang sejarah). Menjadi kawah candradimuka bagi peserta didik yang dapat mengimbangi kekurangan atau kesulitan mengakses sumber-sumber belajar sejarah jenis lain. Perkembangan pesat sejarah lokal di Indonesia, sangat tergantung dengan keberadaan tempat-tempat yang memiliki signifikansi sejarah seperti ini agar dapat mengungkap bagaimana kehidupan masyarakat dahulu kala.

Museum adalah sarana belajar yang interaktif yang terdapat berbagai macam media. Menurut Ahmad (2005), di dalam museum karakteristik media yang lazim ditemukan adalah media visual dan media audiovisual (multimedia) yang memanfaatkan teknologi elektronik (Sustianingsih, 2020:3).

Museum dan Cagar Budaya juga dapat diposisikan sebagai media pembelajaran sejarah. Widja (1989), dalam Santosa, Anjani, dan Rakhman (2021), menyebutkan bahwa kedua tempat ini sebagai ruang sejarah. Ruang sejarah merupakan sebuah ruangan khusus tempat peragaan benda-benda kesejarahan dan dapat menjadi media pemantapan pelajaran sejarah bagi peserta didik. Amir Sutaarga sebagaimana dikutip oleh Munandar, dkk (2011), mengungkapkan bahwa keberadaan museum sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi sejatinya memiliki suatu pilar yang dapat didefinisi seperti tujuan universal museum itu didirikan. Tiga Pilar Permuseuman Indonesia tersebut yakni: (1) mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, (2) membentuk kepribadian bangsa, dan (3) mengukuhkan ketahanan nasional dan wawasan nusantara.

Dari penjelasan di atas, keberadaan museum telah melampaui fungsi utamanya sebagai tempat penyimpanan barang-barang, bangunan, atau benda kuno. Terlebih dalam edukasi (pendidikan) khususnya ilmu sejarah, museum bagaikan kelas kedua bagi si pelajar. Pasal 91 Undang-undang Tahun 2010 tentang Cagar Budaya menyebutkan pemanfaatan Cagar Budaya sebesar-besarnya untuk pengembangan pendidikan, ilmu pengetahuan, kebudayaan, sosial, dan/atau pariwisata. Dengan demikian peranan kedua tempat ini dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan sejarah secara garis besarnya antara lain: (1) menambah wawasan pengetahuan perjalanan sejarah bangsa, (2) menimbulkan kebanggaan dan rasa percaya diri terhadap bangsanya, (3) menimbulkan rasa cinta tanah air dan patriotisme (Munandar, dkk. 2011).

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Biasanya kerangka penelitian ini menggunakan pendekatan ilmiah dan memperlihatkan hubungan antar variable dalam proses analisisnya. Pada kerangka teoritis yang akan dikemukakan maka penulis membuat batasan istilah sebagai berikut :

1. Bangunan bersejarah memiliki arti, tempat yang dibangun maupun didirikan sebagai tanda dari sebuah peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Bangunan bersejarah dapat berupa rumah, gedung, jembatan, monumen dan lain-lain.

2. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
3. Macam sumber belajar secara garis besar menurut Yunanto (2004:24) sumber belajar dikelompokkan menjadi 7, yaitu :
 - a. Lingkungan Alam
 - b. Lingkungan sosial
 - c. Media
 - d. Hasil cetak
 - e. Realita
 - f. Produk pabrik
 - g. Lingkungan Budaya
4. Rohmat (2009:7) sejarah adalah studi keilmuan tentang segala sesuatu yang telah dialami manusia di waktu yang lampau dan yang telah meninggalkan jejakjejaknya di waktu sekarang, di mana tekanan perhatian diletakkan terutama pada aspek peristiwanya sendiri dalam hal ini terutama yang bersifat khusus dan segi-segi urutan perkembangannya yang kemudian disusun dalam suatu cerita sejarah.

C. Perumusan Hipotesis

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian teoritis dan kerangka konseptual, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H1 : Pemanfaatan gedung Werenhuis efektif sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Wasliyah 1 Medan.

H2 : Pemanfaatan gedung Istana Maimun efektif sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Al-Wasliyah 1 Medan.