

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya. Ungkapan ini sering diucapkan dan dengar dari para pemimpin dunia pada era moderen ini, banyak sekali perubahan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Salah satu perubahan yang signifikan adalah perubahan gaya hidup dan paradigma masyarakat dari tradisional ke moderen. Perubahan itu bukan hanya berdampak positif, tetapi juga berdampak negatif, salah satu dampak negatif, misalnya, semakin mudarnya rasa cinta terhadap tanah air Indonesia, rasa cinta terhadap tanah air dapat kita tingkatkan melalui pendidikan, bukan saja pendidikan formal, informal, dan nonformal.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. (UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1).

Menurut UU RI NO.20 Tahun 2003, jalur pendidikan dibagi menjadi.

Pendidikan Formal adalah kegiatan yang sistematis, bertingkat atau berjenjang dimulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas sampai dengan Perguruan Tinggi dan yang setaraf dengannya, termasuk kedalamnya ialah kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan latihan profesional, yang dilaksanakan dalam waktu yang terus-menerus,

Pendidikan Informal adalah proses yang berlangsung sepanjang usia sehingga setiap orang dapat memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidup sehari-hari, pengaruh lingkungan termasuk didalamnya adalah pengaruh kehidupan didalam keluarga, hubungan dengan tetangga, lingkungan pekerjaan dan permainan, pasar, perpustakaan, dan media massa.

Pendidikan Nonformal adalah setiap kegiatan terorganisasi dan sistematis, diluar sistem persekolahan yang dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu didalam mencapai tujuan belajarnya, misalnya, dapat dilakukan di monumen perjuangan.

Penelitian tentang hubungan pendidikan didalam Museum dilakukan oleh Ali (2007: 28) dalam buku *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* tentang sumber belajar dalam pendidikan yang dilakukan di luar sekolah dan di sekitar lingkungan dapat dilakukan di taman, pasar, toko, kebun, museum, monumen.

Monumen merupakan sebuah bangunan atau tanda yang mengabadikan bentuk cuplikan peristiwa bersejarah atau tokoh pelaku sejarah yang dapat mewakili sebuah peristiwa sehingga dipakai sebagai penerus jiwa semangat juang dan pewarisan nilai-nilai kejuangan bagi generasi penerusnya. Untuk mewujudkan hal tersebut dapat dibangun sebuah monumen ditempat peristiwa itu terjadi atau di tempat lain agar semangat dan jiwa kepahlawanannya dapat diwarisi dan diteruskan oleh generasi berikutnya (Pribadi, 2009: 01).

Menurut Kohar (2008, 128) Monumen peringatan adalah bangunan peringatan tentang dimana pernah terjadi sejarah besar yang terjadi disuatu daerah. Selain sebagai sarana rekreasi masyarakat, monumen juga dibangun sebagai penghubung atau sarana komunikasi antara masyarakat, pemuda pemudi bangsa Indonesia, selain itu tentang pendirian monumen juga bertujuan untuk sarana belajar masyarakat tentang pendidikan diluar sekolah yang bertujuan untuk menimbulkan rasa cinta terhadap sejarah bangsa. Bagi masyarakat dan siswa, monumen mempunyai fungsi yang signifikan selain sebagai sarana rekreasi keluarga, monumen juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran masyarakat.

Purbalingga sendiri mempunyai beberapa museum akan, tetapi monumen Jenderal Soedirman Rembang yang memiliki koleksi dan sarana yang cukup lengkap sehingga perlu dipertahankan dan dilestarikan. Museum Jenderal Soedirman Remabang masih eksis sampai saat ini berkat adanya dukungan dari seluruh warga masyarakat Rembang dalam mengelola dan merawat kompleks monumen.

Monumen Jenderal Soedirman sendiri dibangun sebagai tanda terimakasih atas perjuangan Soedirman dan sebagai simbol ditempat inilah Soedirman dilahirkan, museum Jenderal Soedirman sebenarnya seperti halnya museum-museum lain yang ada di Purbalingga, namun museum Jenderal Soedirman memiliki koleksi yang lebih lengkap terkait peninggalan perjuangan Soedirman.

Dasar pertimbangan untuk membangun monumen tersebut, mengandung tiga buah aspek, yang dipergunakan sebagai landasan pokok adanya monumen yang akan dibangun.

1. Memancarkan sifat-sifat kesederhanaan, keagungan dan keluhuran Pahlawan Bangsa.
2. Memiliki sifat-sifat manfaat sepanjang masa.
3. Sifat simbolik, yang memancarkan nilai-nilai kepahlawanan dan semangat juang 45 (Soepardjo, 1976: 15).

Dibangunnya monumen Jenderal Soedirman dengan segala fasilitasnya diharapkan dapat mempunyai manfaat yang besar bagi masyarakat dan generasi muda pada khususnya. Adanya monumen ini diharapkan dapat menjadi sarana rekreasi pendidikan dan mempunyai manfaat yang besar bagi generasi yang akan datang (Soepardjo, 1976:16).

Kini dengan semakin maraknya sekolah-sekolah yang bertaraf internasional dan kejuruan tentu sangat menggerus nilai-nilai sejarah bangsa Indonesia. Sebagai Negara yang mempunyai sejarah panjang dalam proses

menuju kemerdekaan Bangsa tentu Indonesia mempunyai sejarah panjang yang harus dapat ditularkan kepada generasi-generasi muda Bangsa ini. Oleh sebab itu, pendidikan nonformal atau pendidikan diluar persekolahan yang dilakukan secara mandiri dapat memperoleh pencapaian belajar yang lebih luas. Salah satunya adalah Monumen Jenderal Sudirman tempat dimana lahirannya Panglima Besar Jendral Soedirman, yakni di dukuh Rembang, desa Bantarbarang Kecamatan Rembang, Kabupaten Purbalingga Monumen yang pembangunanya dimulai pada tanggal 6 Februari 1976 yang dapat menjadi saksi, bahwa disitu pada tanggal 24 Januari 1916, atau pada Hari Senin Pon, bulan Maulud tanggal 18, Tahun 1846, Windu Kuntara Wuku Galungan, Dewa Kamanjaya, Telah dilahirkan seorang pahlawan pejuang bangsa, Panglima Besar Jendral Soedirman.

Kurangnya pendidikan masyarakat akan pentingnya perjuangan para pahlawan bangsa membuat penulis merasa terganggu untuk mengangkat kembali semangat para pejuang bangsa saat mempertahankan dan membela tanah air, penulis sendiri merasa iba dengan kenyataan generasi muda sekarang yang lebih mengenal tokoh-tokoh asing yang sedang buming di dunia *entertainment*, sepak bola dan lain-lain dibanding para tokoh pemersatu bangsa, semakin rendahnya pengetahuan masyarakat tentang pentingnya akan mencintai bangsa dapat dilihat dari mudarnya rasa cinta terhadap tanah air dapat dilihat dari banyak hal antara lain lebih suka memakai produk luar negeri dibandingkan dengan produk dari negerinya sendiri, lebih banyak masyarakat yang mencintai bahasa asing dibanding mencintai bahasanya sendiri, semakin banyak masyarakat yang lebih

mengenal tokoh asing dibandingkan tokoh-tokoh pemersatu bangsa, hal ini disebabkan karena semakin menipisnya rasa cinta terhadap negeri sendiri.

Semakin mudarnya rasa cinta kita terhadap negeri ini semakin sulit juga generasi mendatang dalam membangun negeri ini, para pahlawan telah melakukan tugasnya untuk membebaskan negeri ini dari belenggu penjajahan, kini sudah menjadi tugas kita untuk mengisi kemerdekaan dengan hal-hal positif yang dapat memajukan dan mensejahterakan negeri ini. Jasa para pahlawan untuk negeri ini sangat besar, mereka telah berjuang sepenuh jiwa raga untuk bangsa kita, banyak diantara mereka yang gugur pada saat berjuang membela bangsa cita-cita mereka hanya satu, yakni terbebas dari belenggu penjajahan, mereka tak sedikitpun mengharapkan imbalan oleh karena itu, jasa para pahlawan bangsa harus kita hargai dengan jiwa besar, bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya. Adapun salah satu cara menghargai jasa para pahlawan bangsa adalah dengan meneladani sikap dan perjuangan para pahlawan (Soepardjo, 1976: 4).

Penelitian tentang monumen Jenderal Soedirman, sebagai media pendidikan masyarakat (1976-2013) diharapkan pembaca dapat mentauladani sikap Panglima Besar Jenderal Soedirman, dan dapat mengambil pelajaran dari apa yang Soedirman telah berikan terhadap kemerdekaan bangsa dan negara.

Monumen Jenderal Soedirman terus berusaha memperbaiki kualitas dan tatanan dalam museum. Sebab adanya monumen jenderal Soedirman sangat penting bagi sejarah masyarakat Purbalingga dan Rembang pada

khususnya. Selain itu seiring perkembangan zaman, monumen Soedirman kehilangan fungsinya sebagai sarana penghubung dan belajar masyarakat, para pengunjung sekarang datang hanya berwisata dan berfoto-foto tanpa mengambil isi dari tujuan dibangunnya monumen. Berkembangnya budaya moderen seperti Musik, cafe, bioskop yang menampilkan pertunjukan moderen, pengelola monumen yang didukung oleh pemerintah sering melakukan pertunjukan-pertunjukan yang baru supaya dapat menarik minat dan keinginan masyarakat untuk datang dan berkunjung ke museum. Pertunjukan yang sering diadakan di area monumen pertunjukan seperti wayang, pemutaran film dokumenter perjuangan, upacara perayaan hari kemerdekaan, dan yang baru-baru ini arak-arakan Jenderal Soedirman Cup.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah masih terbatas pada sumber buku teks pelajaran. Selain itu, orientasi pembelajaran masih terpusat pada guru dan pembelajaran hanya bersifat satu arah. Guru menjadi subjek yang sentral dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah, materi sejarah dianggap siswa kurang begitu menarik, karena materi sejarah dianggap masa lalu. Siswa merasa jenuh karena tidak ada inovasi dalam pembelajaran sejarah.

Saat ini masih banyak masyarakat, termasuk kalangan pendidikan yang memandang museum hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi monumen penghias kota, akibatnya banyak masyarakat yang tidak sempat untuk meluangkan waktu untuk berkunjung ke museum dengan alasan kuno dan tidak prestis. Jika semua

kalangan masyarakat mau meluangkan waktu datang untuk menikmati dan mencoba memahami makna yang terkandung dalam setiap benda yang dipamerkan museum, maka akan terjadi suatu peralihan nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu ke generasi sekarang.

Museum tidak hanya berfungsi sebagai lembaga yang mengumpulkan dan memamerkan benda-benda berkaitan dengan sejarah perkembangan kehidupan manusia dan lingkungan, tetapi suatu lembaga yang mempunyai tugas untuk melakukan pembinaan dan pengembangan nilai budaya bangsa guna memperkuat kepribadian dan jati diri bangsa, mempertebal keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan, serta meningkatkan rasa harga diri dan kebanggaan nasional. Oleh karena itu, Museum dapat berguna sebagai sumber sejarah yang digunakan dalam dunia pendidikan, baik pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi, dan sejarah memiliki fungsi tertentu.

Permendiknas nomor 22 tahun 2006, mata pelajaran sejarah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berupa (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 siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan kepada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban Bangsa Indonesia dimasa lampau, (4) menumbuhkan penahanan siswa terhadap proses terbentuknya Bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang, dan (5) menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa

sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang baik nasional maupun internasional.

Dewasa ini keadaan pengajaran sejarah di sekolah-sekolah dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah, sangat memprihatinkan. Jika ada pertanyaan yang diajukan kepada guru, 'apakah mengajarkan sejarah itu sulit?'. Sebagian guru mengatakan bahwa mengajarkan sejarah itu gampang. Demikian juga siswa yang menganggap pelajaran sejarah itu tidak sulit, tetapi hasil ujiannya menurun. Kenyataan ini telah terjadi sejak lama dan saat ini demikian buruk sehingga perlu adanya penanganan yang serius. Dalam kaitan ini tampaknya faktor cara mengajar guru sejarah merupakan faktor terpenting. Kebanyakan guru sejarah menyebalkan, dan guru sejarah dianggap siswa sebagai guru yang memberikan pelajaran yang tidak berguna (Suharso, 2002: 23).

Penelitian yang dilakukan oleh Ba'in dkk (2003: 27) tentang penggunaan berbagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar sejarah menghasilkan data yang hampir sama. Ditemukan dalam penelitian itu bahwa guru-guru sejarah enggan memanfaatkan berbagai sumber sejarah untuk menghidupkan pelajaran sejarah. Lebih dari itu pengetahuan guru-guru sejarah tentang sumber-sumber sejarah dan cara-cara penggunaannya juga menunjukkan nilai yang kurang memuaskan, dan mereka rata-rata tidak pernah memanfaatkan sumber-sumber sejarah, seperti arsip, dokumen, museum, bangunan peninggalan sejarah, pelaku sejarah, saksi sejarah dan sebagainya sebagai media belajar sejarah. Oleh karenanya, wajarlah jika pelajaran sejarah semakin lama semakin dijauhi siswa.

Untuk menjawab permasalahan diatas, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi yaitu salah satunya dengan menggunakan museum sebagai sumber belajar. Museum sebagai sumber belajar adalah suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa untuk memahami teori mendalam melalui pemanfaatan media audio visual. Dalam pelaksanaannya dengan menggunakan sebuah media berupa benda-benda peninggalan sejarah, arsip atau bentuk tayangan audio visual tentang peristiwa-peristiwa sejarah seperti film dokumenter sejarah. Museum sebagai sumber belajar dapat menjadi program pendidikan yang mendorong kompetensi, belajar menilai bentuk kritis dan untuk selanjutnya mendorong siswa agar berani untuk memberikan sebuah tanggapan-tanggapan serta komentar-komentar terhadap sebuah peristiwa sejarah yang telah terjadi sehingga proses pembelajaran terpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian mengenai kurangnya pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah, hal tersebut terjadi pada museum Jenderal Soedirman. Museum Jenderal Soedirman merupakan satu-satunya museum yang terdapat di Purbalingga dengan koleksi yang memadai, bangunan yang unik dan nyaman, namun kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat dan akademis apalagi memanfaatkan museum sebagai sumber sejarah. Fakta lain adalah persepsi masyarakat sekitar yang menganggap museum hanyalah sebagai tempat penyimpanan barang tua dengan suasana yang menyeramkan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan museum Jenderal Soedirman Rembang belum mampu menarik perhatian siswa guna dimanfaatkan sebagai

objek wisata dan pendidikan. Ketidak tertarikan siswa terhadap museum, terlihat dari minimnya pengunjung dari pihak sekolah.

Koleksi benda-benda bersejarah yang terdapat di museum Jenderal Soedirman dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan informasi atau pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dari penerima pesan untuk terciptanya bentuk-bentuk komunikasi antara pemberi dan penerima pesan tanpa terjadi kesalahpahaman. Kedudukan, fungsi dan peranan koleksi benda bersejarah sangat strategis karena menyangkut pembentukan aspek-aspek ilmu pengetahuan, nilai-nilai pada siswa dan setiap jenjang pendidikan. Nilai yang diperoleh dari pembelajaran sejarah melalui museum sebagai sumber belajar adalah mengembangkan kesadaran nasional sebagai daya mental proses pembangunan nasional identitas bangsa.

Dari permasalahan di atas maka peneliti merasa perlu dan pantas mengangkat "Perkembangan Monumen Jenderal Soedirman Rembang 1976-2013, (Kajian Tentang Media Pendidikan Masyarakat)", sebagai judul skripsi ini, mengingat akan besar dan tulusnya Jenderal Soedirman dalam berjuang membenaskan Indonesia dari penjajahan bangsa asing, dan dapat menjadi salah satu sumber pendidikan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Melalui latar belakang tersebut, secara umum dapat disimpulkan bahwasalah yang jadi inti dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi wilayah kecamatan Rembang.

2. Perkembangan Monumen Jenderal Soedirman 1976-2013.
3. Monumen Jenderal Soedirman sebagai media pendidikan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian pada Monumen Jenderal Soedirman adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan wilayah kecamatan Rembang.
2. Mendeskripsikan perkembangan Monumen Jenderal Soedirman 1976-2013.
3. Menjelaskan Monumen Jenderal Soedirman sebagai media pendidikan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian wacana teori-teori ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan monumen Jenderal Soedirman.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

a. Pendidik

Menjadi bahan masukan bagi Program Pendidikan Sejarah, untuk kepentingan pembelajaran terutama berkaitan dengan perkembangan Monumen Jenderal Soedirman.

b. Masyarakat

.Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi masyarakat maupun pembaca lainya untuk memiliki rasa bangga serta mendukung keberadaan serta kelestarian bangunan-bangunan yang mengandung nilai sejarah bangsa.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang perkembangan museum Soedirman dan kajian tentang pendidikan masyarakat sudah pernah di lakukan oleh R.M Iskandar Soeharno Soeryopranoto. dkk (1976: 5) dalam bukunya yang berjudul *Monumen Tempat Lahir Jenderal Soedirmandalam* bukunya menjelaskan tujuan pendirian Monumen Jenderal Soedirman di Kecamatan Rembang sebagai rasa terima kasih atas perjuangan Jenderal Soedirman dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia dan untuk mengenang tempat kelahiran Panglima Besar Jenderal Soedirman.

Pribadi (2009: 1) dalam penelitiannya yang berjudul *Jenderal Soedirman* monumen didirikan dengan maksud untuk menghargai pahlawan yang telah gugur, sehingga diharapkan suri tauladan para pejuang dan pahlawan yang telah mendahului dapat diambil pelajarannya untuk generasi berikutnya, disisi lain pembangunan monumen juga bisa mengandung empat unsur kegunaan, yaitu untuk mendidik (edukatif), memberi penghargaan (instuktif), mengilhami (inspiratif), dan juga sarana hiburan (rekreatif).

Menurut Soeparjo (1976: 05) dalam bukunya yang berjudul *Tempat Lahir Jenderal Soedirman*, mengatakan bahwa adanya monumen Jenderal Soedirman Rembang sangat penting karena ini mengungkapkan dan mengabadikan jiwa

kepahlawanan dari pada seorang putra bangsa Indonesia dialah Bapak Jenderal Soedirman, yang telah memberikan pengabdian yang besar dalam sejarah perjuangan kemaerdekaan bangsa dan negara kita. Oleh karena itu monumen ini disamping menjadi warisan budaya bangsa, juga sekaligus menjadi sarana komunikasi yang menghubungkan generasi masa lalu dengan gennerasi sekarang dan yang akan datang mengenai pwarisan jiwa dan semangat kepahlawanan yang berisi cinta kepada Bangsa, dan Tanah Air dan Negara atas landasan UUD 1945 dan pancasila.

Penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu karya Iskandar Soeharyo, penelitian yang berjudul *Perkembangan Monumen Soedirman Rembang 1997-2013(Kajian Tentang Pendidikan Masyarakat)*; merupakan penelitian sejarah yang tidak terbatas menggali nilai-nilai perjuangan Jenderal Soedirman.Namun, juga mengkaji tentang perkembangan monumen Soedirman dari tahun ke tahun serta pemanfaatanya sebagai media belajar masyarakat.

Penelitian tentang hubungan pembelajaran didalam Museum dilakukan oleh Ali (2007: 28) dalam buku *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan* tentang sumber belajar dalam pendidikan yang dilakukan di luar sekolah dan dilakukan di sekitar lingkungan dapat di lakukan di taman, pasar, toko, kebun, museum.

F. Landasan Teori Dan Pendekatan

Majid (2013:312), minat muncul dari dalam individu karena ada kebutuhan, sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang paling pokok. Menurut Hamdani (2010:140), minat adalah suatu kecenderungan untuk

selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus. Menurut Majid (2013:33), belajar dikaitkan sebagai kegiatan seseorang yang dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya kualitas hidup.

Sesuatu yang membosankan adalah sesuatu yang tidak menyenangkan, untuk mengatasi kebosanan serta kejenuhan siswa seorang guru harus mampu memberikan variasi dalam mengajar siswa. Perkembangan variasi mengajar merupakan upaya terencana dengan berbagai komponen yang mampu mempengaruhi pembelajaran. Menurut Majid (2013:261) variasi adalah salah satu cara yang membuat siswa tetap konsentrasi dan termotivasi, sehingga kegiatan pembelajaran senantiasa berjalan dengan dinamis. Hasibuan (2008:3) mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa variasi mengajar merupakan kegiatan baik dalam tingkah laku, sikap, dan perbuatan guru guna mengatasi kebosanan dan kejenuhan murid dalam proses belajar.

Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran bila terjadi ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajara. Menurut Hamdani (2010:243), 'media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar'. Sedangkan pengertian pembelajaran, menurut Majid (2013:4), pembelajaran bermakna upaya membelajarkan seseorang ataupun kelompok orang melalui berbagai uapaya dan berbagai strategi, metode

dan pendekatan untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran merupakan media yang membawa informasi maupun pesan yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud-maksud pengajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam belajar mengajar mampu membantu dalam meningkatkan keinginan serta minat yang baru, motivasi, serta respon bagi kegiatan belajar mengajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap minat siswa.

Pembelajaran sejarah agar menarik dan menyenangkan dapat dilaksanakan dengan berbagai cara, antara lain mengajak siswa pada peristiwa-pristiwa sejarah yang terjadi disekitar mereka. Lingkungan disekitar siwa terdapat berbagai peristiwa sejarah yang dapat membantu guru untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang masa lalu. Pada umumnya siswa lebih tertarik terhadap pelajaran sejarah bila berhubungan dengan situasi nyata disekitarnya, sehingga siswa dapat menggambarkan suatu peristiwa masa lalu seperti dalam pelajaran sejarah. Kondisi nyata disekitar siswa dapat digunakan guru sebagai cara untuk menggambarkan dan mengantarkan suatu pristiwa sejarah (Isjoni, 2007:125).

Menurut Darsono (2000: 125) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk membantu peserta didik agar memperoleh pengalaman Ahmad Sugandik (2004: 96), mengatakan bahwa pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan berfikir secara historis, maka dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen yang menyusun suatu pembelajaran yaitu:

1. Tujuan.
2. Subjek Belajar.
3. Mata Pembelajaran.
4. Strategi Pembelajaran.
5. Media Pembelajaran.
6. Evaluasi.
7. Penunjang pembelajaran.

Guru sejarah memiliki peranan penting dalam keseluruhan proses pembelajaran sejarah. Selain mengembangkan bentuk-bentuk alat bantu pembelajaran secara mekanis dan mengembangkan pendidikan yang berfokus kepada kemajuan siswa, guru sejarah memegang peranan penting dalam membuat pelajaran sejarah menjadi hidup dan menarik bagi siswa. Guru sejarah bertanggung jawab menginterpretasikan konsep tersebut kepada siswa-siswanya. Guru sejarah harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar proses belajar-mengajar dapat berlangsung cepat dan baik. Selera humor guru sangat penting dalam proses pembelajaran sejarah itu sendiri (Kochar, 2008:126).

Media pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran akan meyakinkan siswa terhadap materi yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempresentasikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran akan memberikan suatu paradigma baru tentang pembelajaran yang lebih interaktif dan tradisi baru bagi guru dengan meninggalkan cara konvensional untuk pengembangan pembelajaran

yang lebih praktis. Siswa akan lebih tertarik terhadap pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran. Guru juga akan lebih mudah untuk mengendalikan situasi di kelas yang merupakan bagian terpenting dari pembelajaran ini.

Media menurut Asosiasi Teknologi dan komunikasi Guru (*Association for Education and Communication Technology/AECT*) yang dikutip oleh Asnawir dan Usman (2002: 19) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dengan mempertimbangkan efektifitas program instruksional. Berkaitan dengan definisi media, media dapat berbentuk perangkat keras (*Hardware*) dan lunak (*Software*). Media secara umum dapat menjadi media pembelajaran, jika segala sesuatu (*hardware* dan *software*) tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran menurut Ely dalam bukunya Sardiman dkk (2011: 21) mengatakan pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan setelah tujuan dan isinya sudah diketahui, yaitu: karaktersistik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu, sumber, dan prosedur. Sebagai pendekatan praktis yang perlu dipertimbangkan berapa lama waktu yang diperlukan dan format apa yang memenuhi selera pemakai antara siswa dengan guru.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara, atau “pengantar”. Istilah ini merujuk pada suatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber ke penerima pesan. Misalnya saja film, televisi, foto, radio, rekaman, bangunan dan gambar yang diproyeksikan, materi cetakan dan sebagainya di pandang sebagai media karena benda-benda tersebut membawa pesan dengan suatu maksud tertentu (Azhar Arsyad, 1990: 03).

The association for educational and technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang di gunakan untuk menyalurkan informasi. Dari pengertian ini dapat diartikan bahwa segala bentuk alat yang membantu lancarnya komunikasi merupakan media. Namun dari pengertian diatas tidak ada batasan khusus tentang bentuk dari media tersebut, jadi media dalam hal ini bisa berupa media cetak, media elektronik dan yang lainnya (Arif S. Sadiman dkk, 2011: 07).

Jika dikaitkan dengan pembelajaran, ada beberapa batasan tentang media pembelajaran.

- a. Menurut Oemar Hamalik media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan disekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.
- b. Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjadilah proses belajar.

- c. Sedangkan Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dari beberapa definisi diatas peneliti mengartikan media pendidikan sebagai segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan ke peserta didik sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dikelas.

Ciri-ciri Media Pendidikan Gerlach dan Ely dalam buku Media Pendidikan mengemukakan tiga ciri pendidikan yaitu:

- a. Ciri Filsafat (*Fiksative Property*) yaitu fungsi yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri Manipulative (*Manipulative Property*) yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar.
- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*) dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative mengenai kejadian itu.

Fungsi dan manfaat media pendidikan yaitu:

- a. Fungsi Media Pendidikan

Menurut Levie dan Lentz dalam buku Fungsi dan Manfaat Pendidikan, media pendidikan mempunyai empat fungsi yaitu:

1. Fungsi Atensi yaitu mencari dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna media yang menyertai teks mandiri pelajaran.
2. Fungsi Afektif yaitu fungsi yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar.
3. Fungsi Kognitif yaitu fungsi yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media memperlancar capaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dari suatu media.
4. Fungsi kompensatoris yaitu fungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran dengan teks atau disajikan secara verbal.

b. Manfaat Media Pendidikan

Adapun manfaat media pendidikan menurut Azhar Arsyad (2002: 02) sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan

siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Menurut Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeklah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniature, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Media menghasilkan keseragaman

pengamatan. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis. Media membangkitkan keinginan dan minat baru, media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Dengan memanfaatkan monumen Jenderal Soedirman sebagai media pembelajaran siswa dan masyarakat tentu sangat membantu seseorang dalam mendapatkan informasi yang konkrit tentang dimana Jenderal Soedirman dilahirkan dan dapat mengetahui sejarah singkat perjuangan Jenderal Soedirman dalam melepaskan Indonesia dari belenggu penjajahan.

Monumen Jenderal Soedirman yang didirikan di Rembang merupakan salah satu aset penting yang bermanfaat dalam proses pembangunan mental nasionalis terhadap para pelajar maupun mahasiswa. Dengan adanya monument Jenderal Soedirman pelajar bisa menilik bagaimana perjuangan Jenderal Soedirman dan Pahlawan-pahlawan lain dalam memperebutkan kemerdekaan atas penjajahan bangsa asing. Selain itu, monument Jenderal Soedirman juga bisa dimanfaatkan sebagai tempat studi wisata bagi para pelajar. Banyak sekali yang bisa dimanfaatkan dari monumen Jenderal Soedirman, selain untuk mengenal bagaimana kronologis perjuangan yang dilakukan oleh Jenderal Soedirman, kita juga bisa menilik perpustakaan yang ada di sana.

Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran merupakan wujud kreatifitas dari guru. Bahkan Richard (2005: 127) menyebutkan media pembelajaran akan memberikan bantuan bagi guru dan bagi instansi pendidikan

untuk merancang pembelajaran lebih menarik. Sangat disarankan untuk mengembangkan pengajaran menggunakan media pembelajaran agar lebih relevan terhadap masa kini yang dikonstruksikan dari sumber-sumber peristiwa sejarah masa lalu.

Kochar (2008: 127) menyebutkan nilai penting dalam pembelajaran sejarah adalah nilai keilmuan, nilai informatif, nilai pendidikan, nilai etika, nilai budaya, nilai politik, nilai budaya, nilai nasionalisme, nilai kerja, dan nilai kependidikan. Nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah menjadi mata pelajaran sejarah tidak lagi terlalu menekankan pengajaran hafalan tetapi lebih berfikir historis, kritis dan analitis. Berfikir kritis dan analitis akan membiasakan peserta didik untuk melihat dan menerima gambaran sejarah tidak pasif yang selalu dituntun oleh pendidik.

Tujuan pembelajaran sejarah adalah wahana bagi pewarisan nilai-nilai kehidupan bangsa. Tujuan pembelajaran sejarah diposisikan sebagai media pendidikan tentang cara berfikir keilmuan. Pembelajaran sejarah memiliki tujuan penting seperti: berfikir secara kronologis, pemahaman sejarah, kemampuan analisis penafsiran sejarah dan kemampuan penelitian (Hamid Hasan, 2007: 125).

Sujana dan Rivai (2001: 15) mengklarifikasikan sumber belajar sebagai berikut:

1. Sumber belajar tercetak: buku pelajaran, majalah, kamus, koran, ensiklopedi, dan lain-lain.
2. Sumber belajar non cetak: transparansi, buku catatan, film, slide, model dan lain-lain.

3. Sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan sekolah, lapangan olah raga dan sebagainya.
4. Sumber belajar yang berupa kegiatan: wawancara, belajar kelompok, simulasi, observasi, permainan dan lain-lain.
5. Sumber belajar yang berupa lingkungan di masyarakat: pabrik, museum, taman, terminal dan lain-lain.

Sumber belajar lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat salah satunya adalah Monumen Jenderal Soedirman Rembang. Monumen Jenderal Soedirman terletak di desa Bodaskarangdjati Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga. Monumen Jenderal Soedirman merupakan bukti sejarah tentang perjuangan dan dimana Jenderal Soedirman dilahirkan. Monumen Jenderal Soedirman menyimpan benda-benda kuno seperti tempat tidur, tempat duduk, meja makan, tandu, tank, serta replika rumah Jenderal Soedirman. Keberadaan Monumen Jenderal Soedirman merupakan sumber belajar sejarah yang penting untuk dipelajari bagi peserta didik dan masyarakat.

Pemanfaatan Monumen Jenderal Soedirman sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah sangat memberikan informasi konkrit kepada siswa. Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan monumen, museum akan membuat siswa lebih mudah memahami tentang peristiwa sejarah dan siswa dapat melihat melihat bukti-bukti nyata mengenai materi pembelajaran sejarah. Monumen Jenderal Soedirman merupakan warisan sejarah dari perjuangan bangsa Indonesia yang mempunyai nilai historis yang tinggi. Pendalaman materi sejarah tentang perdebatan tempat kelahiran Jenderal Soedirman dengan memanfaatkan

monumen Jenderal Soedirman dapat memperkaya pengetahuan sejarah siswa dan memberikan kepada guru sejarah sebagai pilihan metode pembelajaran yang lebih kreatif. Peserta didik tidak sekedar dituntut hanya memiliki kompetensi kognitif. Tetapi juga efektif dan psikomotorik. Dalam hal ini dapat mengubah anggapan bahwa sejarah bukan sesuatu yang membosankan dan menjenuhkan tetapi merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

G. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode sejarah. Metode sejarah itu sendiri merupakan sekumpulan prinsip dan aturan yang memberikan bantuan secara efektif dalam mengumpulkan bahan-bahan sejarah, menilai secara kritis dan kemudian menyajikan suatu sintesa dari hasil-hasilnya dalam bentuk tulisan ilmiah.

Penyusunan metode penelitian metode penelitian berdasarkan Sejarah. Dalam hal ini digunakan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Heuristik

Heuristik merupakan sebuah tahapan untuk mencari dan menemukan sumber yang memuat data dan informasi lisan mengenai masalah yang diangkat, baik tertulis maupun tidak tertulis (dokumen dan oral history), yang disesuaikan dengan jenis sejarah yang akan ditulis (Kuntowijoyo, 1995: 94).

Menurut sifatnya sumber sejarah dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

a. Sumber Primer

Gottschalk (1978: 28) mendefinisikan sumber primer sebagai kesaksian dan saksi dengan mata kepala sendiri atau saksi dengan panca indera yang lain, atau dengan alat mekanis. Sumber primer merupakan saksi pandang mata atas peristiwa yang terjadi. Sebagai laporan pandangan mata maka sumber primer harus dihasilkan oleh pelaku atau orang sezaman dengan peristiwa yang dikisahkan. Sumber primer dalam penelitian ini memanfaatkan semua literatur yang berkaitan dengan Museum Jenderal Soedirman dan wawancara dengan pelaku sejarah.

b. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah orang yang mengetahui kejadian tersebut tapi bukan pelaku atau saksi sejarah. Sumber sekunder tersebut merupakan salah satu tumpuan sejarahwan untuk memperoleh pengetahuan tentang latar belakang untuk menggali dokumen-dokumen yang sejamin (Gottschalk, 1967:29).

Menurut bahannya, sumber dibagi menjadi dua kategori, yaitu sumber tertulis (document) dan sumber tidak tertulis (artifac). Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelusuran pustaka, baik buku-buku atau jurnal diberbagai perpustakaan dan tempat-tempat lainnya yang menyediakan data terkait penelitian ini.

2. Verifikasi (kritik), yaitu menyelidiki apakah jejak-jejak itu sejati, baik bentuk maupun isinya. Setelah jejak sejarah dikumpulkan dari hasil wawancara kemudian dinilai, diseleksi, dan diuji agar mendapatkan data yang valid.

Kritik terbagi menjadi dua,

- a. Kritik ekstern yaitu mencari keotentikan data (keaslian sumber) dan kritik interen yang menilai apakah sumber itu memiliki kredibilitas (kebiasaan untuk dipercaya) atau tidak (Priyadi, 2011: 75).
- b. Kritik intern yaitu kritik dari dalam (mengecek kredibilitas dari isi sumber). Informasi yang telah diberikan oleh narasumber dengan melihat kejiwaan serta kebenaran informasi itu sendiri. Tujuan yang hendak dicapai dalam tahap ini adalah untuk memilih sumber yang relevan dengan masalah yang dikaji (Kuntowijoyo, 1995: 98).

3. Interpretasi

Interpretasi berarti menafsirkan atau memberi makna kepada fakta-fakta atau bukti-bukti sejarah. Interpretasi diperlukan karena pada dasarnya bukti-bukti sejarah sebagai saksi realitas di masa lampau adalah hanya saksi-saksi bisu belaka untuk mengungkapkan makna dan signifikansi dirinya. Fakta-fakta sejarah masih harus menyadarkan dirinya pada kekuatan informasi dari luar ialah peneliti atau sejarawan. Sejarawan berfungsi sebagai determinan terhadap makna sejarah yang diinterpretasikan dari fakta-fakta atau bukti sejarah. Fakta-fakta yang sudah terkumpul kemudian dianalisa untuk menyusun tentang bagaimana perkembangan Museum Jenderal Soedirman di Rembang.

4. Historiografi

Historiografi adalah proses penyusunan fakta-fakta sejarah dari berbagai sumber yang telah diseleksi dalam sebuah bentuk skripsi (rekonstruksi sejarah). Setelah melakukan penafsiran terhadap data-data yang ada, sejarawan harus menyadari bahwa tulisan ini bukan hanya sekedar untuk kepentingan dirinya, tetapi juga untuk dibaca orang lain. Oleh karena itu perlu dipertimbangkan struktur gaya bahasanya. Penulis sejarah harus menjadikan orang lain dapat mengerti pokok-pokok pikiran yang dihadirkan oleh penulisnya. Pada tahap ini penulis melakukan penelitian sehingga dapat menjadi karya tulis ilmiah yang sesuai dengan keilmuan (Kuntowijoyo, 1995: 102).

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun dalam lima bab:

BAB Pertama berisi tentang pendahuluan, yang meliputi: latar belakang, masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori dan pendekatan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB Kedua berisi tentang deskripsi wilayah kecamatan Rembang yang meliputi: letak geografis, topografis, kehidupan sosial budaya.

BAB Ketiga berisi tentang Perkembangan Monumen Jenderal Soedirman Rembang 1976-2013 yang meliputi: pembangunan monumen, perkembangan

monumen Jenderal Soedirman, faktor penghambat perkembangan monumen, tujuan pendirian monumen, koleksi monumen.

BAB Keempat berisi tentang arti penting Monumen Jenderal Soedirman bagi masyarakat yang meliputi: pemanfaatan monumen dan museum Jenderal Soedirman sebagai media pembelajaran siswa, kendala siswa dan guru dalam memanfaatkan monumen Jenderal Soedirman sebagai sumber belajar sejarah, pemanfaatan monumen Jenderal Soedirman sebagai media pendidikan masyarakat Rembang

BAB Kelima penutup yang berisi tentang: kesimpulan dan saran.

