

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS MUSEUM GULA
GONDANG WINANGOEN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENUMBUHKAN JIWA *ENTREPRENEURSHIP* SISWA KELAS XI SMK
MUHAMMADIYAH 2 SRAGEN**

TESIS

**Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Magister Program Studi Pendidikan Sejarah**



Oleh:

ANIS MUNANDZIROH

S861408008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2016

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan data resmi statistik yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) No. 78/11/Th. XVI, 6 November 2013 tentang keadaan ketenagakerjaan pada Agustus 2013 dan juga data yang terdapat pada situs resmi (www.bps.go.id) dimana disebutkan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia pada Agustus 2014 mencapai 5,94 persen, mengalami peningkatan dibanding TPT Februari 2014 sebesar 5,70 persen dan TPT Februari 2013 sebesar 5,92 persen.

Berdasarkan data statistik di atas dapat dicermati bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) setiap tahun semakin tinggi, salah satu faktornya adalah dikarenakan saat ini banyaknya lulusan yang mencari kerja sementara lapangan pekerjaan tidak sebanding dengan pertumbuhan lulusan dunia pendidikan yang pada akhirnya menambah angka pengangguran. Di samping itu, masih lemahnya pengembangan keterampilan hidup (*life skill*) yang diberikan oleh sekolah, sehingga ketika keterbatasan lapangan kerja menjadi kendala, para lulusan tidak mempunyai cukup keahlian untuk dapat membuka lapangan pekerjaan. Seorang *entrepreneur* berperan dalam menyediakan lapangan pekerjaan. Terserapnya tenaga kerja dengan kesempatan kerja yang disediakan oleh wirausahawan, tingkat pengangguran secara nasional menjadi berkurang. Menurunnya angka pengangguran berdampak terhadap naiknya pendapatan per kapita dan daya beli masyarakat, serta tumbuhnya perekonomian secara nasional. Peran *entrepreneur* dalam perekonomian nasional meliputi: pertama, menciptakan lapangan pekerjaan. Kedua, mengurangi pengangguran, dan ketiga, meningkatkan produktivitas nasional serta yang keempat, meningkatkan pendapatan masyarakat (Herlan F, dkk, 2012:190).

Salah satu tempat untuk belajar menjadi seorang *entrepreneur*/wirausahawan adalah di sekolah. Sekolah sebagai salah satu penyelenggara pendidikan bertanggung jawab terhadap perkembangan setiap pribadi peserta didik. *Entrepreneurship* /

wirausaha sendiri adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat dan menilai kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat dan mengambil keuntungan dalam rangka meraih sukses.

Dalam mengaplikasikan pembelajaran sejarah di sekolah sangat dibutuhkan keterampilan dari guru sejarah itu sendiri. Pembelajaran yang monoton akan sangat membosankan peserta didik, dan inilah tantangan yang harus dihadapi oleh guru sejarah. Seorang guru sejarah harus mampu mengubah *mainset* anak, pembelajaran sejarah yang dalam benak anak adalah pembelajaran yang monoton, membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan, menarik untuk diikuti, dan bermakna. Dengan demikian jiwa *entrepreneurship* akan bisa diintegrasikan dalam pembelajaran sejarah, ketika pembelajaran dapat direspons secara positif oleh peserta didik. Untuk menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* dalam pembelajaran tidak dikemas dalam bentuk mata pelajaran baru, tidak dikemas dalam materi tambahan yang disisipkan dalam mata pelajaran tetapi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Yang dimaksudkan *entrepreneurship* adalah jiwa kewirausahaan yang dibangun untuk menjembatani antara ilmu dengan kemampuan dasar (Ginna Santosa, 2009).

Selama ini pembelajaran sejarah sepertinya jauh sekali dari jangkauan jiwa *entrepreneurship*. Umumnya pelajaran yang memiliki *entrepreneurship* ini berupa pelajaran yang laik jual. Misalnya: Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Ekonomi, Akuntansi. Inilah tantangan utama para guru sejarah. Karakteristik jiwa kewirausahaan adalah ; mempunyai visi dan misi, kreatif dan inovatif, berani menanggung resiko, berjiwa kompetisi, mampu melihat peluang, cepat tanggap dan gerak cepat, berjiwa sosial dan menjadi dermawan. Pada dasarnya *entrepreneurship* bukan sekedar pengetahuan teknik atau keterampilan, tetapi lebih berorientasi pada sikap mental melalui proses diri dengan praktik dan pengalaman karena dorongan motivasi dari diri sendiri. Oleh karena itu guru sangat berperan penting dalam menanamkan sikap mental siswa ini melalui proses pembelajaran. Untuk

mengimplementasikan kedua aspek tersebut, guru sejarah harus memahami betul hal tersebut, sehingga ketika penyampaian materi akan terintegrasikan dalam proses pembelajaran. Materi sejarah tidak hanya dipandang sebagai sesuatu yang ‘murni’ namun merupakan terapan yang nantinya bisa direalisasikan oleh anak didik kita. Dengan bekal sikap mental itulah diharapkan muncul gagasan/pemikiran peserta didik dalam menghadapi kehidupannya.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan sejarah. Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan kajian mengenai ilmu sejarah pada jenjang pendidikan SMA/SMK dan MA/MAK tentang berbagai peristiwa sejarah dalam masyarakat dan bangsa Indonesia pada masa lampau (sejak praaksara) sampai masa kini. Sejarah Indonesia memuat berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di suatu tempat di wilayah Indonesia yang memiliki pengaruh terhadap kehidupan kebangsaan.

Klaten merupakan salah satu wilayah yang sangat ideal untuk perkebunan tebu karena didukung oleh tanahnya yang subur dan ketersediaan sumber air yang melimpah. Berdasarkan arsip tahun 1863, ada 9 pabrik gula di Klaten diantaranya Jungkare, Gondang Winangun, Gondang Wedi, Ceper, Kapitu, Kemuda, Delanggu, Junggrangan, dan Sepuluh. Salah satu diantara yang masih aktif beroperasi adalah Pabrik Gula Gondang Baru. Pabrik Gula (PG) Gondang Baru terletak di Jalan Raya Yogyakarta-Surakarta, Desa Plawikan (Gondang Winangun), Kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, atau sekitar 5 km dari Kota Klaten ke arah Yogyakarta.

Pabrik gula ini sebelumnya bernama Suikerfabriek Gondang Winangoen, didirikan pada tahun 1860 oleh NV Klatensche Cultuur Maatschappij yang berkedudukan di Amsterdam, Belanda. Pengelolaannya diserahkan pada NV Mirandolle Vaute dan Co yang berkantor di Semarang. Ketika terjadi ekonomi dunia tahun 1930-1935, operasional pabrik sempat berhenti tetapi kembali beroperasi pada

1935-1942 di bawah pimpinan Boerman dan MFH Breemers, yang berkewarganegaraan Belanda.

Pasca tahun 1990-an, masa kejayaan produksi pabrik gula mulai meredup. Mesin-mesin yang sudah tua dan rusak, berkurangnya lahan perkebunan tebu, minimnya pasokan bahan baku tebu, sampai membanjirnya gula impor merupakan gambaran suram wajah pabrik gula Indonesia. Beberapa diantaranya ada yang berhenti memproduksi atau ditutup. Saat ini jumlah pabrik gula di Jawa yang tersisa tinggal 55 namun yang masih aktif memproduksi sekitar 35. Hal ini sungguh ironi mengingat pada jaman kolonial Belanda, justru mengalami kejayaan yang luar biasa.

Mengingat bangunan pabrik ini memiliki keunikan sejarah tersendiri, maka didirikanlah museum untuk melengkapi fungsinya sebagai salah satu obyek wisata sejarah dan cagar budaya. Pendirian ini kelak menjadi salah satu unit usaha tersendiri bagi pabrik gula dalam memperoleh pendapatan untuk membiayai operasionalnya.

Museum gula didirikan atas prakarsa Bapak Soepardjo Roestam (Gubernur Jawa Tengah) dan Bapak Ir. Waryatmo (Dirut PTP XV-XVI) dan diresmikan pada 11 September 1982 dalam rangka menyambut kongres *International Society of Sugar Cane Technology XIX (ISSCT XIX)* yang anggotanya terdiri dari ahli gula seluruh dunia di Pasuruan (22 Agustus 1986). Museum ini didirikan di sebuah gedung kuno bekas tempat tinggal di sebelah barat pabrik gula tersebut. Bangunan museum berada di areal seluas 1.261,20 meter persegi dengan luas bangunan 240 meter persegi yang terdiri dari ruang pameran tetap, perpustakaan, dan musholla, serta dilengkapi dengan tambahan ruang auditorium seluas 753 meter persegi. Pengelolaan museum diserahkan kepada PTP. XV – XVI (Persero) yang berkedudukan di Surakarta dan Pabrik Gula Gondang Baru.

Museum memiliki potensi untuk membekali generasi muda bangsa dengan mentalitas baik, melalui penggalan, dan pentransformasian, serta internalisasi nilai-nilai luhur/kearifan lokal yang terdeposit dalam peninggalan budaya generasi pendahulu, yang oleh Lord disebutkan dapat berasal dari karya seni, tinggalan

arkeologi, dan artefak sejarah dari ilmu pengetahuan (Yunita Iriani Syarif, *Kajian Model Pewarisan Nilai Budaya Museum*, Makalah pada Pertemuan Ilmiah Arkeologi, 2011). Agar kesadaran sejarah siswa kembali tergugah, mengingat begitu pentingnya posisi museum gula tersebut dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia, maka perlu diintegrasikan dalam pembelajaran. Di samping itu, akan tumbuh dampak pengiring yakni tumbuhnya jiwa *entrepreneurship* dalam diri siswa.

Dalam proses pembelajarannya di sekolah menengah, mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki tujuan-tujuan tertentu. Mata pelajaran Sejarah Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- b) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- c) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;
- d) Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- e) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
- f) Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa;
- g) Menanamkan sikap berorientasi pada masa kini dan masa depan.

Terkait dengan tujuan pembelajaran Sejarah Indonesia di sekolah menengah tersebut, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Media dibutuhkan dalam pembelajaran untuk memperjelas penyajian pesan belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, maupun mengatasi sikap pasif peserta didik (Arif Sadiman, 2002:17). Media pembelajaran Sejarah yang digunakan pada umumnya masih monoton yang hanya mengandalkan kemampuan verbalistik yang membuat siswa merasa bosan dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan pengembangan media pembelajaran Sejarah sebagai solusi agar pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga memudahkan dalam proses penyampaian materi agar tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa media audio visual yang memanfaatkan Museum Gula Gondang Winangoen. Mengingat museum ini jaraknya jauh dan dengan mempertimbangkan keefektifan dan keefesienan, maka perwujudan museum tersebut dihadirkan dalam suatu media pembelajaran. Selain itu, media audio visual memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran. Brunner mengatakan ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive experience*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic experience*), dan pengalaman abstrak (*symbolic experience*) (<http://sihodma.blogspot.com/2011/06/media-pendidikan-diperlukan-untuk.html> diakses pada 9 November 2014). Dalam pengembangan media yang diterapkan memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar seperti yang dikemukakan oleh Brunner, yaitu: 1) siswa memperoleh pengalaman langsung melalui Museum Gondang Winangoen yang merupakan peninggalan pada masa kolonial yang masih ada sampai sekarang, 2) siswa memperoleh pengalaman pictorial melalui media audio visual, 3) siswa memperoleh pengalaman abstrak melalui teks yang ditampilkan.

Dengan memanfaatkan media audio visual diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran Sejarah dengan mengintegrasikan

peninggalan berupa Museum Gula Gondang Winangoen yang efeknya berdampak pada tumbuhnya jiwa *entrepreneurship* siswa. Materi ini sesuai dengan materi Sejarah Indonesia kelas XI SMK dimana terdapat pokok bahasan dengan KD Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Barat (Portugis, Belanda dan Inggris) di Indonesia. Selain itu, hal ini juga selaras dengan salah satu misi sekolah yang akan diteliti oleh penulis, yaitu ‘membekali siswa untuk memiliki jiwa kewirausahaan yang handal’. Dari penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Museum Gula Gondang Winangoen dalam Pembelajaran Sejarah untuk Menumbuhkan Jiwa *Entrepreneurship* Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Sragen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang selama ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Sragen? Pertanyaan penelitiannya adalah:
 - a. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang dipakai selama ini?
 - b. Bagaimana jiwa *entrepreneurship* siswa SMK Muhammadiyah 2 Sragen sekarang ini?
 - c. Bagaimanakah dasar pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen?
2. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen yang diterapkan untuk siswa? Pertanyaan penelitiannya adalah:
 - a. Bagaimanakah hasil uji validasi tim ahli terhadap media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen?
 - b. Bagaimana uji coba media di lapangan?
 - c. Bagaimanakah deskripsi model pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen?

3. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen untuk menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan media pembelajaran sejarah yang selama ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Sragen, meliputi:
 - a. Mendeskripsikan media pembelajaran yang dipakai selama ini.
 - b. Mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran yang sekarang terhadap jiwa *entrepreneurship* siswa.
 - c. Mendeskripsikan dasar pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen yang diterapkan untuk siswa, meliputi:
 - a. Mendeskripsikan hasil uji validasi tim ahli terhadap media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen.
 - b. Mendeskripsikan hasil uji coba media di lapangan.
 - c. Mendeskripsikan media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen.
3. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen untuk menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Museum Gula Gondang Winangoen untuk menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* siswa dirancang untuk mencoba agar pembelajaran sejarah lebih menarik dan bermanfaat. Selain itu, penelitian ini juga memiliki dampak pengiring lain yang ditimbulkan, yaitu dapat menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah memiliki materi tentang peninggalan museum zaman kolonial yang relevan dengan pembelajaran Sejarah, sehingga dengan penerapan pengembangan media audio visual ini dapat mencetak lulusan yang memiliki jiwa *entrepreneurship* yang dapat membekali peserta didik dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan mendatang.

b. Bagi Guru

Dengan pengembangan media pembelajaran, guru memperoleh media pembelajaran yang inovatif sebagai alternatif dalam proses penyampaian materi pembelajaran, serta guru dapat mengembangkan materi pembelajaran sejarah yang dapat dikaitkan dengan situs/tempat bersejarah/museum yang sesuai dengan SK dan KD.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik khususnya siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Sragen untuk menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu arsip yang dapat digunakan dalam penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi dalam pembelajaran di dalam kelas. Media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran, untuk itu dalam pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan beberapa faktor seperti: mengetahui karakteristik peserta didik, budaya setempat, lingkungan belajar, dan sebagainya.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media audio visual dengan memanfaatkan Museum Gula Gondang Winangoen yang bertujuan untuk dapat menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* siswa. Media ini diharapkan mampu memberikan implikasi pada diri peserta didik yakni bukan hanya mengetahui museum tersebut, akan tetapi juga nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah perjalanannya yang merupakan sejarah dari perjalanan bangsa Indonesia dan mengambil manfaat dari pendirian museum tersebut yang ditunjukkan dengan tumbuhnya jiwa *entrepreneurship* mengingat museum tersebut memiliki koleksi alat-alat produksi gula yang menginspirasi siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa gabungan foto dan suara yang merupakan media audio visual yang disusun secara sistematis yang diiringi dengan narasi dan musik yang disesuaikan. Media ini dikemas dalam *Video Compact Disk* (VCD) atau nantinya dapat dicopy dengan *flash disk* sehingga pemanfaatan media yang dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran Sejarah di sekolah menjadi lebih mudah dan lebih praktis.