

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia, dengan kekayaan sejarahnya, budaya yang beragam, keragaman etnis, dan agama, menjadi pusat penelitian bagi arkeolog dan sejarawan internasional yang tertarik pada sejarah manusia purba di wilayah ini. Museum Purbakala Trinil menjadi destinasi arkeologi yang sangat menarik untuk dikunjungi. Selain menjadi aset berharga bagi Pemerintah Kabupaten Ngawi dan Indonesia, kawasan ini juga memiliki nilai penting secara global.

Pentingnya peninggalan arkeologi tidak hanya terletak pada fakta bahwa mereka merupakan warisan budaya yang berasal dari perjalanan sejarah umat manusia sepanjang masa. Artefak arkeologis bukan hanya menjadi bukti, melainkan juga menjadi sumber dan objek dalam bidang ilmu pengetahuan sejarah dan budaya. Selain itu, artefak juga memainkan peran sebagai refleksi untuk mengembangkan serta merawat nilai-nilai budaya suatu bangsa. Peninggalan arkeologi memiliki peran penting dalam memajukan pendidikan budaya kepada bangsa dan membina identitas nasional melalui bidang kebudayaan dan ketahanan nasional. Selain menjadi destinasi wisata menarik dengan menawarkan obyek sejarah dan budaya, peninggalan arkeologi juga memberikan kontribusi pada peningkatan pengetahuan. Karena kompleksitas fungsinya, tindakan pelestarian dan pengamanan perlu dilakukan secara optimal untuk memberikan nilai tambah bagi masyarakat, salah satunya melalui pembangunan museum. Museum tidak hanya berfungsi untuk menjaga dan melindungi, melainkan juga sebagai wadah untuk menampilkan catatan sejarah

perkembangan budaya dan peradaban manusia sepanjang sejarah (Ariwidjaja, 2013).

Studi tentang manusia prasejarah di Indonesia (Hindia Belanda) dimulai seiring dengan munculnya teori evolusi Charles R. Darwin, yang mengemukakan bahwa spesies yang kita kenal saat ini berasal dari spesies yang ada pada masa lampau. Setelah teori tersebut diungkapkan, Eugene Dubois menunjukkan minatnya dengan melakukan penelitian di Sumatra dan Jawa. Pada tahun 1887, Dubois memulai perjalanannya ke Sumatra dengan tujuan mencari bukti keberadaan manusia purba. Dia bergabung dengan sebuah ekspedisi yang dipimpin oleh ahli geologi Belanda, Van der Eb. Dubois dan timnya menjelajahi daerah-daerah yang terpencil di Sumatra, mengikuti petunjuk dari penduduk setempat tentang adanya fosil-fosil kuno di sekitar sungai. Setelah beberapa bulan pencarian yang sulit, Dubois akhirnya menemukan fosil-fosil manusia purba yang sangat berharga pada tahun 1891. Fosil-fosil ini termasuk tengkorak dan gigi manusia purba yang kemudian dikenal sebagai "Pithecanthropus erectus" atau manusia Jawa.

Setelah menemukan fosil manusia Jawa di Sumatra, Dubois berpindah ke pulau Jawa untuk melanjutkan penelitiannya. Ia percaya bahwa fosil-fosil manusia purba di Jawa akan memberikan wawasan lebih lanjut tentang evolusi manusia. Dubois melakukan ekspedisi lebih lanjut di Jawa, terutama di daerah sekitar Gunung Lawu. Pada tahun 1891, di daerah Trinil, Dubois menemukan fosil tengkorak, gigi, dan tulang manusia purba lainnya yang kemudian dikenal sebagai *Pithecanthropus erectus* atau manusia Jawa. Temuan ini memperkuat penelitiannya dan membuktikan keberadaan manusia purba di wilayah ini. Setelah

tiba di pulau Jawa, Eugene Dubois menaruh minat pada sedimen yang terbentuk oleh Sungai Bengawan Solo. Sebagai penghormatan terhadap peristiwa tersebut, sebuah monumen didirikan yang menampilkan gambar anak panah yang menunjuk ke arah timur laut dengan tulisan "P.e 175 m". Lokasi ini adalah situs di tepi Sungai Bengawan Solo di mana fosil *Pithecanthropus Erectus* ditemukan.

Mengapa dinamakan Trinil? Nama ini berasal dari gabungan kata "Tri," yang berarti tiga, dan "Nil," merujuk pada kemiripan dengan Sungai Nil. Tiga desa yang dimaksud adalah Desa Kawu, Desa Gemarang, dan Desa Ngancar. Eugene Dubois memberi nama museum ini sebagai Trinil untuk menghormati tiga desa yang menyerupai Sungai Nil. Pada tahun 1891, di daerah Trinil, Ngawi, Jawa Timur, Dubois menemukan tengkorak dan gigi manusia yang memiliki kesamaan dengan kera. Dengan semangat yang menggebu-gebu, ia terus melakukan penggalian dan penelitian hingga tahun 1892, saat ia menemukan tulang paha dari individu yang sama. Eugene Dubois menamai penemuan ini sebagai *Pithecanthropus Erectus*, menggambarkan manusia kera yang berjalan tegak (Kusumawati dkk., 2023).

Manusia prasejarah telah ada sejak zaman kuno, dan keberadaan mereka dapat dilihat melalui peninggalan berupa batu yang memiliki bentuk atau relief, Missing Link (mata rantai yang hilang) atau pun artefak-artefak yang pernah ditemukan para ahli. Keberadaan mereka juga terdokumentasikan melalui situs purbakala di berbagai lokasi di seluruh dunia. Lokasi seperti Kulon Progo, Sangiran, dan Trinil mencerminkan tempat di mana manusia purba atau makhluk purba menjalankan kehidupan mereka, dan hal ini terekam dengan jelas di sekitar situs-situs tersebut. Museum Trinil, yang berada di Kabupaten Ngawi, menjadi

tempat penyimpanan salah satu penemuan fosil manusia purba dan artefak dari zaman praaksara. Museum ini memainkan peran penting dalam memahami sejarah manusia prasejarah di Indonesia.

Kurikulum Merdeka Sejarah, terutama KI 4, memberikan kesempatan yang menarik untuk memanfaatkan koleksi Museum Trinil sebagai sumber pembelajaran sejarah melalui media-media yang beragam. Sebagai sumber materi pembelajaran, siswa dapat menjelajahi artefak sejarah secara langsung melalui gambar, foto, video, dan narasi yang disajikan dalam media. Ini memberikan kesempatan bagi mereka berusaha memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konteks sejarah dan pengaruhnya terhadap kebudayaan dan masyarakat. Melalui penggunaan media, guru juga dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menampilkan sumber daya visual dan audio yang menarik. Dengan cara ini, siswa dapat lebih efektif memahami dan mengingat informasi sejarah yang disampaikan.

Perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam teknologi informasi, memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan dan penerapan metode pembelajaran. Hal ini memberikan peluang bagi para pendidik untuk memanfaatkan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Proses belajar dianggap sebagai interaksi yang melibatkan tiga elemen kunci: guru sebagai penyampai informasi, siswa sebagai penerima, dan materi pelajaran sebagai konten yang disampaikan. Meskipun demikian, terkadang terjadi hambatan dalam komunikasi selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendidik dapat merancang

strategi pembelajaran yang memanfaatkan beragam jenis media dan sumber belajar (Munawaroh, dkk., 2022: 20-25).

Sejalan dengan kemajuan dunia informasi dan teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Ahmadi (2010:36), terus terjadi perkembangan dalam media pembelajaran. Ahmadi berpendapat bahwa peran teknologi baru, khususnya multimedia, semakin signifikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Banyak orang meyakini bahwa pemanfaatan multimedia dapat menciptakan kondisi pembelajaran di mana upaya pembelajaran dapat digantikan oleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Karena itu, pendekatan Pilihan yang tepat bagi pendidik adalah metode pembelajaran yang menghibur, penuh kreativitas, dan tidak monoton.

Koleksi Museum Trinil sebagai media belajar sejarah bertujuan agar meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sejarah. Museum Trinil bukan hanya merupakan destinasi rekreasi bagi masyarakat Ngawi dan sekitarnya, tetapi juga dapat berperan sebagai sarana pendukung dalam proses pendidikan di sekolah, terutama pada pelajaran sejarah. Sebagai situs bersejarah dan museum yang bersejarah, Museum Trinil memiliki beragam koleksi bersejarah yang berharga. Koleksi tersebut dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bagi siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah dengan dukungan dari artefak dan koleksi arkeologi yang dimiliki oleh Museum Trinil.

Pendidikan sejarah efektif dalam memberikan pemahaman mengenai sejarah dalam menyelidiki aspek-aspek seperti apa, mengapa, bagaimana, serta dampak respon masyarakat terhadap tantangan masa lalu, beserta pengaruhnya

pada kehidupan pada periode setelah peristiwa tersebut dan masa kini (Hasan, 2012). Sebagai salah satu sumber pembelajaran sejarah, Museum Trinil memiliki kumpulan artefak yang berharga.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk melihat pemanfaatan Museum Trinil yang digunakan sebagai media belajar sejarah di SMA karena Museum Trinil relevan dengan materi sejarah kelas X dalam Kurikulum Merdeka KI 4 yang berisi tentang menunjukkan ketrampilan berpikir, mengelola, dan menyajikan informasi baik dalam konteks nyata maupun konsep abstrak, sesuai dengan pembelajaran di sekolah dan referensi lainnya, dalam kerangka teori materi pembelajaran mengenai Indonesia pada zaman praaksara. Alasan lainnya yaitu karena sedikit sekolah yang melakukan kegiatan pemanfaatan koleksi Museum Trinil sehingga hal tersebut akan menambah variasi media belajar. Keadaan ketidakaktifan sering dialami oleh siswa dapat disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, yang menyebabkan mereka hanya menjadi penonton pasif. Pendidikan sejarah yang mendorong peserta didik untuk melakukan analisis kritis dan merekonstruksi narasi sejarah berdasarkan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan sangat diharapkan (Risna, 2021).

Berdasarkan studi sebelumnya mengenai penggunaan media pembelajaran sejarah, seperti yang dilakukan oleh Karyono dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2010 dengan judul "Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Prasejarah Bagi Guru-guru SMA Kota Semarang", penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan museum sebagai sarana pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah atas. Seperti penelitian yang disebutkan,

pendekatan kuantitatif dengan metode seminar dan lokarya juga digunakan dalam penelitian ini. Meskipun begitu, terdapat perbedaan dalam fokus objek museum yang menjadi pusat penelitian dan lokasi penelitian antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dan studi sebelumnya yang sedang dilakukan.

Tsabit Azinar Ahmad dari Universitas Negeri Surakarta melaksanakan penelitian pada tahun 2010 dengan judul "Pemanfaatan Strategis Museum Sebagai Media Pembelajaran dalam Konteks Materi Zaman Prasejarah". Penelitian tersebut mengadopsi metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hubungan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kesamaan dalam tujuan penelitian, yaitu untuk mengeksplorasi penggunaan museum sebagai alat pembelajaran sejarah. Namun, perbedaan utamanya terletak pada fokus penelitian; sementara penelitian sebelumnya lebih berorientasi pada strategi, penelitian penulis lebih menekankan pada lokasi penelitian di Museum Trinil.

Galuh Septian Handoko dari Universitas Negeri Surakarta melakukan penelitian pada tahun 2018 dengan judul "Pemanfaatan Museum Pura Mangkunegaran Sebagai Sarana Pembelajaran IPS". Penelitian tersebut mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif. Paralel dengan penelitian ini, terdapat kesamaan dalam fokus penelitian, yaitu mengenai pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah. Namun, perbedaan utamanya terletak pada lokasi penelitian di mana objek museum yang digunakan berbeda dengan penelitian penulis.

Fahrizal Yunus dari Universitas Pendidikan Ganesha menjalankan penelitian pada tahun 2021 dengan judul " Museum Bali Di Kota Denpasar, Bali

(Latar Belakang Sejarah, Koleksi, Dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Di SMA". Penelitian ini mengaplikasikan metode kualitatif deskriptif. Terdapat korelasi antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan, khususnya dalam hal fokus pada koleksi museum yang dijadikan sebagai alat pembelajaran sejarah di SMA. Namun, perbedaan utamanya terletak pada lokasi penelitian yang berbeda.

Oleh karena itu, perbandingan dengan studi-studi terdahulu yang telah dirujuk, peneliti melakukan analisis lebih mendalam terhadap sejarah Museum Trinil di Desa Kawu, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini berjudul "Museum Trinil di Desa Kawu, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur (Koleksi dan Potensinya Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA)".

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Apa saja koleksi artefak yang terdapat pada Museum Trinil di Desa Kawu, Kedunggalar, Ngawi, Jawa Timur?
- 1.2.2 Bagaimana upaya pemanfaatan koleksi artefak di Museum Trinil sebagai media pembelajaran sejarah di SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui apa saja koleksi artefak yang terdapat pada Museum Trinil di Desa Kawu, Kedunggalar, Ngawi, Jawa Timur.
- 1.3.2 Untuk mengetahui upaya pemanfaatan koleksi artefak di Museum Trinil sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan pemahaman tentang Museum Trinil, mencakup aspek koleksinya dan potensinya sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang berharga dan panduan untuk penelitian lanjutan dalam ranah yang serupa di masa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Penulis

Diharapkan bahwa hal ini akan memperluas pengetahuan bagi para peminat penelitian sejenis atau dalam studi sejarah, serta diharapkan Museum Trinil dapat menjadi sebuah sumber referensi yang berharga dan bermanfaat bagi mereka.

1.4.2.2 Bagi Jurusan Pendidikan Sejarah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pengetahuan yang berharga bagi lembaga atau jurusan terkait, serta dapat menjadi sebuah contoh yang bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman tentang Museum Trinil.

1.4.2.3 Bagi Masyarakat

Melalui hasil penelitian ini, masyarakat akan lebih memahami pentingnya peran museum dan dapat menggunakan museum sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai sejarah dan budaya yang terdapat dalam museum.

1.4.2.4 Bagi Pemerintah Daerah Ngawi

Diharapkan Pemerintah Kabupaten Ngawi untuk menjaga dan merawat warisan sejarah di Ngawi, tidak hanya Museum Trinil tetapi juga situs-situs lainnya. Salah satu cara untuk melindungi dan melestarikan warisan tersebut adalah dengan membangun atau meningkatkan fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran.

