

**OPTIMALISASI MUSEUM SEJARAH SUNAN DRAJAT:
 MENGENAL SEJARAH DI LAMONGAN**

Mohammad Nafis Abd.Rouf¹, Muhammad Turhan Yani², Sarmini³
24040885002@mhs.unesa.ac.id¹, muhammadturhan@unesa.ac.id², sarmini@unesa.ac.id³
 Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Article history:

Published Januari 31, 2025

Kata Kunci:

Museum Sejarah, Sunan Drajat,
 Sejarah Lamongan.

Keywords: *History Museum, Sunan
 Drajat, History of Lamongan.*

ABSTRAK

Museum merupakan salah satu tempat yang menjadi sarana pembelajaran sejarah yang ada di Indonesia. Museum diberdayakan untuk mencerminkan peradaban suatu bangsa. Museum bukan hanya menjadi tempat penyimpanan artefak yang bersifat dinamis namun juga memberikan fasilitas pengetahuan sejarah yang bersifat konstruktif. Museum sebagai salah satu pendukung pembelajaran dalam pendidikan sejarah yang dikolaborasikan secara terstruktur dapat menjadi salah satu cara efektif untuk mencapai pembelajaran yang tinggi. Peristiwa sejarah yang dapat dipahami oleh siswa melalui museum yang memberikan informasi sejarah secara konkret. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui berbagai sudut pandang peran museum dalam memaksimalkan pembelajaran sejarah. Metode penelitian yang dipergunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Temuan dari penelitian ini memperlihatkan bahwa Museum Sunan Drajat berperan penting dalam pembelajaran sejarah khususnya dalam sejarah yang ada di Kabupaten Lamongan.

ABSTRACT

Museums are one of the places that are a means of learning history in Indonesia. Museums are empowered to reflect the civilization of a nation. Museums are not only a place to store dynamic artifacts but also provide constructive historical knowledge facilities. Museums as one of the learning supporters in history education that is collaborated in a structured manner can be an effective way to achieve high learning. Historical events can be understood by students through museums that provide concrete historical information. This research aims to find out the various perspectives of the museum's role in maximizing history learning. The research method used is qualitative research with a descriptive approach. The results of this study indicate that the Sunan Drajat Museum plays an important role in learning history, especially in the history of Lamongan Regency.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran lapangan atau field trip adalah suatu pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran materi-materi sejarah (Rahmawati & Amar, 2020). Pembelajaran lapangan dilakukan dengan cara berinteraksi secara langsung dalam objek

serta apabila memungkinkan dapat mengenal melalui narasumber yang sesuai dengan kriteria-kriteria pengumpulan informasi (Susanto, 2014). Pembelajaran lapangan di museum menjadi hal relevan terutama dalam pembelajaran sejarah. Melalui kegiatan studi lapangan, siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman karena berinteraksi langsung dengan objek. Selain itu, siswa dapat belajar secara mendalam daripada belajar secara tekstual melalui buku-buku yang ada di sekolah (Prabowo, 2021).

Museum merupakan salah satu elemen fundamental yang menghubungkan manusia dari zaman dahulu hingga saat ini (Akbar Asfihan, 2023). Warisan budaya tersebut di atas merupakan tingkah laku manusia yang dipengaruhi oleh suatu proses sosial. Museum merupakan salah satu lembaga pendidikan terpenting yang dapat membantu melestarikan dan mengajarkan sejarah dunia kepada generasi sekarang dan mendatang (Indonesia Student, 2022). Mengingat kemajuan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan, museum tidak lagi dilihat sebagai tempat untuk melihat karya seni dan artefak tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang aktif dan interaktif. Di bidang pendidikan, museum mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu masyarakat memahami konteks sejarah, menganalisis keyakinan agama, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis (Lestari & Susanti, 2023). Dalam rangka permuseuman bertaraf internasional, gagasan pokok pendirian museum umum di setiap ibu kota provinsi adalah untuk mencerminkan filosofi umum museum seperti yang ada pada rumusan International Council of Museums (ICOM).

Di tingkat nasional, museum didirikan dengan tujuan dan arah yang jelas, yaitu sebagai sarana pendidikan, kebudayaan, inspirasi dan rekreasi untuk mendukung upaya pemerintah untuk memajukan kebudayaan nasional dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka dari itu, dunia museum Indonesia didasarkan pada dasar politik yakni Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, GBHN (sebelum reformasi). Maka, dunia permuseuman Indonesia sebenarnya telah melahirkan tiga pilar pokok yang menjadi kebijakan untuk upaya aktivitas operasional museum, yakni: kepribadian bangsa, pendidikan bangsa, dan keberlanjutan nasional, serta pengetahuan nusantara. Maka dengan adanya museum beroperasi tidak sekedar badan tambahan untuk mengharumkan nama bangsa Indonesia. dibudidayakan Museum yang bagus menyebarkan filosofi penghuninya. Tentunya museum Indonesia juga berlandaskan Pancasila dan menghormati dinamika perkembangan masyarakatnya (Kembikbud, 2009).

Di era digital saat ini yang penuh dengan kemajuan teknologi, terutama di kalangan generasi muda yang melek teknologi, museum mempunyai peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam kurikulum sejarah. Museum dapat mengadopsi berbagai jenis media, termasuk realitas virtual, realitas tertambah, dan aplikasi ponsel pintar, untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran sejarah. Dengan cara ini, museum dapat menjadi lebih relevan dan menarik bagi generasi muda, sambil tetap mempertahankan tujuan utamanya sebagai pusat pembelajaran dan warisan budaya. Dalam konteks pendidikan formal dan informal, peran museum sebagai sarana pembelajaran sejarah semakin penting. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar yang inovatif dan menarik dapat memperkaya pengalaman belajar dan membangkitkan minat mempelajari sejarah. Dengan mempergunakan museum selaku sumber daya pembelajaran dapat menghasilkan respon yang positif terhadap pembelajaran sejarah, baik sejarah lokal, internasional atau nasional. Contohnya adalah penggunaan museum sebagai sumber pengajaran dalam pengajaran sejarah (Sumiatie & Susanto, 2021).

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Sugiyono, 2023). Berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, metode penelitian kualitatif dipergunakan untuk mengamati keadaan obyek yang ilmiah. Pengamat berperan sebagai instrumen kunci untuk pengumpulan data. Data yang didapatkan yaitu data kualitatif, dan analisis datanya bersifat induktif. Pendekatan ini digunakan dalam menggambarkan hubungan penggunaan museum sejarah sebagai sarana mengenal sejarah di Kabupaten Lamongan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pentingnya Pembelajaran Lapangan atau Field Trip di Museum Sejarah

Pembelajaran lapangan merupakan suatu metode pembelajaran yang berlangsung di luar kelas atau laboratorium, dengan tujuan agar siswa dapat belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Pembelajaran lapangan bertujuan agar peserta didik dapat: (1) memperoleh pengetahuan melalui pengalaman lapangannya, (2) mengamati dan menganalisis secara logis fenomena-fenomena disekitarnya, (3) mempelajari suatu bidang ilmu tertentu dengan melihat, dibuat, ditransformasikan dan diproduksi secara logis secara langsung, dan (4) Merangsang siswa untuk aktif mengeksplorasi pengalamannya dan (5) Pembelajaran bukan sekedar teori dan gambaran abstrak (Susanto & Akmal, 2019).

Berkunjung ke museum tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tentang sejarah dan budaya lokal, namun juga melatih berpikir kritis (Wedan, 2016). Siswa berpartisipasi dalam observasi dan diskusi yang mendorong mereka untuk menjadi penghubung informasi baru dengan wawasan yang telah ada. Proses ini melibatkan keterampilan berpikir kritis, seperti menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, dan menarik kesimpulan. Mengajukan pertanyaan yang mendorong pemikiran kritis, seperti "Apa yang terjadi di sini?" dan "Apa lagi yang bisa kamu temukan?". Maka, peserta didik menjadi lebih aktif didalam proses pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan museum dalam pendidikan terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual. Hal ini mendorong siswa tidak hanya pasif menerima informasi, namun juga mengkritik dan menganalisisnya. Dengan demikian, museum dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang efektif dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, yang penting untuk menjawab tantangan zaman.

Pembelajaran museum berperan penting dalam mengenalkan siswa pada sejarah, karena museum menyimpan koleksi benda dan pameran yang mencerminkan perjalanan waktu dan budaya manusia. Melalui pengalaman langsung dengan benda-benda bersejarah, siswa dapat memahami konteks sosial, politik, dan ekonomi yang membentuk peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah. Hal ini tidak hanya membuat cerita menjadi lebih hidup dan menarik, namun juga membantu peserta didik memahami pelajaran yang mereka pelajari di kelas. dengan realitas yang lebih luas. Dengan cara ini, museum mempunyai fungsi sebagai jendela dalam melihat ke masa lalu, memberikan wawasan mendalam tentang identitas budaya dan warisan masyarakat (Fahrudin, Yumna, 2020).

Selain itu, pembelajaran di museum juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap sejarah. Ketika berinteraksi dengan pameran yang menarik, siswa cenderung lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar. Museum seringkali menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti multimedia, pameran interaktif, dan program pendidikan, yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar. Dengan demikian, pengalaman belajar di museum tidak hanya memperkaya pengetahuan sejarah siswa tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan penting yang diperlukan untuk memahami dan menganalisis informasi sejarah secara mendalam. Hal ini sangat penting dalam terbentuknya generasi

yang sadar sejarah dan mampu menghargai warisan budayanya.

2. Kabupaten Lamongan dalam Sudut Pandang Sejarah

Lamongan merupakan suatu kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, yang kaya akan sejarah dan menarik. Nama Lamongan berasal dari tokoh bernama Hadi yang dikenal dengan julukan Mbah Lamong. Hadi diangkat menjadi adipati Lamongan pertama dengan gelar Tumenggung Surajaya oleh Kanjeng Sunan Giri IV pada tahun 1569. Penobatan ini berlangsung dalam acara besar yang dihadiri para pembesar Islam di Puri Kasunanan Giri, Gresik. Sejak saat itu, Lamongan menjadi satu kadipaten yang merdeka karena merupakan bagian dari wilayah Gresik yang berada di bawah pengaruh Giri Kedaton (O, Anik, N. Umamah, Marjono, 2021).

Sejarah Lamongan juga mencatat bahwa kawasan ini pernah menjadi pusat pemerintahan pada masa Raja Airlangga pada abad ke-11 Masehi. Banyaknya artefak dan prasasti yang ditemukan di kawasan ini menunjukkan pentingnya Lamongan dalam sejarah Jawa Timur, bahkan sebelum berdirinya Kerajaan Majapahit. Dengan demikian, Lamongan tidak hanya memiliki nilai sejarah yang besar sebagai sebuah kadipaten, namun juga sebagai tempat yang menyimpan warisan budaya dan sejarah penting dalam perkembangan Islam dan Islam. kerajaan di nusantara.

Seiring berjalannya waktu, Lamongan tidak hanya dikenal sebagai sebuah kadipaten, namun juga sebagai tempat yang memiliki warisan budaya dan sejarah yang penting. Berbagai tradisi, seni dan kerajinan lokal yang dikembangkan di Lamongan mencerminkan jati diri masyarakatnya. Selain itu, keberadaan situs sejarah dan peninggalan budaya menjadikan Lamongan sebagai destinasi wisata sejarah yang menarik. Dengan demikian, Lamongan tidak hanya mempunyai nilai sejarah yang besar, tetapi juga mempunyai peranan untuk memperkaya khasanah budaya Indonesia secara keseluruhan (Mahardika, 2021).

3. Integrasi Pemanfaatan Museum Sunan Drajat dalam Pembelajaran Sejarah

Museum Sunan Drajat di Lamongan, Jawa Timur, didirikan sebagai penghormatan kepada sosok Sunan Drajat, salah satu Wali Songo yang memegang peranan penting ketika penyebaran Islam di Pulau Jawa. Museum ini mulai dikembangkan ketika tahun 1991 dan diresmikan pada tanggal 1 Maret 1992 oleh Gubernur Jawa Timur. Berlokasi di Kompleks Pemakaman Sunan Drajat, Desa Drajat, Kecamatan Paciran, museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak sejarah, tetapi juga sebagai lembaga pendidikan bagi untuk memperkenalkan sejarah dan budaya Islam kepada masyarakat, khususnya kepada generasi muda (Wahyudi & Susilo, 2021).

Museum Sunan Drajat menampung sekitar 691 koleksi artefak kuno yang berkaitan dengan kehidupan dan ajaran Sunan Drajat. Koleksinya meliputi berbagai barang seperti gendang abad ke-15, gamelan Singo Mengkok yang digunakan untuk menyebarkan agama Islam, serta buku-buku tua dan barang antik lainnya. Gamelan Singo Mengkok misalnya, merupakan simbol persinggungan antara budaya Hindu-Buddha dan Islam, yang mencerminkan pendekatan Sunan Drajat dalam penyebaran ajaran Islam secara komprehensif. mudah diterima oleh masyarakat setempat (Kusumaningsih et al, 2018).

Selain untuk melestarikan koleksi berharga, museum ini juga berfungsi sebagai pusat kegiatan pendidikan dan penelitian. Pengunjung termasuk siswa dari berbagai sekolah dapat mengetahui lebih jauh tentang sejarah Islam di Indonesia melalui pameran yang ada. Kegiatan seperti kunjungan lapangan dan diskusi museum memungkinkan siswa menghubungkan pembelajaran sejarah yang dipelajarinya di kelas dengan benda nyata yang terdapat di museum. Hal ini menambah pengetahuan mereka konteks sejarah dan budaya setempat. Dengan demikian, Museum Sunan Drajat tidak hanya menjadi tempat melihat artefak sejarah, namun juga menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya sejarah dan budaya Islam di Indonesia. Melalui pemaparan mendalam mengenai sosok

Sunan Drajat dan kontribusinya dalam menyebarkan agama Islam, museum ini berperan penting dalam pelestarian warisan budaya dan pendidikan sejarah bagi generasi mendatang.

Museum Sunan Drajat mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan sejarah khususnya bagi pelajar di Lamongan dan sekitarnya. Sebagai museum yang didedikasikan untuk mengenang dan menghormati jasa-jasa Sunan Drajat, museum ini menyimpan berbagai koleksi yang mewakili perjalanan hidupnya dan kontribusinya terhadap penyebaran Islam di Pulau Jawa. Dengan memberikan informasi komprehensif tentang sejarah dan budaya lokal, museum menyediakan sumber belajar yang berharga bagi siswa. memahami konteks sejarah yang lebih luas. Kunjungan ke Museum Sunan Drajat memberikan pengalaman belajar interaktif bagi siswa. Mereka tidak hanya mendengarkan ceramah atau membaca buku pelajaran saja, tetapi mereka juga bisa melihat langsung benda-benda bersejarah, seperti naskah kuno, alat musik tradisional, dan benda-benda yang digunakan Sunan Drajat dan murid-muridnya. Interaksi langsung dengan objek-objek tersebut membantu siswa menghubungkan pembelajaran teoritis dengan pengalaman dunia nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang sejarah. Selain itu Oleh karena itu, kegiatan seperti diskusi kelompok dan presentasi di museum dapat merangsang minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut mata pelajaran yang berkaitan dengan sejarah Islam.

Museum Sunan Drajat juga menerapkan metode pembelajaran kontekstual yang mendorong siswa berpikir kritis dan analitis. Saat berkunjung ke museum, guru dapat mengajak siswa untuk bertanya, melakukan observasi, dan mendiskusikan makna dari setiap benda yang dilihatnya. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, namun pula membantu peserta didik dalam melakukan pengembangan dari keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk memahami kompleksitas sejarah. Dengan cara ini, Museum berfungsi sebagai ruang belajar yang menunjang pengembangan kemampuan akademik dan karakter siswa.

Selain sebagai tempat belajar sejarah, Museum Sunan Drajat juga berperan dalam meningkatkan kesadaran budaya dan jati diri siswa. Dengan mempelajari sejarah lokal melalui artefak dan pameran museum, siswa dapat lebih mengapresiasi warisan budayanya. Hal ini penting untuk menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerah dan memahami nilai-nilai luhur yang diajarkan tokoh sejarah seperti Sunan Drajat. Dengan pemahaman ini, kita berharap generasi baru dapat meneruskannya nilai-nilai positif tersebut dalam kehidupan sehari-hari, berkontribusi terhadap pelestarian budaya dan sejarah lokal.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah yang menggunakan pembelajaran lapangan atau langsung kepada objeknya dengan mengunjungi museum sejarah sebagai cara mengenal artefak atau objek sejarah menunjukkan bahwa lebih efektif daripada pembelajaran didalam kelas. Siswa dapat secara langsung melihat, mengamati, dan mengkritisi bukti sejarah dalam bentuk tekstual maupun non tekstual untuk dicek keasliannya ataupun kesesuaiannya dengan peredaran bukti di internet maupun teks dalam buku ajar siswa. Dalam membangun perubahan signifikan dalam sudut pandang siswa, diperlukan pembuatan kebijakan dan sarana evaluatif yang membangun untuk signifikansi tersebut.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Asfihan. (2023). Museum Adalah : Sejarah, Jenis-jenis dan Fungsi Museum. Adalah.Co.Id.
- Fahrudin, Yumna, D. G. S. (2020). Teknik Penilaian Observasi dalam Pembelajaran Sejarah di Museum untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 7(1).
- Indonesia Student. (2022). 4 Pengertian Museum Menurut Para Ahli. *Pengertian Museum Menurut*

Para Ahli.

- Kembikbud, A. (2009). Pengertian Museum. Museum.Kemdikbud.Go.Id, 19.
- Kusumaningsih, A., Angkoso, C. V., & Anggraeny, N. (2018). Virtual Reality Museum Sunan Drajat Lamongan Berbasis Rulebased System untuk Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(4). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854818>
- Lestari, N. M., & Susanti, L. R. R. (2023). Museum Pahlawan Nasional A.K. Gani Sebagai Sumber Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4239>
- Mahardika, M. D. G. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1).
- O, Anik, N. Umamah, Marjono, R. A. S. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1).
- Prabowo, M. R. (2021). WISATA EDUKASI MELALUI KUNJUNGAN MUSEUM DAN SITUS CAGAR BUDAYA DI KALIMANTAN BARAT SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH. In *PROSIDING PEKAN SEJARAH* (Vol. 1, Issue 1).
- Rahmawati, F., & Amar, S. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Sejarah - Google Books*. In Universitas Hamzanwadi Press.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)*. CV. Alfabeta.
- Sumiatie, S., & Susanto, Y. (2021). Persepsi Guru Sejarah Terhadap Keberadaan Museum Balanga Berkaitan Dengan Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 4 Palangka Raya. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i2.2527>
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. In Yogyakarta : Aswaja Presindo.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. In Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Wahyudi, M. H., & Susilo, P. H. (2021). IMPLEMENTASI ALGORITMA BACKPROPAGATION UNTUK MEMPREDIKSI JUMLAH PENGUNJUNG WISATA MUSIUM (STUDI KASUS DI MUSIUM SUNAN DRAJAT). *Joutica*, 6(1). <https://doi.org/10.30736/jti.v6i1.518>
- Wedan, M. (2016). *Pengertian Pendidikan dan Tujuan Pendidikan Secara Umum*. Silabus.