

**LOMBA KARYA TULIS ILMIAH  
BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**

**Optimalisasi Penyerapan Ilmu Pengetahuan dalam Situs Sangiran  
berbasis *Fun Learning***



Disusun Oleh :

1. Windi Wahyu Oktaviani      160708911 (Ketua Kelompok)
2. Novita Listiyowati          160708819 (Anggota)
3. Risna Trianisa Cahyaningsih   160708856 (Anggota)

**SMA NEGERI 1 GEMOLONG  
SRAGEN  
2017**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sangiran adalah situs prasejarah yang berada 15 km di sebelah utara Kota Solo, di wilayah Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Situs ini memiliki luas kurang lebih 56 km<sup>2</sup> dan banyak menyimpan peninggalan masa lalu berupa sisa-sisa kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan. Fosil manusia purba, fosil fauna, fosil tumbuhan, artefak, dan lapisan tanah yang terendapkan secara alamiah tidak kurang dari 2 juta tahun silam merupakan sumber ilmu pengetahuan untuk memahami kehidupan masa lalu. Karena kelebihan-kelebihan inilah UNESCO menetapkan Situs Sangiran sebagai Warisan Budaya Dunia no. C. 593 pada tahun 1996 dengan nama "*The Sangiran Early Man Site*". Sejak saat itu Situs Sangiran bukan saja milik bangsa Indonesia, tetapi juga telah menjadi milik dunia.

Museum Manusia Purba Sangiran menampilkan informasi mengenai potensi Situs Sangiran. Museum Sangiran bersifat "*scientific-cultural*" didukung dengan fasilitas-fasilitas terbaik sebagai pusat informasi potensi dan nilai penting Situs Sangiran sebagai warisan dunia. Warisan Dunia (*World Heritage*) adalah peninggalan dari masa lampau di seluruh penjuru bumi yang kita saksikan hari ini untuk diwariskan pada anak-cucu kita di masa depan sebagai kekayaan yang tak tergantikan.

Museum Manusia Purba Sangiran menerapkan teknologi sebagai sarana dalam penyampaian informasi kepada pengunjung museum, dengan menggunakan teknologi *multitouch* yang nantinya akan digunakan untuk menampilkan informasi mengenai pengenalan Situs Manusia Purba yang memungkinkan adanya interaksi antara pengunjung dengan sistem tersebut. Dalam hal ini pengunjung yang berinteraksi langsung dengan sistem bisa beberapa orang sekaligus yang menjadikan alat ini lebih menarik dan pengunjung pun dapat menerima informasi yang disampaikan melalui alat ini.

Museum Manusia Purba Sangiran hampir setiap harinya didatangi oleh pengunjung, baik itu pelajar ataupun umum. Tidak jarang pula dikunjungi oleh turis asing yang sedang liburan. Biasanya sekolah-sekolah mempunyai jadwal kunjungan untuk setiap tahunnya. Saat melakukan kunjungan, ternyata banyak pelajar terutama anak-anak sekolah dasar yang sulit untuk memahami informasi yang disampaikan oleh pemandu museum ataupun materi tertulis yang berada di Sangiran. Mereka merasa malas untuk mendengarkan penjelasan dan juga kurang tertarik untuk membaca tulisan panjang mengenai benda temuan, seperti fosil di Museum Manusia Purba Sangiran.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dibutuhkan media pembelajaran dimana dapat membantu para pelajar dalam memahami informasi mengenai kehidupan zaman lampau di Museum Manusia Purba Sangiran. Oleh karena itu, pada laporan ini akan dibuat suatu media pembelajaran yang dituangkan ke dalam judul "Optimalisasi Penyerapan Ilmu Pengetahuan dalam Situs Sangiran berbasis *Fun Learning*."

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi penyebab kurangnya para pelajar dalam menyerap ilmu pengetahuan di Situs Sangiran?
2. Mengapa para pelajar kurang tertarik dalam mempelajari hal-hal mengenai sejarah?
3. Bagaimana media pembelajaran dalam optimalisasi penyerapan ilmu pengetahuan di Situs Sangiran?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian karya ilmiah ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penyebab kurangnya para pelajar dalam menyerap ilmu pengetahuan di Situs Sangiran.

2. Untuk mengetahui alasan para pelajar yang kurang tertarik dalam mempelajari hal-hal mengenai sejarah.
3. Untuk menjelaskan media pembelajaran yang tepat dalam optimalisasi penyerapan ilmu pengetahuan di Situs Sangiran.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian karya ilmiah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan sumbangan ilmiah bagi khasanah pengetahuan ilmu arkeologi.
  - b. Memperkaya pengetahuan tentang kayanya sejarah yang ada pada zaman lampau.
  - c. Memberikan tambahan informasi yang dapat digunakan sebagai referensi rancangan mengenai media pembelajaran situs.
2. Manfaat Praktis
  - a. Memberikan gambaran kehidupan zaman lampau kepada para pelajar.
  - b. Memberikan wacana bagi pengurus situs sangiran untuk mengembangkan Situs Sangiran agar menjadi tempat belajar dan pariwisata yang lebih menyenangkan dan baik.
  - c. Memberikan saran bagi pemerintah serta pihak lain dalam optimalisasi potensi Situs Sangiran.

## BAB II TELAAH PUSTAKA

### A. Landasan Teori

#### 1. *Fun Learning*

*Fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai strategi yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan siswa yang riang penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana sekitar adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar akademis. Suasana atau keadaan sekitar menunjukkan arena belajar yang dipengaruhi emosi. Aspek untuk membangun suasana yang menyenangkan adalah adanya niat, jalinan rasa simpati dan saling pengertian, keriangannya dan ketakjuban, pengambilan resiko, saling memiliki dan ketauladanan.

Jalinan rasa simpati dan saling pengertian dapat menarik keterlibatan siswa. Hubungan ini akan membangun jembatan menuju suasana yang menggairahkan bagi siswa, membuka jalan memasuki suasana baru, berbagi kesuksesan dan berbicara dengan hati nurani. Membina hubungan baik dapat melibatkan siswa sehingga dapat meningkatkan kegembiraan dalam proses belajar. Hubungan yang terbina dengan baik antara guru dan siswa akan memudahkan siswa menerima kehadiran seorang guru sekaligus dengan ajarannya. Menciptakan suasana gembira dalam proses belajar, akan berdampak bagi siswa lebih siap dan lebih mudah belajar, bahkan dapat mengubah sikap yang *negative*. Menghilangkan suasana membosankan, memperkenalkan ketakjuban dan kegembiraan belajar, merupakan hal yang harus dilakukan dengan cara penguatan atau penegasan prestasi siswa, mengakuinya dan kemudian merayakannya. Membangun rasa saling memiliki akan mempercepat

proses pengajaran dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Rasa saling memiliki menciptakan rasa kebersamaan, kesatuan, kesepakatan, dan dukungan dalam belajar. Rasa ini dapat mempercepat proses belajar serta meningkatkan kepemilikan antar siswa.

Lingkungan merupakan aspek terakhir dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan atau *fun learning*. Sebuah gambar lebih berarti daripada sebuah kata. Jika dalam proses belajar mengajar seorang guru menggunakan media atau alat peraga, situasi pembelajaran akan lebih menakjubkan. Alat peraga dapat mengawali proses pembelajaran dengan cara merangsang modalitas visual. Penataan lingkungan dengan poster *icon* memicu siswa untuk mengetahui informasi yang terkandung. Penggunaan alat bantu sangat membantu pembelajaran visual dan kinestetik. Siswa yang kinestetik akan memegang alat bantu dan mendapatkan kesan yang baik akan sebuah pembelajaran. *Fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dengan suasana yang membangun.

Menurut Irawati Istadi (2005) secara umum yang perlu diperhatikan dalam penciptaan *funny learning* ada 2 yaitu :

1. Kegiatan pembelajaran itu harus sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak pada usianya. Masing-masing memiliki fase perkembangan sesuai penambahan usianya.
2. *Funny learning* hanya bisa diciptakan melalui beragam kreativitas, baik dalam pemilihan waktu, tempat, penataan suasana, hingga pemakaian metode pembelajaran. Kreativitas dapat menghilangkan kejenuhan dan menimbulkan gairah keingintahuan, tantangan serta semangat baru. Itu sebabnya, semakin beragam suasana pembelajaran bisa dirancang, semakin besar potensi otak untuk merekam informasi sebaik-baiknya.

*Funny learning* ini baik untuk pembelajaran yang akan diberikan kepada pelajar, karena otak akan merekam informasi yang masuk dengan efektif, manakala sistem limbiknya disentuh terlebih dahulu, artinya informasi tersebut disampaikan dengan metode yang membangkitkan emosi pemiliknya, dan yang diharapkan emosi positif yang tercipta pada pelajaran. *Funny learning* harus menciptakan pembelajaran yang menggunakan keseimbangan otak kanan dan otak kiri siswa.

## **B. Uraian Pendapat**

Situs Sangiran merupakan situs yang memiliki potensi yang besar dengan ilmu pengetahuan yang lengkap mengenai kehidupan zaman purba, namun pelajar yang berkunjung ke Situs Sangiran belum tentu dapat menyerap ilmu pengetahuan yang berada disana. Perlu adanya perhatian khusus terhadap masalah tersebut demi kemajuan bangsa, dengan menciptakan generasi yang dapat mengembangkan Situs Sangiran seperti halnya dalam memahami pengetahuan yang ada, dan juga menjaga peninggalan situs manusia purba dengan baik.

Masalah tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dibedakan menjadi faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal) yang sudah diuraikan sebelumnya. Mengingat bahwa Situs Sangiran memiliki peran dalam pendidikan dengan menyediakan informasi secara lengkap mengenai manusia purba, maka perlu dikembangkan lebih lanjut demi tercapainya tujuan dibangunnya Situs Sangiran, diperlukan suatu cara dalam rangka optimalisasi penyerapan ilmu pengetahuan melalui media pembelajaran berbasis *fun learning*.

Media Pembelajaran yang menyenangkan (*Fun Learning*) seperti pencarian fosil tiruan dengan tujuan agar dapat mengetahui bagaimana para arkeolog dulu dalam mengembangkan situs Sangiran dengan melakukan penelitian terhadap fosil-fosil yang ditemukan, serta bagaimana proses pengangkatan fosil dimana terdapat beberapa teknik pengangkatan fosil yang



dapat diajarkan kepada para pelajar, sehingga para pelajar dapat mempraktekannya. Jadi, setidaknya ada pengetahuan yang didapat ketika berkunjung ke Sangiran.

Diciptakannya media pembelajaran lain berupa aplikasi *educational game* yang dapat diakses oleh masyarakat umum khususnya para pelajar yang memiliki hobi dalam bermain game. Selain untuk refreshing, para pelajar juga mendapat Ilmu Pengetahuan tambahan mengenai Situs Sangiran. Hal ini selaras jika dikembangkan dengan menyesuaikan pada faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan para pelajar sulit menyerap ilmu pengetahuan serta kurang tertarik dalam mempelajari hal-hal mengenai sejarah. Dengan media pembelajaran berbasis *fun learning*, maka diharapkan para pelajar dapat dengan mudah menyerap ilmu pengetahuan yang ada dan selanjutnya diperkenalkan secara optimal melalui media khususnya, media sosial.

Secara tidak langsung, cara tersebut akan membantu para pelajar dalam memahami materi mengenai zaman purba tanpa harus membaca tulisan panjang yang terdapat pada dinding-dinding di setiap ruang pameran. Sehingga, waktu para pelajar yang dihabiskan di Situs Sangiran tidak terbuang sia-sia, justru mendapatkan pengetahuan lebih. Dengan diadakannya praktek pencarian fosil, maka akan menambah rasa ingin tahu dari para pelajar terhadap fosil-fosil yang ada. Mengakibatkan para pelajar merasa tertarik untuk mempelajari serta mempraktekkan cara dalam pencarian fosil, mulai dari penggalian hingga penelitian. Dapat menjalin keakraban pemandu dengan siswa lainnya, serta sistem kerja sama yang diciptakan dalam praktikum tersebut dapat meningkatkan keakraban antara siswa yang satu dengan siswa lainnya, siswa dapat saling membantu dalam pelaksanaannya



## C. Tinjauan Pustaka

### 1. Situs Sangiran

Situs Sangiran adalah sebuah situs arkeologi di Jawa, Indonesia. Area ini memiliki luas 48 km<sup>2</sup> dan terletak di Jawa Tengah, 15 kilometer sebelah utara Surakarta di lembah Sungai Bengawan Solo dan terletak di kaki Gunung Lawu. Secara administratif Sangiran terletak di Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar di Jawa Tengah. Pada tahun 1977 Sangiran ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai cagar budaya. Pada tahun 1996 situs ini terdaftar dalam Situs Warisan Dunia UNESCO.

Tahun 1934 antropolog Gustav Heinrich Ralph von Koenigswald memulai penelitian di area tersebut. Pada tahun-tahun berikutnya, hasil penggalian menemukan fosil dari nenek moyang manusia pertama, *Pithecanthropus erectus* (Manusia Jawa). Ada sekitar 60 lebih fosil lainnya di antaranya fosil *Meganthropus palaeojavanicus* telah ditemukan di situs tersebut.

Di Museum Sangiran, yang terletak di wilayah ini juga, dipaparkan sejarah manusia purba sejak sekitar 2 juta tahun yang lalu hingga 200.000 tahun yang lalu, yaitu dari kala *Pliosen* akhir hingga akhir *Pleistosen* tengah. Di museum ini terdapat 13.086 koleksi fosil manusia purba dan merupakan situs manusia purba berdiri tegak yang terlengkap di Asia. Selain itu juga dapat ditemukan fosil hewan bertulang belakang, fosil binatang air, batuan, fosil tumbuhan laut serta alat-alat batu.

Pada awalnya penelitian Sangiran adalah sebuah kubah yang dinamakan Kubah Sangiran. Puncak kubah ini kemudian terbuka melalui proses erosi sehingga membentuk depresi. Pada depresi itulah dapat ditemukan lapisan tanah yang mengandung informasi tentang kehidupan di masa lampau.

Situs Sangiran merupakan gudangnya ilmu pengetahuan. Perlu dikembangkan lebih dalam kembali mengenai ketertarikan pengunjung, dimana pengunjung yang datang tidak merasa bosan serta pelajar mempunyai gairah untuk mempelajari materi mengenai fosil manusia purba, dan setiap orang dapat memanfaatkan Situs Sangiran untuk sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan, dan pariwisata.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa dipergunakan oleh seorang guru untuk kegiatan belajar mengajarnya. Semakin baik suatu media pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil dari penggunaan media pembelajaran tersebut.

### a. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

### b. Manfaat Media Pembelajaran

- Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pelajar, serta memungkinkan pelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- Pelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

### BAB III

#### METODOLOGI PENULISAN

##### A. Latar Penulisan

Penelitian ini dilakukan pada Situs Sangiran, Sragen, Jawa Tengah. Adapun waktu pelaksanaan penelitian selama 2 bulan yaitu pada Bulan Maret sampai dengan April 2017 meliputi: (1) Penentuan judul dan fokus penelitian; (2) Pembuatan surat ijin penelitian; (3) Pengumpulan data; (4) Penyusunan Laporan.

No.	Jenis Kegiatan	Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penentuan Judul dan fokus Penelitian			V	V				
2	Pembuatan Surat Ijin Penelitian					V			
3	Pengumpulan Data					V	V		
4	Penyusunan Laporan							V	V

Tabel 1. Pelaksanaan penelitian

##### B. Metode Penulisan

###### 1. Metode Pustaka

Peneliti mengumpulkan bahan materi dari beberapa buku referensi, jurnal ilmiah, dan internet yang berkaitan dengan kawasan Situs Sangiran. Metode studi pustaka ini dipilih karena keterbatasan peneliti dalam hal keilmuan dan studi pustaka memiliki validitas yang cukup baik, selain itu lebih bisa dipertanggungjawabkan karena ada bukti tertulis. Selain itu metode studi pustaka sangat membantu apabila mempertimbangkan keterbatasan waktu. Sumber-sumber yang dipilih dalam penelitian karya ilmiah ini adalah literature kepustakaan berupa buku-buku dan *website* internet.

## 2. Metode Analisis Deskriptif

Peneliti melakukan penyelidikan untuk mencari fakta-fakta dan keterangan mengenai kawasan Situs Sangiran. Peneliti mengumpulkan data yang selanjutnya dianalisis dan dideskripsikan.

### C. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung di kawasan Situs Sangiran untuk mengumpulkan data penelitian langsung dari lapangan.

#### 2. Teknik Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa narasumber baik secara langsung maupun melalui sambungan media untuk mendapatkan informasi mengenai Situs Sangiran seperti warga setempat, dan pengelola Situs Sangiran.

#### 3. Teknik Dokumentasi

Teknik Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen yang berupa catatan informasi mengenai Situs Sangiran. Data tersebut dapat memperkuat apa yang terdapat di lapangan pada saat wawancara dan observasi.

## BAB IV PEMBAHASAN

### A. Penyebab Kurangnya Para Pelajar dalam Menyerap Ilmu Pengetahuan di Situs Sangiran

Museum Manusia Purba Sangiran memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Di museum dan Situs Sangiran dapat diperoleh informasi lengkap tentang pola kehidupan manusia purba. Museum Sangiran sendiri yang kaya akan pengetahuan, namun terkadang para pelajar justru kurang berminat untuk mempelajari hal-hal sejarah. Adapun faktor-faktor penyebab kurangnya para pelajar dalam menyerap ilmu pengetahuan di Situs Sangiran adalah sebagai berikut:

1. Para pelajar memiliki tujuan yang salah

Tujuan merupakan pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai ketika mengunjungi Situs Manusia Purba Sangiran. Sedikit banyaknya, tujuan akan mempengaruhi pemahaman para pelajar dalam mempelajari hal-hal mengenai situs purbakala yang terdapat di dalam Situs Manusia Purba Sangiran. Namun, mayoritas tujuan dari para pelajar untuk datang ke Situs Sangiran hanya untuk berfoto. Apabila para pelajar sadar bahwa Situs Sangiran kaya akan pengetahuan tentang purbakala maka tujuan mereka datang di Museum Sangiran memang untuk mempelajari sejarah di masa lampau bukan untuk tujuan lain seperti hanya berfoto-foto di Museum Sangiran.

2. Para pelajar mengabaikan penjelasan dari *Tour Guide/* Pramuwisata

*Tour Guide* adalah profesi di bidang kepariwisataan yang bertugas memberikan petunjuk dan informasi yang diperlukan wisatawan. Pramuwisata adalah seseorang yang bertugas memberikan bimbingan, penjelasan dan petunjuk tentang obyek wisata serta membantu

keperluan wisatawan lainnya. Sebenarnya, tugas dari *Tour Guide* yaitu membantu para pelajar agar lebih mudah menyerap ilmu pengetahuan di Situs Sangiran. Tetapi, para pelajar tidak mendengar penjelasan dari *Tour Guide* dan mengabaikan penjelasan tersebut.

### 3. Tingkat pemahaman para pelajar yang berbeda

Para pelajar yang datang ke Museum Sangiran mempunyai bermacam-macam karakteristik kepribadian, sehingga daya serap (pemahaman) para pelajar yang didapat juga berbeda-beda dalam setiap memahami hal-hal mengenai sejarah di Situs Sangiran.

### 4. Suasana dalam Museum

Keadaan atau suasana dalam museum yang menarik ataupun monoton juga memengaruhi terhadap tingkat pemahaman para pelajar yang datang ke Museum Sangiran. Kebanyakan para pelajar lebih mudah memahami jika suasana museum lebih mendukung dan menarik. Apabila suasana museum monoton, para pelajar akan lebih sulit dalam memahami pengetahuan dan informasi yang disediakan oleh Situs Sangiran.

## **B. Alasan Para Pelajar yang Kurang Tertarik dalam Mempelajari Hal-Hal Mengenai Sejarah**

Sebagian besar siswa menganggap sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Banyak yang berpikiran, sejarah adalah pelajaran menghafal tanggal dan nama belaka. Materi yang diajarkan juga dianggap terlalu banyak. Itulah yang membuat pelajaran sejarah tidak terlalu disukai oleh sebagian besar siswa.

Padahal, esensi dari belajar sejarah tak lain adalah menggali nilai-nilai dalam peristiwa sejarah atau belajar bagaimana tokoh sejarah menghadapi hidup dan membuat sejarah. Meskipun banyak orang yang peduli pada



pendidikan sepakat bahwa memahami jauh lebih penting, nyatanya menghafal begitu dominan dalam pelajaran sejarah. Hafal tidaknya siswa pada nama-nama tokoh atau tempat juga tanggal sering kali menjadi tolak ukur penguasaan materi pembelajaran sejarah di sekolah. Siswa yang lemah hafalannya bisa dapat nilai rendah di raport, meski sudah bekerja mati-matian. Padahal tak semua orang punya memori yang baik.

Tak hanya soal banyak hafalan. Pelajaran ini tidak atraktif, karena guru sejarah kebanyakan mendongeng ketika menyampaikan materi. Padahal buku sejarah yang berisi materi yang didongengkan sang guru itu, mudah didapat sekarang. Mendongeng satu arah, seringkali membuat siswa mengantuk dan tidak bisa menangkap pelajaran. Apalagi jika pelajaran ini ditempatkan di jam terakhir. Seringkali, pelajaran yang dianggap pelengkap ini terdiskriminasi di sekolah-sekolah, demi nilai UN yang lebih tinggi. Pelajaran sejarah pun terus terpuruk di mata anak-anak. Jika dibiarkan, sejarah hanya akan tercatat di lembar-lembar buku tanpa pernah diingat oleh generasi terbaru.

Mengarah pada pengetahuan yang ada di Situs Sangiran, para pelajar mungkin akan tertarik untuk mempelajari sejarah, tetapi itu tidak akan berlangsung lama. Dikarenakan, materi yang menyangkut masa kehidupan zaman purba terdapat nama-nama manusia purba yang sulit untuk diingat dan dihafalkan, serta adanya kata-kata asing yang sulit untuk dimengerti, sehingga mereka akan sulit untuk memahami suatu kalimat ataupun paragraf yang terdapat kata-kata asing.

### **C. Media Pembelajaran berbasis *Fun Learning***

#### **1. Progam Ekskavasi dan Identifikasi Fosil pada Fosil Simulasi**

Ekskavasi adalah penggalian yang dilakukan secara sistematis, terkendali, dan terdokumentasi. Kegiatan ekskavasi merupakan cara utama bagi arkeolog untuk menemukan data berupa tinggalan dari masa silam dalam sebuah proses penelitian. Dapat dikatakan bahwa ekskavasi merupakan ciri khas atau identik dengan ilmu arkeologi

karena teknik pengumpulan data dengan ekskavasi hanya dimiliki oleh ilmu arkeologi.

Terkait dengan penggalian arkeologis, terdapat 3 teknik yang sering digunakan oleh arkeolog seperti berikut:

a. Teknik Spit

Merupakan teknik penggalian atau pengupasan tanah dengan kontrol kedalaman(interval) tertentu, namun pada umumnya yang digunakan adalah dengan interval kedalaman 10 cm dan 20 cm.

b. Teknik Layer

Merupakan teknik pengupasan tanah yang dilakukan dengan mengikuti alur lapisan tanah. Oleh karena mengikuti alur lapisan tanah maka kontrol kedalaman juga didasarkan pada tebal lapisan tanah yang terbentuk secara alamiah, sehingga memungkinkan ketebalan masing masing lapisan tanah berbeda.

c. Teknik Lot

Merupakan salah satu teknik dalam pengupasan tanah yang merupakan gabungan dari teknik lot dan teknik layer. Dalam pelaksanaannya, kontrol pengupasan tanah pada suatu saat dapat dilakukan secara abriter, namun pada saat yang lain dapat mengikuti alur lapisan tanah.

Teknik-teknik tersebut dapat diajarkan kepada para pelajar dalam melakukan ekskavasi. Mereka dapat mengerti bahwa dalam melakukan penggalian tidak semudah membalikkan telapak tangan. Serta para pelajar dapat mengetahui bahwa ada beberapa teknik yang harus dipelajari dalam melakukan ekskavasi. Terdapat proses ekskavasi yang dapat dilakukan oleh para pelajar yang hendak melakukan praktek dalam pencarian fosil simulasi ini.

Selanjutnya adalah identifikasi fosil. Kegiatan identifikasi fosil meliputi identifikasi fosil secara anatomis dan taksonomis. Identifikasi anatomis dilakukan untuk mengetahui jenis *specimen* fosil sedangkan identifikasi taksonomis dilakukan untuk mengetahui jenis hewan/tumbuhan dari fosil tersebut.

Program ekskavasi dan identifikasi fosil terhadap fosil tiruan dapat dilakukan oleh para pelajar termasuk rombongan pelajar dari suatu sekolah. Diharapkan program ini membuat para pelajar tertarik dalam mempelajarinya, dikarenakan dengan program ini maka mereka seakan menjadi seorang arkeolog sesungguhnya yang melakukan penelitian terhadap fosil-fosil yang ditemukan. Para pelajar dapat menjalin kerjasama yang baik dengan pelajar yang lain dalam melakukan ekskavasi.

Program ini pastinya ditujukan untuk para pelajar yang berkunjung ke situs Sangiran, dengan didampingi oleh pemandu yang ada di ruangan tersebut. Disediakan sarana dan prasarana dalam menjalankan program ini, sehingga program ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan meliputi proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk menampilkan informasi-informasi yang berkaitan dengan proses ekskavasi serta identifikasi fosil. Sehingga, sebelum melakukan praktikum dalam pencarian fosil simulasi, maka para pelajar diberikan materi serta pengetahuan dasar tentang proses, teknik, dan lain-lain. Selain proyektor LCD, disediakan alat-alat yang digunakan untuk melakukan ekskavasi serta identifikasi fosil. Ilustrasi yang dibuat seakan para pelajar berada pada tempat sesungguhnya, dimana ada pohon-pohon, pasir, bebatuan, dan lain-lain yang dapat membangun suasana. Selain itu disediakan fosil-fosil tiruan yang diletakkan didalam tanah tersebut dan menyerupai fosil sesungguhnya. Para pelajar, dapat mengidentifikasi fosil yang telah mereka temukan dengan bantuan pemandu. Program ini akan

menjadi kesenangan tersendiri bagi para pelajar, serta menambah pengetahuan mereka mengenai fosil-fosil manusia purba. Selain pengetahuan mereka mengenai fosil manusia purba, para pelajar dapat mengetahui langkah-langkah yang diambil oleh para arkeolog dalam mengembangkan situs Sangiran. Program ini melibatkan pihak Sangiran, pemerintah, serta para pelajar sekolah. Pihak Sangiran dapat membantu dalam hal penyusunan ruangan dan pembuatan fosil simulasi. Sedangkan, pemerintah pusat memiliki peran dalam hal pendanaan, dikarenakan pembuatan ilustrasi serta sarana dan prasarana lainnya membutuhkan biaya. Para pelajar ikut terlibat dalam hal pelaksanaannya serta diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pelajar.

## 2. Aplikasi *Educational Game*

Suatu permainan dapat dijadikan suatu media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan tidak hanya meliputi petualangan, *game* memasak, dan lain-lain. Melainkan permainan juga dapat dijadikan untuk bahan pembelajaran, dimana permainan tersebut dimaksudkan untuk berpikir seperti halnya permainan dalam menjawab pertanyaan. Salah satunya permainan edukasi. Permainan edukasi adalah semua bentuk permainan yang dibuat untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-permainan tersebut yang diberi muatan pendidikan. Suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau media pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berfikir, bergaul dengan teman-temannya, dan sebagai sarana olahraga yaitu menggerakkan badan, melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, sosial, dan memiliki kemampuan dan keterampilan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak, dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada permainan tersebut.

Oleh karena itu, untuk menambah wawasan serta ketertarikan mereka dalam mempelajari sejarah, maka kami berencana untuk menciptakan suatu aplikasi *educational game* dimana dapat diakses oleh semua masyarakat Indonesia. *Educational game* yang kami maksud masuk ke dalam kategori *mobile game*, yaitu *game* yang dapat dimainkan khusus untuk *mobile phone*. *Game* yang beraliran *educational games* ini kami beri nama "Sangiran: Find me". Cara memainkan *game* ini, *player* diharuskan menyelesaikan level yang ada serta memiliki poin sesuai dengan ketentuan. Apabila poin tersebut dapat dibelanjakan untuk mendapatkan *Golden ticket* dan *Silver ticket*, maka tiket tersebut dapat digunakan untuk berkunjung ke Sangiran secara gratis hanya untuk 4 orang. Sedangkan khusus untuk *Golden ticket* selain untuk berkunjung ke Sangiran secara gratis, juga mendapatkan hadiah menarik. Dalam *game* ini terdapat 7 level, dimana setiap level, pemain diharuskan mencari kertas dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kertas tersebut. Di setiap level akan diberikan materi yang harus diingat oleh pemain untuk menjawab pertanyaan yang ada di level tersebut. Level tersebut menggambarkan suatu ruangan. Misalkan, pada level pertama menggambarkan rumah. Maka didalamnya terdapat barang-barang rumah yang berantakan, dan diharuskan mencari 7 kertas yang tersebar. Jika berlanjut ke level berikutnya maka kertas yang harus dicari dan pertanyaan yang harus dijawab semakin bertambah serta tantangan yang diberikan semakin sulit untuk diselesaikan. *Feature game* kami adalah menggunakan teknologi 3Dimensi dengan fitur *player* lokal (Indonesia) dengan nuansa *background* yang terlihat nyata.

Dengan diciptakannya *game* ini, maka secara tidak langsung pemain belajar mengenai sejarah. Mereka dituntut untuk mengingat materi yang diberikan agar dapat menyelesaikan permainan, dan mendapatkan tiket untuk masuk ke Museum Sangiran secara gratis.

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan dalam pembahasan tentang optimalisasi penyerapan ilmu pengetahuan berbasis *fun learning*, dapat disimpulkan :

1. Para pelajar tidak menyukai pelajaran sejarah dikarenakan pelajaran sejarah identik dengan hafalan, sedangkan tidak semua pelajar memiliki daya ingat yang baik.
2. Para pelajar menganggap bahwa pelajaran sejarah termasuk ke dalam kategori pelajaran yang membosankan.
3. Para pelajar lebih mudah menyerap ilmu pengetahuan yang ada dengan media pembelajaran yang menyenangkan.
4. *Educational game* bermanfaat bagi siswa, dikarenakan selain menyenangkan, mereka bisa mendapatkan ilmu pengetahuan.
5. Suatu materi pembelajaran akan mudah diingat sampai kapanpun apabila dipraktikkan secara langsung dengan langkah dan teori yang tepat.

### B. Saran

Adapun saran yang disampaikan peneliti, antara lain sebagai berikut :

1. Sebaiknya, di Museum Manusia Purba Sangiran dapat menerapkan program media pembelajaran yang menyenangkan sehingga para pelajar tidak bosan ketika berada di Sangiran. Selain itu, ilustrasi di Sangiran tidak terkesan kuno.
2. Tujuan kedatangan para pelajar ke Museum Manusia Purba Sangiran yang salah, diharapkan perlu adanya perhatian khusus, agar tidak terlepas dari tujuan dari dibangunnya Museum Sangiran yang sesungguhnya serta dapat bermanfaat terutama untuk pelajar.



## DAFTAR PUSTAKA

[situswarisan dunia.wordpress.com/unesco/situs-sangiran/](http://situswarisan dunia.wordpress.com/unesco/situs-sangiran/)

[idekreatifguru.blogspot.co.id/2015/11/ciri-media-pembelajaran-yang-baik.html](http://idekreatifguru.blogspot.co.id/2015/11/ciri-media-pembelajaran-yang-baik.html)

[kurniaoktafrima.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi.html](http://kurniaoktafrima.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi.html)

[blogzaky.wordpress.com/2009/04/24/upaya-menciptakan-fun-learning-melalui/](http://blogzaky.wordpress.com/2009/04/24/upaya-menciptakan-fun-learning-melalui/)

Anonim, 2008. Metode Penelitian Arkeologi. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional.

Widianto, Harry, Truman Simanjuntak, Budianto Toha, 1996. Laporan Penelitian Sangiran. Penelitian Tentang Manusia Purba, Budaya dan Lingkungan, Berita Penelitian Arkeologi, No 46. Jakarta : Pusat Penelitian Arkeologi Nasional

Widianto, Harry dan Truman Simanjuntak, 2009. Sangiran Menjawab Dunia. Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.

Agung Haldoko dkk, LILEK. 2015. Pengembangan Perakam Alam Untuk Penyambungan Artefak Kayu. Balai Konservasi Borobudur.

Fadlilah, Nurul. 2014. Konservasi Kuratif dan Konservasi Preventif Koleksi di Museum Manusia Purba Sangiran. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.

Konservasi BPSMPS, Tim. 2010. Laporan Hasil Konservasi Fosil Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus. Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Windi Wahyu Oktaviani  
NIS : 160708911  
Tempat, Tanggal lahir : Sragen, 02 Oktober 2001  
Asal Sekolah : SMA N 1 Gemolong  
Alamat Rumah : Gedangan, Peleman, Gemolong, Sragen  
Telepon/ Handphone : 082243185081  
E-mail : [windiwahyuoktaviani@gmail.com](mailto:windiwahyuoktaviani@gmail.com)  
Karya Ilmiah yang pernah diraih : -
  
2. Nama Lengkap : Novita Listiyowati  
NIS : 160708819  
Tempat, Tanggal lahir : Sragen, 23 Agustus 2001  
Asal Sekolah : SMA N 1 Gemolong  
Alamat Rumah : Perum Gemolong Permai, Gemolong, Sragen  
Telepon/ Handphone : 082242585770  
E-mail : [novitaltw@yahoo.co.id](mailto:novitaltw@yahoo.co.id)  
Karya Ilmiah yang pernah diraih : -
  
3. Nama Lengkap : Risna Trianisa Cahyaningsih  
NIS : 160708856  
Tempat, Tanggal lahir : Sragen, 13 Agustus 2001  
Asal Sekolah : SMA N 1 Gemolong  
Alamat Rumah : Wonosari, Banaran, Kalijambe, Sragen  
Telepon/ Handphone : 081337743430  
E-mail : [risnatc@gmail.com](mailto:risnatc@gmail.com)  
Karya Ilmiah yang pernah diraih : -

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### *Lampiran 1. Dokumentasi Foto*



Gambar 1. Pintu masuk Museum Sangiran



Gambar 2. Evolusi Manusia Purba



Gambar 3. Bagian depan Museum Sangiran

*Lampiran 2. Identitas Narasumber*

1. Pelajar SMA N 1 Gemolong

Nama : Rosyidah Fatmawati  
Alamat : Karang Tanjung, Slogo, Tanon, Sragen  
Teknik Wawancara : Langsung  
Topik Wawancara : Alasan tidak tertarik belajar Sejarah

2. Pelajar yang berkunjung di Sangiran

Nama : Putri Anggun  
Alamat : Kalijambe, Sragen  
Teknik Wawancara : Langsung  
Topik Wawancara : Pendapat mengenai Museum Sangiran

3. Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran

Nama : Dwi dan Metha  
Alamat : -  
Pekerjaan : Pegawai BPSMPS di Sangiran  
Teknik Wawancara : Langsung  
Topik Wawancara : Pengembangan yang dilakukan pada Situs Sangiran.