

Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah

by Iqbal Diniarty

Submission date: 18-Mar-2022 03:30PM (UTC+0700)

Submission ID: 1786999522

File name: ma_20Museum_20Benteng_20Vredeburg_20Di_20Sekolah_20edit_201.docx (219.91K)

Word count: 4923

Character count: 32492

Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah

Muhammad Iqbal Birsyada, Dhiniaty Gularso, Fairuzabadi
Universitas PGRI Yogyakarta

Abstract

Strategies and efforts in teaching and getting the hang of historical material on the subject of Japanese population which taught in class XI with Basic Competencies are (1) analyzing the nature of the Japanese occupation and the response of the Indonesian people, (2) analyzing the role of national and regional figures in fighting for Indonesian independence. In practical level, there are still many history teachers find the obstacles in each lesson because of the difficulty of describing the location and visualizing history. Therefore, a strategy is needed on how to teach students to understand the history of the Japanese population. This study aims to reveal and explain how museums can inform about the history of the Japanese population so it can increase students' understanding of each history lesson. Among the strategies to develop museums as a medium for learning history. One of the museum that can be used is the Vredenburg Fort museum. This is important because the museum offers various complex and comprehensive sides, especially in terms of visualization, interpretation, and generation in describing a historical event. Thus, in learning the history of Japanese occupation material, it is necessary to strengthen the use of learning media using museums.

Keywords: *Learning Media, Students' Understanding, History of the Japanese Occupation, Diorama Museum.*

Abstrak

Strategi serta upaya dalam mengajarkan sekaligus memahamkan materi sejarah pada pokok bahasan kepududukan Jepang yang diajarkan di kelas XI dengan Kompetensi Dasarnya adalah (1) menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia, (2) menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Pada tataran praksis masih banyak guru sejarah mengalami hambatan dalam setiap pembelajaran karena sulitnya menggambarkan lokasi serta visualisasi sejarah. Oleh sebab itu diperlukan sebuah strategi bagaimana mengajarkan peserta didik dalam memahami sejarah kependudukan Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sekaligus menjelaskan bagaimana museum dapat menginformasikan tentang sejarah kependudukan Jepang sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam tiap pembelajaran sejarah. Diantara strategi untuk mengembangkan museum sebagai media pembelajaran sejarah. Diantara museum tersebut yang dapat dipakai adalah museum Benteng Vredenburg. Hal ini menjadi penting karena museum menawarkan berbagai sisi yang kompleks dan komperhensif khususnya dalam hal

visualisasi, interpretasi dan generasi dalam menggambarkan sebuah peristiwa sejarah. Dengan demikian dalam pembelajaran sejarah materi pendudukan Jepang perlu adanya penguatan penggunaan media pembelajaran menggunakan museum.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pemahaman Peserta Didik, Sejarah Pendudukan Jepang, Diorama Museum.

Pendahuluan

Pada tataran praksis, sampai saat ini mata pelajaran sejarah masih banyak yang menganggap dan mengidentikkan sebagai pelajaran yang dianggap membosankan di kelas. Perasaan sekaligus stigma ini muncul karena guru sejarah menjadi penyampai informasi tunggal pada peserta didik dalam memperoleh pengetahuan tanpa adanya penguatan daya kritis peserta didik (Birsyada, 2016:100-102). Guru yang sebagai satu-satunya penyampai informasi tunggal melakukan pembelajaran sejarah yang bersifat konvensional, sehingga menyebabkan proses pembelajaran sejarah menjadi monoton. Persoalan yang mungkin tidak disadari oleh guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas lebih berorientasi pada penguasaan pengetahuan sebagaimana tuntutan SK, KI dan KD dalam kurikulum (Sayono, 2013: 11).

Pada saat pandemi seperti ini sekolah membutuhkan metode-metode pembelajaran berbasis teknologi untuk mensiasati pembelajaran jarak jauh atau non-tatap muka tentunya dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah. Hal ini menjadi penting dilakukan selain sebagai respon perkembangan dunia digital juga sebagai upaya menekan penyebaran penularan virus Covid 19 (Febrianto et al., 2020: 233–254). Di saat seperti inilah peran guru sejarah menjadi sentral dalam mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Supriatna dan Maulidah, 2020:25). Singkatnya guru sejarah dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Di SMA, pembelajaran sejarah dengan materi kependudukan Jepang diajarkan di kelas XI semester satu dengan kompetensi dasarnya adalah (1) menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia, (2) menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan

kemerdekaan Indonesia. Bagi siswa, upaya pemahaman terhadap masa pendudukan Jepang dilakukan berdasar pada pemakaian buku teks. Namun, penggunaan buku teks selama ini sebagai sumber informasi dalam pembelajaran masih mengalami berbagai kendala karena di dalam buku ajar berisi informasi yang disampaikan masih bersifat abstrak dan tidak konkrit oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran lainnya yang dapat mendukung informasi dan materi dalam pembelajaran sejarah. Selain itu di dalam pembelajaran sejarah peran guru harus mampu membawakan sejarah masa lalu ke dalam kehidupan peserta didik "bringing history to student's life". Berkaitan dengan hal ini guru adalah narasumber pertama atau *the first person* yang seharusnya menguasai teks sejarah yang akan diajarkan kepada peserta didik (Supriatna dan Maulidah, 2020:93-94). Disinilah pentingnya sebuah media pembelajaran sejarah untuk menyampaikan informasi data, artefak dan berbagai peristiwa sejarah yang telah terjadi di masa lampau (Ahmad, 2010).

Selain dengan penggunaan media pembelajaran sejarah guru dapat mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran, peserta didik juga mampu mengembangkan daya pikirnya yang kreatif di mana hal ini merupakan salah satu berpikir tingkat tinggi yang dapat mengajar peserta didik menjadi kritis (Cooper, 2018). Hal ini sekaligus meminimalisir anggapan bahwa pembelajaran sejarah masih dianggap sebagai materi monoton yang hanya memaparkan sejumlah fakta sejarah, peran tokoh, tanggal dan tahun kejadian yang lebih banyak direkam di dalam otak kiri peserta didik yang jika diteruskan akan menimbulkan kejenuhan peserta didik (Supriatna, dan Maulidah, 2020:19). Oleh karena itu peranan media pengajaran menjadi penting karena menyangkut keaktifan serta respon minat peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Haryono dan Harjito, 2016).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan pemanfaatan museum agar proses pembelajaran sejarah di kelas tidak lagi abstrak namun menjadi konkrit, sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar serta tercipta situasi pengajaran yang bervariasi.

Apabila dilihat secara fungsinya museum memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah museum sebagai pusat informasi kajian dan penelitian serta sebagai sumber media pembelajaran (Natawidjaja, (ed), 1979). Media pembelajaran pada konteks ini juga dapat didefinisikan sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai perantara dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sejarah di dalam kelas agar lebih mudah dipahami serta efektif dan efisien. Dengan pemakaian media pembelajaran secara efektif dan efisien maka semua materi pembelajaran yang diajarkan di dalam kelas akan mudah dipahami peserta didik serta menarik minat siswa untuk mencari tahu terkait materi-materi yang diajarkan serta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan (Musfiqon, 2012; Sanjaya, 2012).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sejarah adalah melalui pemanfaatan museum. Di museum selain guru dapat mengenalkan sejarah pada peserta didik, museum dapat menjadi tempat edukasi pembelajaran terutama di jenjang sekolah SMA di mana peserta didik sudah dapat dilatih untuk berpikir kreatif dan kritis. Dengan kata lain, museum pada konteks ini tidak hanya sebagai sarana wisata namun juga bertujuan untuk kepentingan pendidikan (Icom, 2007). Lebih khusus lagi pemanfaatan museum dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan sejarah dimulai dari pengumpulan sumber, kritik, intepretasi dan historiografi (Wasino, 2008). Sebagian besar dari hasil penelusuran sumber menggunakan sumber literatur, hasil penelitian sejenis dan artikel-artikel ilmiah sesuai tema. Hal ini digunakan untuk merekam peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang khususnya di wilayah Yogyakarta. Selain merekonstruksi peristiwa sejarah, penelitian ini juga memadukan pemanfaatan museum Benteng Vredenburg sebagai salah satu media pembelajaran sejarah masa pendudukan Jepang. Dengan keseluruhan rangkaian metodologis di atas diharapkan dapat menghubungkan antara fakta-fakta sejarah dengan implementasi strategi

pembelajarannya di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam artikel ini adalah menggunakan diorama museum benteng vredeburg yaitu diorama pembangunan Selokan Mataram dan Pembentukan BKR. Selain itu penelitian ini menghasilkan konsep pengembangan pemanfaatan media pembelajaran sejarah maa pendudukan Jepang berbasis Museum.

Hasil dan Pembahasan

Museum dan Pembelajaran Sejarah

Berkunjung ke museum sudah menjadi rutinitas saat ini bagi anak usia sekolah, mulai dari PAUD, TK, SD, SMP, SMA, bahkan mahasiswa di Perguruan Tinggi. Selain sebagai hiburan, museum dapat menjadi sarana belajar baru untuk peserta didik di luar sekolah, karena dari museum dapat melihat beberapa dokumentasi peristiwa yang tidak pernah dijelaskan di buku paket ataupun LKS. Setiap peristiwa sejarah tersebut disajikan dalam bentuk catatan, gambar, lukisan, miniatur maupun diorama. Oleh karena itu secara tidak langsung para siswa yang diajak berkunjung ke museum akan tertarik dengan diorama yang yang didisplay dalam museum (Sudjatmiko, 2021). Adanya diorama-diorama yang telah didisplay tersebut akan memiliki kesan tersendiri bagi para pengunjung terutama peserta didik. Namun demikian secara praksis museum sebenarnya selain dapat digunakan sebagai wahana edukasi juga dapat lebih dikembangkan lagi menjadi media pembelajaran sejarah yang interaktif. Hal ini karena koleksi-koleksi yang ada di dalam museum dapat menjelaskan secara visual rentetan sebuah peristiwa sejarah pada masa lalu. Media yang dapat diterapkan sebagai pembelajaran sejarah dapat dilakukan seperti berbasis diorama, poster, maupun bentuk konten virtual (Ahmad, 2010). Walaupun demikian tidak semua museum dapat dimanfaatkan untuk praktek pembelajaran khususnya pada pengembangan pembelajaran sejarah pada pokok materi Sejarah Pendudukan Jepang yang akan dibahas pada artikel ini.

Hal lain yang dapat dirasakan ketika berkunjung ke museum adalah menjadikan kegiatan tersebut menjadi salah satu bagian dari aktivitas belajar peserta didik di luar kelas. Aktivitas belajar dalam hal ini dimaknai sebagai segala sesuatu yang dilakukan siswa dalam rangka proses belajar (Mulyatiningsih, E., 2018). Proses belajar mengajar tersebut dapat dilihat keaktifannya selama pembelajaran berlangsung (Djamarah, 2013). Dalam proses pembelajaran, guru selain menyampaikan informasi materi pelajaran seyogyanya juga menjadi fasilitator dan pembimbing bagi siswanya. Dengan demikian guru dapat menjadi model contoh bagi peserta didik serta dapat ditiru akhlak perilakunya. Hal ini menjadi penting sebab jika guru sejarah tidak mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kondusif di dalam kelas maka yang akan terjadi adalah pembelajaran akan menjadi hambar, monoton dan membosankan apalagi jika mata pelajaran sejarah ditempatkan pada saat jam-jam terakhir sekolah.

Di Yogyakarta museum yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada pokok materi Pendudukan Jepang diantaranya adalah Museum Benteng Vredenburg. Di dalam museum ini terdapat sumber-sumber primer yang sudah diolah menjadi suatu diorama dan display berbagai replika peninggalan masa Pendudukan Jepang yang telah diolah sedemikian rupa sehingga dapat dilihat dan dinikmati oleh pengunjung. Sumber-sumber primer yang ada seperti benda-benda atau artefak bekas peninggalan yang digunakan oleh para prajurit tentara dalam masa Pendudukan Jepang. Di dalam museum, sumber-sumber primer maupun sekunder didisplay dalam berbagai bentuk seperti diorama, minirama, foto, poster, audiovisual, media grafis dan virtual tour museum. Pada materi masa Pendudukan Jepang dalam konten Diorama 2 No.11 misalnya, menjelaskan tentang gambaran Pembangunan Selokan Mataram. Hal ini terkait dengan peristiwa sejarah perintah Sri Sultan Hamengkubuwono IX sebagai siasat agar masyarakat Yogyakarta tidak terkena kerja Romusha. Hubungan antara diorama ini dengan materi pembelajaran sejarah adalah berkenaan dengan

kompetensi dasar materi sejarah kelas XI mengenai peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Pada saat peristiwa penjajahan Jepang 1942-1945, hampir semua warga di daerah menderita dan tertekan hidupnya. Penderitaan tersebut dapat dilihat pada kehidupan para petani yang dipaksa untuk menyediakan hasil buminya pada tentara Jepang. Segala sumberdaya yang dimiliki rakyat dimobilisasi untuk persiapan perang Pasifik. Disamping itu propaganda Jepang dilakukan dengan menggunakan karya sastra sebagai alat komunikasi masa agar rakyat Indonesia senantiasa mendukung perjuangan Jepang. Bentuk-bentuk karya sastra tersebut dapat berbentuk drama, puisi, cerpen, buku dan lainnya. Bukti tersebut dapat dilihat melalui pendirian media propaganda Jepang yang disebut "Keimin Bunka Shidoso" yang bertugas memperkuat dan mendukung pusat propaganda "Sendenbu" (Varadyna & Rosyid, 2014). Karya sastra yang diciptakan Jepang tersebut selain sebagai bentuk propaganda juga agar rakyat Indonesia mau bergabung dan bermitra dengan Jepang (Yoesoef, 2010). Jepang juga melakukan propaganda kepada rakyat bahwa Ia adalah pemimpin yang unggul yang akan memakmurkan rakyat Indonesia dan khususnya di Asia. Padahal disini lain hal ini merupakan siasat Jepang agar rakyat Indonesia mau membantu Jepang dalam perang Pasifik (Soenarjo, 1982; Wasono, 2007).

Suatu hal yang dilakukan oleh Jepang berakibat menyengsarakan rakyat Indonesia adalah praktek romusha. Para pekerja romusha ini didapatkan melalui lurah, petani, Bupati yang kemudian ditampung ditempat rahasia kemudian dipergunakan untuk membuat proyek-proyek umum (Sulistya, 2020). Para pekerja romusha selalu diperlakukan buruk oleh tentara Jepang, mereka sejak dari pagi hingga petang dipaksa melakukan pekerjaan kasar tanpa diberikan makan dan perawatan yang cukup sehingga banyak rakyat yang kelaparan dan tidak memiliki sisa tenaga lagi. Namun demikian mereka tidak diperbolehkan beristirahat walaupun sebentar jika tidak mengindahkan mereka akan mendapatkan makian dan pukulan dari pengawas romusha. Akhirnya banyak menjangkit penyakit disentri dan malaria karena pola hidup tidak sehat sehingga banyak tenaga romusha ini yang meninggal dunia di

tempat kerjanya (Notosutanto, dan Poeponegoro, 1993:39). Oleh karena pengerahan tenaga romusha ini para petani dan pemuda desa banyak yang diangkut untuk dipekerjakan secara paksa sehingga praktis di desa sulit menemukan petani yang menanam padi yang kemudian berakibat krisis pangan melanda masyarakat.

Walaupun kondisi demikian buruk namun perjuangan terus dilakukan oleh rakyat Indonesia tidak terkecuali oleh kaum perempuan. Kaum perempuan dalam dalam masa Pendudukan Jepang terlibat aktif dalam perjuangan melalui organisasi baik itu yang resmi bentukan Jepang maupun organisasi non pemerintah. Salah satu organisasi bentukan Jepang adalah “Fujinkai” yang digunakan Jepang untuk mewadahi kaum perempuan Indonesia untuk aktif terlibat dan bermitra dengan Jepang. Untuk memperkuat organisasi ini para istri pamong dan pejabat pemerintah baik dari tingkat pusat maupun daerah diwajibkan mengikuti organisasi ini. Hal-hal yang dilakukan di dalam organisasi *Fujinkai* seperti kepalang merah, penggunaan senjata, mempersiapkan dapur umum, memperluas tanaman bahan makanan, meningkatkan populasi ternak dan menggalakkan tanaman kapas (Sondarika, 2017). Pembentukan *Fujinkai* merupakan perintah dari atas ke bawah sehingga tidak ada alasan lagi semua istri petinggi dan pemangku kepentingan khususnya istri para pamong praja wajib menjadi anggota *Fujinkai*. Dengan demikian seringkali sebagai upaya menjaga keselamatan pribadi dan keluarga serta suaminya maka para perempuan ini harus rela ikut *Fujinkai* dengan bekerja tanpa protes (Muljana, 2008).

Menurut sebagian besar kaum perempuan yang sudah lama terjun dalam gerakan sosial-politik, kehadiran Jepang tidak jauh beda dari Belanda yang menyengsarakan rakyat (Lasmidjah, 1984). Apabila dilihat dari awal mula kedatangan Jepang Indonesia dan menaklukkan pos-pos kekuatan Belanda di beberapa wilayah seperti Batavia, Bandung dan pasukan Belanda menyerah tanpa syarat kepada Panglima Besar Tentara Jepang Imamura maka pada saat itulah Indonesia sudah menjadi bagian dari kekuasaan Jepang (Ricklef, 2001; Saifudin dan Saepuddin, 2020). Masa pendudukan Jepang di Indonesia

berimplikasi pada berbagai sendi kehidupan tidak hanya dalam bidang militer, politik, ekonomi, bahasa namun juga dalam hal pendidikan yang semuanya itu berujung pada mobilisasi rakyat Indonesia agar mendukung Jepang terhadap berbagai perang yang sedang dijalankan (Hudaidah, 2021: 97-104). Upaya-upaya militerisasi dan mobilisasi masa yang dilakukan oleh Jepang sebenarnya dalam usaha penanaman ideologi Jepang yaitu *Hakko Ichiu* yang berarti kemakmuran bersama. Seluruh sekolah-sekolah pemerintah pada waktu itu wajib menyebarkan ideologi tersebut. Pada masa Jepang organisasi militer rakyat Indonesia mulai dibentuk seperti Heiho dan Peta di mana dalam organisasi tersebut diajarkan pengajaran keprajuritan seperti baris berbaris dan menggunakan persenjataan (Notosusanto dan Poeponegoro : 1993).

Selain kebijakan militer dan pendidikan, Jepang juga menerapkan kebijakan Bahasa dengan melarang penduduk Indonesia menggunakan bahasa Belanda dan menggantinya dengan bahasa Jepang. Salah satu kebijakan yang diterapkannya adalah "Language Planning". Jepang menggunakan bahasa Indonesia dengan tujuan mengobarkan sikap nasionalisme juga untuk kepentingan memobilisasi masa serta upaya propaganda Jepang (Permadi dan Purwaningsih, 2015). Kebijakan Jepang lainnya menyangkut penguatan ideologi adalah terkait beberapa peraturan yang sifatnya men-Jepangkan Indonesia sebagaimana termuat dalam Undang-Undang No.4 bahwa hanya bendera Jepang yang boleh dipasang sehari-hari dan lagu yang boleh diperdengarkan adalah hanyalah lagu "Kamigayo". Selanjutnya waktu yang dipakai adalah waktu bagian Jepang hal ini mulai diberlakukan pada 1 April 1942. Sedangkan Tarikh penanggalan yang dipakai adalah Tarikh Sumera serta mewajibkan merayakan hari lahirnya Kaisar Hirohito (Notosutanto dan Poeponegoro, 1993:9).

Salah satu peristiwa penting pada masa Pendudukan Jepang yang terjadi di daerah Yogyakarta adalah berkenaan dengan pembangunan Selokan Mataram. Peristiwa proses pembangunan Selokan Mataram melibatkan dua pihak, yaitu pihak pendudukan Jepang sebagai pengawas dan pemerintah Yogyakarta sebagai pelaksana. Pelaksanaan pembangunan Selokan Mataram

ini pada tingkat desa-desa dipimpin oleh lurah dan tentara Jepang. Pada tataran lapangan para perangkat desa ikut mendata dan memastikan nama-nama warganya yang akan dibekerjakan untuk membangun Selokan Mataram. Selain melakukan kerja paksa, tentara Jepang juga melakukan berbagai tindakan kekerasan seksual terhadap perempuan-perempuan Indonesia "Jugun Ianfu". Pada kurun waktu 1942-1945 tindakan kekerasan ini banyak terjadi di wilayah Jawa Barat (Rahma, dkk, 2020). Proyek pembangunan Selokan Mataram sebenarnya adalah siasat dari HB IX agar rakyat Yogyakarta tidak dimanfaatkan untuk kerja romusha. Tenaga kerja yang membangun Selokan Mataram terdiri dari kelompok "buruh", yang diupah di setiap akhir minggu, dengan sistem borongan per meter kubik untuk galian dan per meter persegi untuk meratakan, dan kelompok "kerik aji" yang hanya bekerja setengah hari dan mendapat jatah makan, namun tidak diupah (Sulistya, Agus V, 2020).

Pembangunan Selokan Mataram dimulai pada bulan Agustus 1944. Pada masa pendudukan Jepang, saluran selokan Mataram dikenal dengan *Gunsei Yosuiro*. Selokan yang panjangnya 21 km ini mempunyai terowongan sepanjang 600 meter dan 52 jembatan. Berawal dari Bendungan Karangtalun di Dusun Karangtalun, Desa Karangtalun, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang yang terletak di sisi timur Sungai Progo, Selokan Mataram mempunyai jumlah areal pengairan seluas 15.734 ha. Di wilayah Dusun Macanan, Desa Bligo, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang, saluran tersebut terbagi menjadi dua, yang disebut Selokan Van der Wijck dan Selokan Mataram. Bendungan Karangtalun dan Selokan Van der Wijck dibangun pada masa pendudukan Belanda (1909). Pada saat itu, Belanda sengaja membangun sarana-sarana pengairan dengan tujuan untuk memperluas sawah irigasi teknis.

Dampak lain dari dibangunnya Selokan Mataram adalah terbukanya beberapa desa yang dilalui selokan karena tanggul selokan kemudian diratakan dan menjadi jalan yang manfaatnya dapat dirasakan sampai sekarang. Makna yang dapat dirasakan dari pembangunan Selokan Mataram adalah terselamatkannya penduduk sekitar proyek dari perekrutan sebagai romusha.



(Gambar 1. Diorama Pembangunan Selokan Mataram, Museum Benteng Vredeburg, diakses dari data penelitian 2021).

Pada Diorama 2 no. 20 Museum Benteng Vredeburg tentang Pembentukan Tentara keamanan Rakyat di Yogyakarta (sekarang Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama) mengisahkan tentang sejarah pembentukan TKR di Yogyakarta. Adapun materi SMA XI yang berhubungan dengan diorama tersebut adalah tercantum pada Kompetensi Dasar 3.5 yaitu menganalisis Peran Tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia. Sedangkan pada materi SMA XI Kompetensi Dasar 3.4. Pada kurun waktu bulan Agustus 1945 dibentuk suatu badan keamanan rakyat (BKR) yang Sebagian besar anggotanya adalah bekas tentara Heiho dan Peta walaupun pada saat itu masih minim dalam hal memiliki persenjataan. Namun demikian pada prakteknya senjata yang dimiliki anggota BKR hanya sedikit. (Sulistya, Agus V, 2020). Hal yang menarik adalah bahwa Peta dan Heiho ini merupakan pasukan garis terdepan yang dilatih dan berjuang Bersama dengan Jepang. Keduanya merupakan tenaga vital dalam pertahanan (Muljana, 2008:13).

Perlu dicatat pula bahwa sebenarnya pada bulan Maret 1942 Jepang telah membentuk badan baru untuk menaungi kemiliteran tentara Jepang yang merekrut tokoh-tokoh nasional seperti Soekarno, hatta, Ki Hajar Dewantara dan KH. Mas Mansur yanitu dinamai dengan "Putera" yang berarti Pusat Tenaga Rakyat dengan Soekarno sebagai ketuanya. Secara singkat tujuan

didirikannya Putera oleh pemerintah Jepang adalah untuk menyelenggarakan “Kemakmuran Asia Timur Raya” di bawah komando Jepang dan memobilisasi seluruh tenaga rakyat demi kemenangan perang Jepang (Muljana, 2008). Walaupun demikian dalam pandangan Jepang, pasukan Heiho dianggap lebih terlatih daripada tentara Pembela Tanah Air (Peta) sebab kedudukan Heiho adalah sebagai prajurit pengganti Jepang dan Heiho diberi kepercayaan memegang persenjataan seperti an pesawat, tank, artileri medan, pengemudi dan lainnya (Notosutanto dan Poepongoro, 1993). Walaupun demikian, di dalam perkembangannya Tentara Peta di beberapa wilayah banyak dari anggotanya merasa kecewa dengan Jepang yang kemudian menimbulkan pemberontakan Peta di daerah Blitar 14 Februari 1945. Mereka melakukan pemabrontakan karena menyaksikan kondisi mental, fisik dan psikis penderitaan rakyat yang berada dalam tekanan Jepang. Petani dipaksa menyerahkan padinya kepada kumai (koperasi pengumpul padi) yang berakibat sejak tahun 1944 rakyat dalam kondisi menderita yang harus terpaksa makan nasi jagung dan berpakaian karung goni.

Setelah kedatangan Sekutu pada bulan September 1945 posisi BKR mengalami terancam, perjalanan selanjutnya BKR berubah menjadi TKR sebagai pimpinan TKR pada awalnya ditunjuk Soeprijadi. Ditunjuknya Soeprijadi sebagai pimpinan TKR karena pernah mejadi tentara Peta dan juga pernah melakukan perlawanan di daerah Blitar. Markas TKR pada waktu itu adalah di Yogyakarta. Dalam prakeknya Soeprijadi sebagai pimpinan TKR tidak pernah duduk dalam posnya maka kemudian diadakan pemilihan pimpinan TKR yang baru oleh Markas Tertinggi TKR. Pada pemilihan pimpinan terbaru TKR ini terpilihlah Kolonel Soedirman diangkat sebagai Panglima Besar yang kemudian dilantik pada 18 Desember 1945 (Notosutanto dan Poepongoro, 1993.109). TKR kemudian berubah menjadi TRI pada Januari 1946.

Di wilayah Yogyakarta, berbagai pertempuran dan bentrokan terjadi secara serentak dimulai pada 26 September 1945. Sejak pukul 10.00 pagi WIB seluruh pekerja dibawah pemerintahan Jepang mengadakan pemogokan masal

dan memaksa agar kantor-kantor mereka diserahkan oleh orang Indonesia. Dalam situasi yang genting seperti ini Komite Nasional Indonesia wilayah Yogyakarta menyampaikan bahwa wilayah Yogyakarta telah dikuasai dan dikendalikan oleh Pemerintah RI. Pada saat inilah juga dibarengi dengan berdirinya surat kabar Kedaulatan Rakyat (Notosutanto dan Poeponegoro, 1993).



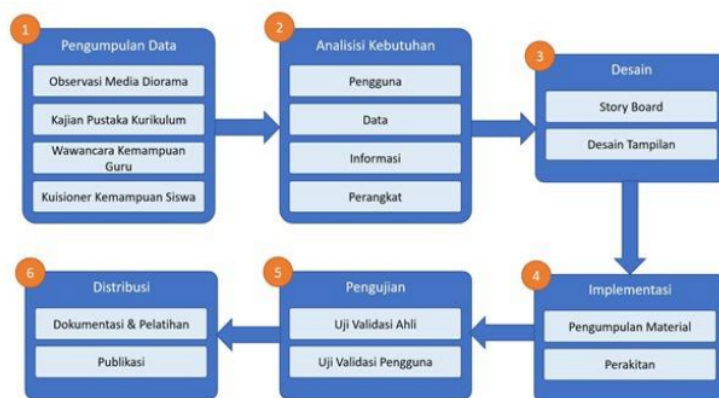
(Gambar 2. Diorama Pendirian TKR, Museum Benteng Vredeburg, diakses dari data penelitian 2021).

Pada diorama Pendudukan Jepang di Museum Benteng Vredeburg dan Museum TNI AD Dharma Wiratama terdapat beberapa hal yang masih perlu dikembangkan. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk melengkapi sumber topik sejarah yang terdapat pada museum adalah dengan memanfaatkan museum yang mempunyai koleksi mengenai materi pendudukan Jepang pada peserta didik. Diantara museum yang memiliki koleksi diorama mengenai materi pendudukan Jepang di Indonesia adalah Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta terletak di pusat kota Yogyakarta sehingga akses dan posisi letaknya memudahkan serta menjadi daya tarik pengunjung. Pada sisi manfaatnya sebenarnya museum tidak hanya sebagai sarana rekreasi melainkan juga edukasi masyarakat.

Posisi dan letak Museum Benteng Vredeburg berada di tengah-tengah Kota Yogyakarta (diakses dari [https:// Vredeburg.id](https://Vredeburg.id) pada tanggal 25 Agustus 2021 pukul 20:45). Berdasarkan data di lapangan di Museum Benteng Vredeburg, terdapat 4 galeri di mana pada masing-masing galeri memiliki beberapa aneka diorama dan minirama yang menggambarkan peristiwa bersejarah di Yogyakarta. Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah belum adanya konten-konten virtual yang utuh menjelaskan tentang masing-masing Diorama dari galeri 1-4 sehingga pengunjung kurang bisa memahami secara utuh dan mendalam perihal maksud dan arti masing-masing diorama. Walaupun museum ini sudah memiliki konten *virtual tour* yang sudah cukup bagus namun masih memiliki kelemahan yaitu belum adanya pengembangan konten-konten *virtual tour* yang memperjelas masing-masing isi dari Diorama maupun minirama yang telah *display* di Galeri. Diorama yang ditampilkan masih sebatas menjelaskan nama-nama peristiwa sejarah di Yogyakarta secara sangat singkat di mana pengunjung ketika pertama kali datang dipastikan akan kurang memahami secara utuh maksud dari masing-masing diorama tersebut. Misalnya pada Galeri 1 menceritakan diorama Perjuangan Pangeran Diponegoro sampai pendudukan Jepang. Di dalam galeri dan diorama tersebut konten yang ditampilkan masih sederhana, singkat dan parsial sehingga tidak dapat dibaca secara utuh.

Sebagian besar pengunjung Benteng Verdeburg adalah pelajar khususnya Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan SMA. Disamping itu juga pengunjung dari kalangan orangtua juga banyak. Di masa Pandemi Covid-19 saat ini, para pelajar mengalami kesulitan akses langsung dalam mengeksplorasi Benteng Verdeburg sesuai dengan kebutuhan muatan pelajarannya dikarenakan larangan berkumpul untuk mencegah penularan Covid-19. Pengembangan konten *virtual tour ini* dapat menjadi solusi atas permasalahan akses para pelajar tersebut agar sumber belajar siswa SD dan SMP dan SMA tetap mendapatkan akses.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Museum Benteng Vredeburg ditemukan beberapa hal yang masih perlu dibenahi dan dikembangkan di Museum ini salah satunya yang paling mendasar adalah pengembangan konten *virtual tour* (Wawancara dengan Bapak. Suharja Kepala Museum Benteng Vredeburg pada hari Selasa 24 Agustus 2021). Dengan mengembangkan diorama dan minirama dalam sebuah konten *virtual tour* diharapkan dapat (1) lebih memberi nuansa hidup sekaligus menarik pada museum sehingga fungsi museum sebagai sumber belajar dapat lebih maksimal, (2) lebih memperluas akses sumber belajar hingga seluruh Indonesia bahkan dunia (3) menarik banyak pengunjung (khususnya pelajar SD, SMP dan SMA) dalam mengakses seluruh galeri Museum Benteng Vredeburg melalui situs website atau dunia maya, (4) menguatkan seni-budaya nasional dalam mendukung tulang punggung pariwisata. Hal lain yang perlu dikembangkan lebih lanjut adalah bagaimana mengembangkan Diorama Museum benteng Vredeburg untuk kepentingan pembelajaran sejarah di kelas.



(Gambar 3. Strategi pengembangan pemanfaatan Museum Benteng Vredeburg sebagai media pembelajaran sejarah masa pendudukan Jepang)

Berkaitan dengan pemanfaatan Museum Benteng Vredeburg sebagai media pembelajaran sejarah berbasis virtual tour khususnya pada materi sejarah pendudukan Jepang tidak boleh dilakukan tanpa prosedur dan

tahapan yang terstruktur dan komperhensif.. Oleh karena itu perlu dilakukan beberapa Langkah-langkah yang komperhensif sebagai berikut. Pada tahap pertama yang perlu dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis virtual tour adalah melakukan pengumpulan data yang meliputi observasi media minirama dan diorama yang ada di dalam museum untuk dipastikan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Hal ini penting dilakukan karena pada tataran praksis, tidak semua diorama dan minirama yang ada dalam Museum Benteng Vredeburg dapat dipakai sebagai media pembelajaran sejarah karena menyangkut kesesuaian Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti kurikulum yang diajarkan pada peserta didik. Oleh karena itu dalam pemanfaatan media belajar sejarah perlu memilah dan mengklasifikasikan mana-mana diorama dan minirama yang sesuai dengan tema dan muatan kurikulum sejarah dan mana-mana diorama yang tidak sesuai.

Pada tahap selanjutnya diperlukan wawancara kemampuan guru di dalam menyampaikan materi sejarah yang nantinya dapat diadopsi untuk penyajian konten virtual tour. Wawancara ini sangat perlu dilakukan karena dalam prakteknya tidak semua guru bisa menyampaikan semua materi sejarah dengan baik. Hal ini karena beberapa hal seperti kendala media dan metode pembelajaran yang selama ini mereka terapkan di kelas. Oleh karena itu pada proses ini dapat menjadi bekal guru sejarah agar dapat menyajikan dan menyampaikan materinya dengan baik. Selain itu pada tahap ini juga guru sejarah dapat mengetahui kendala-kendala apa saja yang selama ini terjadi di kelas sejarah sehingga dapat dicarikan solusinya.

Pada tahap kedua dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi pengguna data dan informasi yang akan disajikan dalam konten virtual tour serta peralatan yang dibutuhkan dalam pengumpulan material konten virtual tour. Peralatan-peralatan yang perlu dipersiapkan sebaik mungkin seperti kamera video, kamera 360, tripod, lighting dan computer editing video. Sebab seringkali kendala dalam pengembangan media pembelajaran sejarah adalah ketika salah satu peralatan yang akan dipakai lupa untuk dipersiapkan

sebelumnya sehingga mengalami permasalahan. Tahap ketiga dilakukan desain yang meliputi desain storyboard dan desain tampilan aplikasi. Storyboard dalam hal ini adalah papan cerita atau desain outline untuk membuat konten virtual tour dalam bentuk video. Storyboard ini dibutuhkan sebagai panduan dalam proses pengambilan gambar agar tidak ada yang terlewatkan. Setelah itu perlu didesain tampilan antar muka aplikasi dengan pengguna untuk memudahkan dalam penggunaannya.

Pada tahap keempat dilakukan implementasi dalam bentuk pengumpulan material dan perakitannya. Pengumpulan material meliputi pengambilan foto, video, audio, teks dan materi konten. Untuk foto dapat berupa foto lokasi serta foto-foto dokumentasi sejarah terkait. Sedangkan video dapat berupa video lingkungan, adegan, narasumber dan dokumenter yang terkait. Untuk audio dapat berupa suara narator, suara narasumber, suara background dan audio dokumenter terkait. Proses perakitan dilakukan melalui aplikasi editor video menggunakan bahan-bahan material yang telah dikumpulkan. Tahap kelima adalah pengujian. Pada tahap ini penting dilakukan untuk mengukur kualitas konten video virtual tour yang telah dibuat. Pengujian dilakukan melalui dua tahap yaitu uji validasi ahli untuk mengetahui kesesuaian video konten dengan materi dan kurikulum pembelajaran. Pengujian yang kedua dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi dan efektifitas konten video pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap terakhir adalah proses distribusi yang meliputi dokumentasi cara penggunaan dokumentasi, pelatihan penggunaan aplikasi kepada guru dan peserta didik. Setelah tahap ini selesai maka perlu dilakukan publikasi yang bertujuan untuk disosialisasikan kepada masyarakat yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Tsabit Azinar, 2010. *Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Prasejarah*. Paramita vol.20 N0 1-Januari 2010. Halaman 105-115
- Birsyada, 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan IPS (Suatu Pendekatan Teoritis dan Praktis)*. Yogyakarta: Ombak. Halaman 100-102.
- Cooper, H (2018). What is creativity in history, in *Education*, 3-13, (6), pp.636-647, download from <http://insight.cumbria.ac.uk>.
- Djamarah, S. B., 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febrianto et al., 2020. Febrianto, P. T., Trunojoyo, U., Province, E. J., Megasari, L. A., Airlangga, U., & Province, E. J. (2020). Implementation of Online Learning during the Covid-19 Pandemic on Madura Island , Indonesia. 19(8), 233–254).
- Haryono, Sadiman, A.S., Rahardjo, R., A.& Harjito, 2016. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.. Halaman 7.
- Hudaidah, M.Arman Putra Karwana, *Pendidikan Di Indonesia Masa Pendudukan Jepang*, 2021. *Danadyaksa Historica* 1 (2).
- Icom, S. k.-2., 2007. *Museum Definition*. [Online] Available at: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.
- Lasmidjah, Hardi, (1984). *Kumpulan Pengalaman dan Pemikiran*. Jakarta. Sinar Harapan.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya).
- Muljana, Slamet, 2008. *Kesadaran Nasional Dari Kolonialisme Sampai Kemerdekaan Jilid II*. Yogyakarta: LKiS.
- Mulyatiningsih, E., 2018. *Research and Development*. Yogyakarta: UNY Press.
- Natawidjaja, Rochman (ed), 1979. *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Notosutanto, Nugroho dan Poeponegoro, Marwati Djoened, 1993. *Sejarah Nasional Indonesia VI*. Cetakan kedelapan. Jakarta: Balai Pustaka: halaman 39.
- Permadi, Edo Galih, Purwaningsih, Sri Mastuti. *Politik Bahasa Pada Masa Pendudukan Jepang*. 2005. *Jurnal Avatara*, Volume 3, No. 3, Oktober.

Rahma, Astrid Dwi, Hari Naredi, Suswandari. Jugun Ianfu: kekerasan Seksual Terhadap Perempuan Pada Masa Pendudukan Jepang Di Jawa Barat Tahun 1942-1945. 2020. *Chronologia: Journal of History Education* vol.1 no.3 Hal. 36-49.

Ricklefs, M.C, 2001. *A History of Modern Indonesia since c.1200* Third Edition. Palgrave.

Saifudin, S., & Saepuddin, D. (2020). Pengaruh kolonialisme Jepang terhadap pendidikan Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 164-177

Sanjaya, W., 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sayono, Joko. Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. 2021, 7(1), 9-17.

Soenarjo, 1982: 17-18. Soenarjo, Djoenasih S., *Mengenal Propaganda*, Yogyakarta: Liberty.

Sondarika, Wulan. Peranan Wanita Dalam Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Masa Pendudukan Jepang. *Jurnal HISTORIA* Volume 5, Nomor 2, Tahun 2017,.

Sudjatmiko, T., 2021. *LCC Kota Yogyakarta Ajak Siswa SMP Kenali Museum*. [Online] Available at: <https://www.krjogja.com/uncategorized/lcc-kota-yogyakarta-ajak-siswa-smp-kenali-museum/> diakses pada 12 Maret 2022.

Sulistya, Agus V. (2020). *Buku Panduan Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan.

Supriatna, Nana dan Maulidah Neni, 2020. *Pedagogi Kreatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Varadya, Yunida & Rosyid, Ikhsan. Karya Sastra: Antara Propaganda Pemerintah Dan Media Kritik Sastrawan Masa Pendudukan Jepang 1942-1945. *Jurnal Seuneubok Lada*, No 1 Vol.1 Januari-Juni 2014.

Yoesoef, M., 2010, "Drama di Masa Pendudukan Jepang (1942-1945): Sebuah Catatan Manusia Indonesia di Zaman Perang" dalam *Jurnal Makara* Vol 14 No. 1, Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Wasono, Sunu, 2007. *Citra Jepang Sebagaimana Tercermin Pada Tiga Novel Selepas Perang Kemerdekaan* dalam *Jurnal Susastra*, Vol. 3 No. 6, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.



Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah

ORIGINALITY REPORT

1 %

SIMILARITY INDEX

1 %

INTERNET SOURCES

0 %

PUBLICATIONS

1 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

es.scribd.com

Internet Source

1 %

2

docplayer.info

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%