

## Museum Multatuli sebagai Sumber Sejarah Lokal dalam Pembelajaran Design Thinking di Era Digital

### *Multatuli Museum as a Source of Local History in Learning Design Thinking in the Digital Age*

Andrian Jati Wasiso✉

✉ SMA Negeri 24 Kabupaten Tangerang

E-mail: [andrianhistoria08@gmail.com](mailto:andrianhistoria08@gmail.com) ✉

Diterima: 24 Januari 2021

| Direvisi: 01 Maret 2021

| Diterbitkan: 28 Maret 2021

#### ARTICLE INFO

#### ABSTRACT

##### Keywords:

Multatuli Museum,  
Local Historical Sources,  
Design Thinking.

*This study aims to describe the use of the Museum Multatuli as a source of local history in Lebak, Rangkasbitung, Banten in design thinking learning in school in today's digital era. This research uses a qualitative method using document study instruments or it can be called a literature study. These results indicate that design thinking learning can be applied in history learning with the modifications provided in visual research in measuring learning outcomes such as infographics, mind maps, and videos. With its facilities and collections, Museum Multatuli has a good collection in building students' historical awareness with empathy. Through learning at the Museum Multatuli as a source of local history, students will have diverse responses with digital resources that are supported in local history learning. So that students can save and record the values of historical events by providing awareness of their past to always make changes in the future.*

##### Kata Kunci:

Museum Multatuli,  
Sumber Sejarah Lokal,  
Design Thinking.

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penggunaan Museum Multatuli sebagai sumber sejarah lokal di Lebak, Rangkasbitung, Banten dalam pembelajaran *design thinking* di sekolah pada era digital saat ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan instrumen studi dokumen atau bisa disebut studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *design thinking* dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah dengan diberikan modifikasi secara visual dalam mengukur hasil belajar seperti infografis, *mind map*, dan video. Dengan fasilitas dan koleksi yang dimilikinya, Museum Multatuli memiliki koleksi yang baik dalam membangun kesadaran sejarah siswa dengan empati. Melalui pembelajaran di Museum Multatuli sebagai sumber sejarah lokal, siswa akan memiliki respons yang beragam dengan didukung sumber digital dalam mempelajari sejarah lokal. Sehingga, siswa dapat menyimpan dan merekam nilai-nilai dari peristiwa sejarah dengan memberikan kesadaran akan masa lalunya untuk selalu melakukan perubahan-perubahan di masa yang akan datang.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah yang dipelajari siswa di kelas secara umum dinilai dan dianggap tidak terlalu penting. Karena guru sejarah mengajarkan dengan menggunakan metode

penghafalan suatu informasi masa lalu, seperti mempertanyakan siapa yang melakukan peristiwa itu, kapan peristiwa itu dilakukan, dan dimana peristiwa itu terjadi. Guru melakukan rancangan pembelajaran tersebut tanpa

melakukan refleksi dari proses pembelajaran sejarah. Untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam suatu peristiwa pembelajaran sejarah memerlukan analisis dan cara berpikir kritis terhadap sesuatu yang diamati. Menurut Guntur (2018), persiapan dalam pembelajaran sejarah harus memiliki kesadaran dengan mengenal identitas diri dan lingkungan serta bangsa dan negaranya. Namun untuk mencapai hal itu, guru perlu memiliki kreativitas dalam mencari dan menggali informasi dari sumber-sumber sejarah yang dirancang dan disampaikan di kelas.

Permasalahan lainnya, guru sejarah kurang memiliki kesadaran dalam menjelaskan sejarah lokal. Guru memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan sumber lokal. Sumber sejarah lokal terbatas dalam penemuan fakta-fakta karena sumber sejarah lokal terintegrasi ke dalam historiografi nasional. Untuk melengkapi sumber sejarah lokal guru perlu melakukan metode observasi untuk dipakai dan dipelajari dalam pembelajaran sejarah lokal, salah satunya Museum Multatuli.

Multatuli merupakan seorang yang memiliki pandangan tentang buruknya kolonialisme terhadap negeri jajahan. Pendapatnya tersebut di tulis ke dalam novel yang berjudul Max Havelaar. Hasil karya dari Multatuli atau yang dikenal dengan nama asli Eduard Douwes Dekker memiliki isi dalam mengkritik sistem kolonialisme yang dilakukan pemerintahan kolonial di Lebak, Rangkasbitung, Banten (Multatuli, 2008). Carey (1976) menjelaskan penulisan maupun analisis yang ditelaah dan diungkapkan Multatuli terhadap fenomena dari interaksi sosial, ekonomi, dan budaya memperlihatkan bahwa pemerintahan kolonial

sudah melakukan penyelewengan yang merugikan rakyat Lebak melalui kebijakannya. Sistem Tanam Paksa (1830-1870) menunjukkan bahwa masyarakat Jawa melalui hubungan feodal tugas komunal diatur oleh pejabat lokal seperti Bupati Sepuh Lebak Kartanegara berkompromi dan berkongkalikong untuk mengontrol produksi tanaman ekspor dan mengatur tenaga kerja dan keterampilan penduduk Jawa secara optimal. Sistem Tanam Paksa tersebut Belanda mendapatkan keuntungan yang besar.

Max Havelaar karya Multatuli memberikan manfaat bagi sumber sejarah lokal dalam memperkaya historiografi masa kolonial. Peristiwa Lebak menjadi salah satu bentuk penyimpangan yang dilakukan pemerintahan kolonial untuk berkuasa dan mengambil keuntungan dari kebijakannya. Pemerintahan kolonial melakukan Sistem Tanam Paksa dengan semangat untuk mendorong tanaman ekspor dan hasil bumi untuk dijual di pasar internasional. Dengan didukung Bupati dan Pejabat setempat, Sistem Tanam Paksa memberikan keuntungan bagi mereka karena mereka memiliki hak istimewa. Bupati dan Pejabat setempat memberikan pajak masyarakat karena sistem tersebut. Dari sistem Tanam Paksa maka terjadi dorongan untuk melakukan praktik korupsi bukan karena mereka sendiri secara intrinsik korup, tetapi untuk mempertahankan status sosial mereka. Dengan demikian, bahwa Peristiwa Lebak mempengaruhi kehidupan masyarakat lokal dalam memahami sejarah lokal di suatu daerah yang memiliki latar belakang kolonialisme di negara Indonesia.

Melihat kedudukan sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di sekolah bisa dikaji lebih lanjut bahwa dalam Kurikulum 2013 ada dua peluang sejarah lokal bisa diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Pertama, melalui kurikulum Muatan Lokal yang ditetapkan oleh pemerintah daerah. Kedua, diintegrasikan melalui penyisipan indikator dan materi mata pelajaran Sejarah Indonesia dan Sejarah (peminatan) sesuai dengan standar isi Kurikulum 2013 yang direncanakan dan dilaksanakan oleh setiap guru sejarah (Somad, 2019). Maka, guru dapat membuat rancangan pembelajaran untuk sejarah lokal dengan mengolah pembelajaran melalui bahan ajar yang tepat digunakan. Menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan sumber digital.

Sumber-sumber sejarah lokal hanya bisa merujuk pada sumber tertulis dan terbatas pada sumber material seperti peninggalan benda sejarah atau artefak, video rekaman dan foto. Melalui sumber tersebut hanya dapat ditemukan di museum, sehingga dalam mempelajari sejarah lokal akan lebih integratif dan siswa akan memiliki kesadaran untuk belajar sejarah karena identitas kelokalan akan terekspos dalam pembelajaran sejarah.

Untuk membahas sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di sekolah, maka bisa ditinjau untuk menggunakan pembelajaran *design thinking*. Ditelusuri ke belakang, tercatat pada tahun 2009, seorang guru bernama Kiran Bir Sethi menerapkan pembelajaran *design thinking* di Design for Change (DFC) atau sekolah Riverside Ahmedabad, India. Pada awalnya sekolah ini hanya diisi oleh sekitar 200

siswa saja. Namun, saat ini sekolah tersebut sudah memiliki 30.000 siswa. Sampai tahun 2016, *design thinking* sudah dipakai hampir 32.000 sekolah di seluruh dunia (Haeri, 2019).

Pembelajaran melalui *design thinking* memberikan perubahan pada susunan rancangan pembelajaran dari yang mengarah pada hasil dengan proses saintifik menjadi pembelajaran yang mengutamakan empati sebagai proses untuk menghasilkan suatu produk. Desain tidak diartikan sebagai sebuah bidang keilmuan tertentu. *Design thinking* mengembalikan manusia sebagai pusat inovasi dan inspirasi atas segala problematika kehidupan. *Design thinking* mengarahkan pendidikan untuk menjawab tantangan praksis.

Konsep *design thinking* sangat cocok bagi kebutuhan industri digital yang mengutamakan inovasi dan kreativitas tanpa batas. *Design thinking* mengajukan sebuah pembelajaran untuk mendukung model industri. Dengan kata lain, cepat dan berkembangnya kemajuan teknologi informasi menuntut guru selalu menemukan ide baru dan menyelesaikan persoalan-persoalan baru tanpa terbatas pada kaidah-kaidah konvensional.

Haeri (2018) menyampaikan bahwa siswa harus memiliki watak generasi baru yang dikenal sebagai milenial merupakan sebuah angkatan kerja yang sudah terbiasa dengan kehidupan digital, maka dibutuhkan proses pembelajaran yang mendukungnya seperti yang ditawarkan oleh *design thinking*. Siswa diberikan pemahaman tentang industri digital dalam pembelajaran *design thinking*. Penerapan pembelajaran *design thinking* dapat memberikan pengetahuan siswa dalam mencari

permasalahan pembelajaran yang memiliki keterbatasan dalam mencari sumber-sumber sejarah, terutama sejarah lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penggunaan Museum Multatuli sebagai sumber sejarah lokal di Lebak, Rangkasbitung, Banten dalam pembelajaran *design thinking* di sekolah pada era digital saat ini dengan harapan bahwa museum dapat mendorong siswa untuk bisa memiliki empati terhadap nilai-nilai budaya dan peninggalan-peninggalan sejarah masa lalu yang perlu dijaga dan dirawat keberadaannya sebagai warisan budaya bangsa.

## **METODE**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan instrumen studi dokumen atau bisa disebut studi pustaka (Absor, 2019). Studi pustaka adalah langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan langkah awal dalam mengumpulkan data yang diarahkan kepada mencari data dan informasi melalui dokumen-dokumen seperti hasil karya historiografi kolonial, foto digital berbentuk album karya Max Haavelar, gambar poster masyarakat Lebak masa kolonial, maupun dokumen elektronik digitalisasi Museum Multatuli yang dapat mendukung dalam proses pembuatan penulisan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Museum Multatuli sebagai Sejarah Lokal Banten**

Museum Multatuli merupakan satu-satunya museum anti-kolonial pertama di Indonesia. Museum ini bukan semata-mata menceritakan

kisah pribadi Eduard Douwes Deker tetapi sebagai perjuangan dalam menyuarkan ketimpangan dan ketidakadilan dari kolonialisme pada masa pemerintahan kolonial (Farid, 2018). Museum dapat dijadikan tempat belajar sejarah yang menyenangkan bagi siswa. Ini dapat diketahui bahwa penyimpanan benda-benda bersejarah bisa dimanfaatkan sebagai sumber sejarah. Sebagai tempat bersejarah yang memiliki berbagai peninggalan-peninggalan sejarah yang unik dan menarik, Museum Multatuli memiliki potensi untuk digunakan sebagai sarana media pembelajaran sejarah lokal. Keberadaan Museum Multatuli menyimpan banyak jejak sejarah di masa pemerintahan kolonial yang terekam dalam ingatan masyarakat Lebak tentang kejahatan kolonialisme di Indonesia.

Bangunan Museum Multatuli menjadi Cagar Budaya dan Permuseuman Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lebak. Ide awal berdirinya museum bermula dari pertemuan kecil antara sejarawan Bonnie Triyana dan guru sekaligus penggiat kajian Multatuli bernama Ubaidilah Muchtar, Bambang Eryudhawan dari ikatan Arsitek Indonesia, serta wartawan Tempo, Kurie Suditomo (Oktaviani, 2018).

Museum Multatuli diresmikan pada hari Minggu tanggal 11 Februari 2018 di Rangkasbitung, Banten oleh Bupati Lebak, Iti Octavia Jayabaya dan Direktur Jenderal Kebudayaan, Hilman Farid. Awalnya museum ini adalah tempat yang difungsikan sebagai kantor dan sekaligus kediaman wedana Lebak dan merupakan gedung kuno yang dibangun pada tahun 1923. Pembuatan gedung tersebut berbentuk huruf T yang dilengkapi pendopo

digunakan sebagai tempat pertemuan (Historia, 2018).

Sejak diresmikan, Museum Multatuli mengarahkan kepada pengunjung atau dunia pendidikan untuk mengetahui Peristiwa Lebak secara sosial dan budaya sebagai sejarah lokal yang mampu dipelajari dan dipahami masyarakat atau guru dan siswa sebagai pembelajaran sejarah anticolonialisme. Museum ini menjadi saksi bersejarah anticolonialisme di Lebak yang memiliki pengaruh besar terhadap gagasan anticolonial yang menjadikan semangat kemerdekaan masyarakat terjajah. Museum ini menyimpan berbagai peninggalan sejarah. Fasilitas Museum Multatuli meliputi gedung, koleksi, naskah, artefak. Bila diuraikan, berikut keseluruhan fasilitas dan koleksi museum:

**Tabel 1.** Fasilitas dan Koleksi Museum Multatuli, Rangkasbitung

Tujuh Ruang (mewakili periode di dalam sejarah kolonialisme)	Merangkap sebagai lobi dengan hiasan wajah Multatuli terbuat dari kepingan kaca serta kalimat kutipan Multatuli yang tenar: "Tugas Seorang Manusia Adalah Menjadi Manusia". Mengisahkan masa awal kedatangan penjelajah Eropa ke Nusantara. Periode Tanam Paksa dengan fokus budidaya kopi. Ruang Multatuli dan pengaruhnya kepada para tokoh gerakan kemerdekaan. Menceritakan gerakan perlawanan rakyat Banten dan gerakan pembebasan Indonesia dari penjajah Belanda. Rangkaian kronologis peristiwa penting di Lebak dan era purbakala. Foto yang terinsiprasi dari Lebak.
Multimedia	<i>Podcast</i> maupun video yang diputar pada layar monitor. Video singkat wawancara Multatuli kepada Pramodya

	Ananta Toer. Kliping singkat tentang tokoh-tokoh yang lahir dan pernah singgah di Rangkasbitung Rekaman suara ( <i>voice</i> ) penyair Rendra yang membacakan sajak "Demi Orang-orang Rangkasbitung". Sosial media: Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, dan GooglePlus.
Benda Bersejarah	Ubin rumah asisten Lebak yang pernah ditempati Eduard Douwes Dekker (Ubin tersebut sempat berada di Belanda dan diserahkan kepada Bupati Lebak di sebuah perhelatan di Amsterdam, Belanda). Koin kuno tahun 1857. Alat giling kopi kuno.
Surat Bersejarah	Surat Eduard Douwes Dekker untuk Raja Willem III (Surat yang memuat protes atas situasi di tanah jajahan yang pernah dialaminya serta pemberitahuan perihal naskah buku Max Havelaar yang akan terbit, dalam surat itu Eduard Douwes Dekker memohon agar Raja Willem III memberikan perhatian lebih kepada Hindia Belanda yang dikelola sembarangan dan banyak merugikan rakyat). Surat Soekarno kepada sahabatnya Samuel Koperberg (Samuel Koperberg salah satu tokoh dalam kepemimpinan Indische Sociaal-Democratische Partij (ISDP, sempalan ISDV), dalam surat tersebut Soekarno mengungkapkan kondisi di tempat pembuangannya di Ende yaitu saat pemerintahan kolonial mengasingkan Soekarno ke Ende selama empat tahun (1934-1938)).
Foto Kronologi Sejarah Lebak	Meriwayatkan tonggak-tonggak sejarah di Kabupaten Lebak, mulai berdiri sampai dengan peristiwa penting lainnya di dalam sejarah (Kronik ini terdapat fakta-fakta penting, seperti buruh Suriname yang ternyata ada dari Lebak).

<p>Patung Multatuli, Saidjah dan Adinda</p>	<p>Karya pematung terkemuka Dolorosa Sinaga. Patung tersebut adalah karya seni patung instalasi pertama di Indonesia, dimana pengunjung bisa berinteraksi di area berdirinya patung dan berswafoto. Patung tersebut melambangkan bersatunya manusia-manusia yang mendambakan keadilan tiada peduli ras dan bangsanya serta menganjurkan semangat mencari ilmu pengetahuan lewat buku.</p>
<p>Pendopo</p>	<p>Memiliki ciri khas bangunan tradisional Jawa pada umumnya (Pendopo ini sama tuanya dengan bangunan rumah dan kantor wedana yang digunakan sebagai museum. Tempat ini difungsikan sebagai beragam kegiatan yang akan diselenggarakan).</p>

Uraian fasilitas dan koleksi Museum Multatuli menjadi modal utama museum tersebut dalam memenuhi kebutuhan guru dalam melaksanakan pembelajaran sejarah di sekolah yang dapat menyisipkan materi sejarah pemerintah kolonial Belanda di Lebak, Rangkasbitung, Banten. Sehingga, Museum Multatuli erat kaitannya untuk menjadi sumber sejarah lokal.

### **Pembelajaran *Design Thinking* dalam Pembelajaran Sejarah Lokal**

Desain biasanya diterjemahkan sebagai seni, arsitektur dan segala pencapaian manusia dalam mengkreasi artefak kehidupannya. Krispendoff (1993) menyampaikan bahwa secara gramatikal dalam metodologi, desain berarti gambar dan bermakna (1) untuk membuat sketsa awal; (2) untuk merencanakan dan melaksanakan eksperimen; dan (3) untuk membentuk dalam pikiran. Desain memiliki

makna yang sama dengan *sign* atau tanda. Desain adalah sebuah proses dalam pelaksanaan pembelajaran, sudah masuk dalam dunia pendidikan. Demi terlaksananya proses pembelajaran, desain pembelajaran dikenal sebagai istilah yang sering digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan siswa. Proses ini berisi penentuan status awal pemahaman siswa, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang perlakuan dengan berbasis media untuk membantu terjadinya transisi.

Sebagai suatu disiplin ilmu, desain pembelajaran secara historis dan tradisional berakar pada psikologi ranah kognitif dan sikap. Namun, istilah ini sering dihubungkan dengan istilah desain grafis. Meski demikian, desain sebagai sebuah cerita cara berpikir dalam arti yang sangat luas dibentuk melalui perjalanan yang panjang. *Design thinking* adalah sebuah cara berpikir yang praktis dan kreatif di dalam memecahkan segala jenis permasalahan yang tengah dihadapi.

*Design thinking* merupakan istilah yang sering dipakai untuk menjelaskan inovasi dan kreativitas. Sebetulnya, *design thinking* bukanlah hal yang baru digunakan sebagai sebuah pendekatan yang sudah dimulai sejak era 1960-an. Pada era 1960-an, *design thinking* telah menjadi alat terbaik dalam teknik bidang kreativitas, sosial, dan sains komputasi. Di Amerika Serikat tahun 1960-an, industri produk desain membuat langkah awal untuk membuat jarak dengan sains dan teknik. Namun, belum begitu jauh karena para desainer masih bekerja

di laboratorium universitas dan lantai industri. Mereka belum mampu membuat ruang kerja seperti studio bengkel kerja.

Pada pertengahan 1980-an dikenal sebagai gelombang kedua *design thinking*, fokusnya hanya pada sesuatu yang membuat orang-orang yang sangat kreatif terpisah dari orang lain. Saat itu para peneliti seperti Cross (1999) melakukan investigasi mendalam ke dalam proses desain dan bagaimana desainer mendapatkan ide yang tidak dilakukan orang lain. Nigel Cross adalah seorang peneliti dalam bidang Human-Computer interaction berkolaborasi dengan Donald Schon yang memiliki latar belakang filsafat dan perencanaan perkotaan. Mereka berdua mengamati para desainer saat bekerja sendirian dan bekerja bersama dalam tim. Melalui ilmu-ilmu sosial mereka mencatat kondisi optimal, kebiasaan individu-kolektif yang paling penting pola pikir yang digunakan desainer untuk datang dengan ide-ide kreatif dan konsisten. Investigasi proses desain ini kemudian membuka pintu bagi profesi lain untuk meniru *brainstroming* dan teknik berpikir kreatif.

Periode selanjutnya tahun 1990-2005. Selama periode tersebut, desain memperluas cakupannya untuk kedua kalinya. Pada awal 1990-an, ruang lingkup yang diperluas melampaui penciptaan artefak yang nyata dengan fokus interaksi dan layanan. Pergeseran ini didukung oleh kertas kerja Buchanan (1992) bahwa dalam *design thinking* yang menggali potensi desain untuk mengatasi tantangan yang kompleks dan ambigu.

Pada tahun 2003, sejumlah universitas di Eropa dan Carnegie Mellon di negara bagian

mulai mengajarkan desain layanan kepada para siswa. Munculnya desain layanan dan metodologi, berfokus pada masalah kompleks untuk menciptakan lingkungan yang memunculkan gelombang baru yaitu alat desain, termasuk alat bagi non-desainer untuk berpartisipasi dalam desain. Pada periode yang disebut gelombang baru, alat desain diarahkan sebagai pelayanan yang bisa dipakai oleh konsumen atau non-desainer. Tokoh utama dalam pembuatan alat desain Liz Sanders pendiri Maketools. Dengan latar belakang keilmuan psikologi dan antropologi, Sanders memposisikan manusia sebagai pusat desain.

Buchanan mulai membangun lembaga yang fokus mengembangkan *design thinking* bernama IDEO. Lembaga IDEO terbentuk dari penggabungan tiga arah. Dengan pijakan yang kuat, selama sepuluh tahun IDEO menarik minat orang-orang yang tidak setuju untuk bergabung, baik dari akademisi maupun praktek desain. Tidak seperti firma desain lainnya, IDEO mengundang para ahli dari bidang yang berbeda seperti antropologi, strategi bisnis, pendidikan atau perawatan kesehatan untuk membimbing dan meningkatkan tim dan proses desain. Teknik mereka untuk menciptakan tim multidisiplin telah mendapatkan pengakuan kolektif dengan beberapa penghargaan.

Sejak itu mereka berhasil mempopulerkan istilah *design thinking* yang berpusat pada manusia. Caranya meluncurkan program pendidikan di sekolah desain, menulis beberapa buku, dan menanamkan anggota di universitas bergengsi di seluruh dunia. (Melles, Howard, & Thompson-Whiteside, 2012) memperkenalkan pendekatan *design thinking* dengan memulai

menginjakkan kakinya dalam dunia bisnis, termasuk dunia bisnis pendidikan.

Pembelajaran sejarah diperlukan keterampilan dalam menyusun dan merencanakan. Sebagai guru sejarah ini adalah tantangan. Pembelajaran sejarah lokal minim dipelajari siswa. *Design thinking* adalah pembelajaran pendekatan dengan menggunakan karakteristik empati, mendefinisikan, ide, prototipe. Pembelajaran sejarah dengan *design thinking* memberikan kemampuan pengetahuan dan keterampilan dari guru yang diberikan siswa dalam merencanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui kemajuan teknologi. Langkah-langkah pembelajaran sejarah lokal yang memanfaatkan Museum Multatuli dengan *design thinking*:

1. Empati. Pembelajaran sejarah akan menceritakan masa lalu yang memberikan arti bagi kehidupan manusia. Menceritakan masa lalu akan mengajarkan tentang perbuatan manusia di masa lampau. Dari perbuatan-perbuatan manusia di masa lampau dapat tercermin dan menilai perbuatan mana yang merupakan keberhasilan dan mana yang merupakan kegagalan. Dengan demikian, siswa dapat lebih berhati-hati agar kegagalan itu tidak terjadi lagi. Penting bagi suatu bangsa untuk memperdalam dan mempertegas pengertian sejarah yang dapat menyinari dan menghayati kepribadian nasional. Melalui pendidikan itu dapat diwujudkan dengan menumbuhkan sikap kesadaran sejarah. Guru dengan mengajarkan sikap kesadaran sejarah kepada siswa akan mengetahui kejayaan masa lampau suatu bangsanya dengan menilai perbuatan mana yang

memiliki keberhasilan dan kegagalan. Dimana kegagalan tidak akan terulang di masa depan. Pewarisan nilai sejarah penting dalam membangun kesadaran sejarah karena mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa secara nasional. Museum Multatuli merupakan bangunan sejarah yang memiliki koleksi warisan sejarah dalam perkembangan historiografi Indonesia. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di Lebak adalah simbol dari kejahatan kolonialisme. Peristiwa tersebut dijadikan sumber sejarah lokal karena terjadi di daerah Lebak, Rangkasbitung, Banten. Sebagai sumber sejarah lokal seorang guru sejarah harus membuat perencanaan dalam pembelajaran sejarah di kelas, yaitu kunjungan museum dalam membangun kesadaran sejarah siswa melalui karya wisata atau museum virtual.

2. Mendefinisikan. Guru memberikan permasalahan kepada siswa tentang peristiwa masa lampau. Siswa mencari data, menyusun informasi, dan mendefinisikan. Penerapan *design thinking* dalam pembelajaran sejarah lokal adalah melakukan deskripsi dan interpretasi dalam suatu peristiwa masa lampau. Siswa mencari data di Museum Multatuli. Data-data dipilih secara orisinalitas dan diberikan deskripsi dengan interpretasi gagasan dari siswa.
3. Ide. Guru dan siswa berkolaborasi menemukan ide-ide atau gagasan baru dalam pembelajaran sejarah. Guru memotivasi siswa dalam pembelajaran sejarah dengan *design thinking* yang dikolaborasikan dengan pembelajaran teknologi digital. Siswa mengekspresikan idenya dengan membuat produk



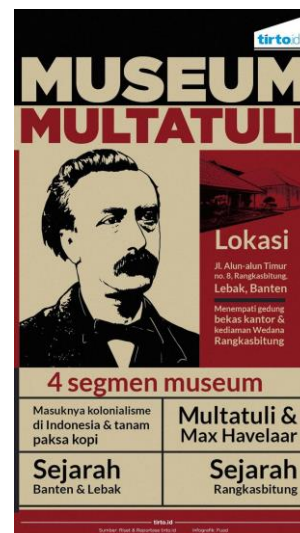
pembelajaran sejarah melalui Museum Multatuli.

4. Prototipe. Terkait pembelajaran *design thinking*, siswa dengan kreativitasnya membuat desain gambar, video virtual, ilustrasi, infografis, dan *mind map* dalam media pembelajaran sejarah di Museum Multatuli. Contoh, membuat ilustrasi tentang Peristiwa Lebak dalam pengaruh kolonialisme. Museum Multatuli memiliki arsip dan dokumen penulisan dan foto yang digunakan siswa untuk memberi inspirasi dalam melakukan ilustrasi kegiatan belajar sejarah.
5. Tes. Kegiatan akhir untuk mengatasi problematika yang dihadapi saat proses pembelajaran menggunakan *design thinking*. Sehingga, ketika membahas Peristiwa Lebak berdasarkan sumber-sumber yang ada di Museum Multatuli, siswa akan dapat membuat produk yang baik.

Dikarenakan, sumber-sumber secara lokal jarang ditemukan dan sulit didapatkan. Guru perlu mencari sumber-sumber lain yang relevan. Sumber-sumber tersebut dapat ditemukan dengan menelusuri peninggalan atau benda-benda bersejarah. Hal itu hanya dapat ditemukan di dalam museum sebagai tempat koleksi, konservasi, riset untuk kebutuhan pendidikan. Guru memanfaatkan museum dalam pembelajaran sejarah lokal. Koleksi-koleksi museum menjadi bahan referensi relevan dalam menambah sumber-sumber kajian sejarah lokal. Fakta, dokumen, dan bukti peninggalan sejarah dijadikan prinsip utama dalam mempelajari peristiwa masa lampau. Siswa akan berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran sejarah dengan adanya kesadaran sejarah dan warisan peninggalan sejarah. Dengan demikian, pemanfaatan museum akan meningkatkan rasa keingintahuan dan tanggung jawab siswa terhadap peninggalan masa lampau dan dukungan guru untuk terus memotivasi siswa dalam rasa kecintaan bangsanya melalui kesadaran sejarah. Implementasi *design thinking* dalam pembelajaran sejarah lokal yang bersinggungan dengan Multatuli adalah:

1. Infografis. Bentuk evaluasi belajar yang secara khusus dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah lokal melalui sosial media dengan infografis. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti informasi angka tahun, tempat, nama peristiwa, dan lainnya. Pembuatan infografis bisa menjadi kebutuhan dalam proses hingga evaluasi pembelajaran sejarah.

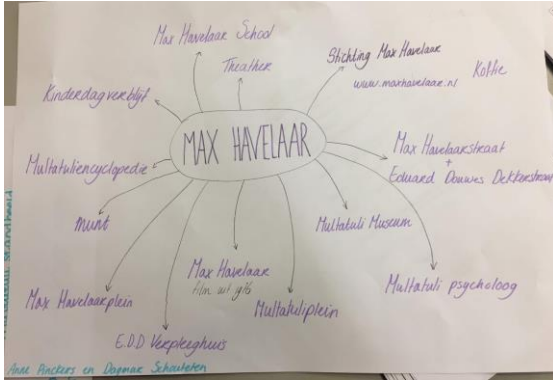


**Gambar 1.** Infografis Museum Multatuli.

Sumber: <https://tirto.id/aroma-antikolonialisme-dari-rangkasbitung-cFCd>

2. *Mind Map*. *Mind map* telah menjadi metode paling umum digunakan dalam pembelajaran sekolah hingga konsultasi bagi perusahaan besar dalam memecahkan suatu persoalan hingga pembuatan perencanaan (Buzan &

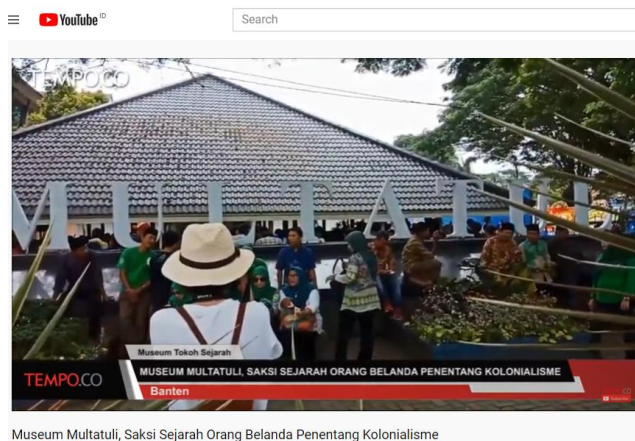
Buzan, 1993). *Mind map* berguna untuk penjelasan sejarah tematik. Artinya tema pembelajaran sejarah lokal secara konseptual bisa dijelaskan dengan sederhana melalui *mind map*.



**Gambar 2.** *Mind Map* Max Havelaar.

Sumber: <http://annepinckersblog.blogspot.com/2019/04/max-havelaar-opdrachten.html>

3. Video. Kegiatan membuat video sudah menjadi kegiatan yang biasa terjadi saat ini, karena dengan adanya gawai yang bisa dimiliki oleh setiap orang, ditambah lagi dengan adanya *platform* seperti YouTube membuat setiap orang dapat dengan mudah mengunggah sebuah video.



**Gambar 3.** Video Museum Multatuli.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=FDlyEEe3y5k>

## Museum Multatuli sebagai Sumber Sejarah Lokal Digital

Beberapa penelitian tentang kunjungan museum membantu peneliti untuk memetakan

strategi dan desain pembelajaran sejarah terutama terkait dengan sumber sejarah lokal (A, Ibrahim, & Kurniawati, 2018; Ahmad, 2010; Naredi, Qodariah, & Andi, 2018). Keberadaan museum sangat penting dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Bagi guru sejarah museum dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran sejarah.

Menurut Karyono (2010), pemanfaatan museum harus memperhatikan perencanaan observasi terhadap museum yang hendak dikunjungi seperti (1) merumuskan tujuan instruksional; (2) menghubungi pihak museum; (3) mempersiapkan instrumen observasi bagi siswa; (4) membagi siswa menjadi beberapa kelompok; dan (5) pembekalan terhadap siswa. Guru perlu memberikan fasilitas kepada siswa dalam melakukan observasi kunjungan museum. Pentingnya membuat perencanaan kunjungan museum dikuatkan oleh kunjungan Museum Lampung yang dilakukan oleh Hartati (2016). Salah satu hasilnya, kunjungan guru sejarah di SMA Seputih Agung dinilai kurang efektif karena kurangnya perencanaan sebelum melakukan observasi ke museum.

Sementara itu, produk dari pembelajaran sejarah yang dapat dihasilkan dari kunjungan museum adalah membuat video virtual Museum Multatuli dan *podcast*. Hal ini diteliti oleh Sholeh, Iswayudi, & Prabowo (2014) bahwa siswa memanfaatkan media teknologi seperti *handphone* untuk dijadikan bahan ajar dalam memperoleh data tugas observasi kunjungan museum.

Peran guru sejarah dalam memanfaatkan museum sebagai sumber sejarah lokal merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan demi membangun pengetahuan siswa

yang memiliki wawasan masa lalu yang komprehensif, yaitu pengetahuan sejarah sejarah nasional dan secara lokal. Museum Multatuli merupakan sumber sejarah lokal yang memiliki nilai-nilai budaya dan historis dari keberagaman masyarakatnya pada masa pemerintahan kolonial.

Industri digital memberikan wadah baru bagi konsumen untuk memberikan kemudahan dalam pekerjaan. Dalam dunia pendidikan teknologi digital ini akan bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Mempelajari sejarah membutuhkan banyak informasi masa lalu dan aktual. Guru sejarah harus mengolah dan merencanakan pembelajaran yang interaktif kepada siswa dengan menggunakan sumber digital dan membuat media pembelajaran digital. Untuk mengatasi persoalan dalam observasi museum atau kunjungan museum, maka pembelajaran akan diarahkan dengan menggunakan teknologi digital. Hasil penelitian Vidiardi (2015) menggunakan model *virtual reality* pada Museum Ranggawarsita. Hasil penelitian tersebut menciptakan model digital yang dibuat untuk museum dan bisa menjadi alternatif pembelajaran melalui digital tanpa harus berkunjung ke museum.

Mempelajari sejarah lokal di era digital, guru perlu memberikan strategi pembelajaran yang tepat dan bisa memberikan hasil belajar sejarah secara maksimal, yaitu memanfaatkan media sosial sebagai objek pencarian sumber dari sejarah lokal. Media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram dapat dijadikan referensi sebagai sumber sejarah lokal dari Museum Multatuli.

Gambar tersebut menunjukkan bahwa salah satu pembelajaran melalui *design thinking* dapat memberikan kreativitas dan ide kepada siswa untuk bisa membuat karya gambar yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Guru dalam proses pembelajaran juga memberikan keterangan melalui sumber-sumber sejarah yang ada baik tertulis, cetak, material/benda, yang dikolaborasikan dengan teknologi digital. Melalui *design thinking* siswa dapat aktif belajar dan berpikir kreatif melalui bahan ajar yang disediakan guru.

### **KESIMPULAN (Tahoma, Bold, Ukuran 11, Spasi 1,5)**

Pembelajaran *design thinking* tergolong baru diterapkan di Indonesia. Proses pembelajaran sejarah di sekolah menggunakan pembelajaran *design thinking* merupakan tantangan. Karakteristik dari *design thinking* adalah empati, mendefinisikan, ide, prototipe, dan tes. Pembelajaran *design thinking* dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah dengan diberikan modifikasi secara visual dalam mengukur hasil belajar seperti infografis, *mind map*, dan video. Dengan fasilitas dan koleksi yang dimilikinya, Museum Multatuli memiliki koleksi yang baik dalam membangun kesadaran sejarah siswa dengan empati. Melalui pembelajaran di Museum Multatuli sebagai sumber sejarah lokal, siswa akan memiliki respons yang beragam dengan didukung sumber digital dalam mempelajari sejarah lokal.

Museum Multatuli dapat dijadikan referensi dalam historiografi di masa kolonial bagi siswa dan dunia pendidikan. Guru memberikan perencanaan pembelajaran dengan terarah dari

pemanfaatan Museum Multatuli sebagai sumber sejarah lokal. Museum Multatuli dapat memperkaya kajian historiografi maupun kesusastraan yang bisa dijadikan sumber primer maupun sumber sekunder dari pembelajaran sejarah lokal. Siswa akan mengetahui sejarah lokal saat diberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui media digital dengan memperkenalkan museum sebagai sumber sejarah lokal yang memiliki makna pengetahuan dari berbagai koleksi dan peninggalan-peninggalan sejarah.

Dengan demikian, pembelajaran sejarah di Museum Multatuli sebagai sumber sejarah lokal dengan pembelajaran *design thinking* diperlukan bagi siswa untuk menyimpan dan merekam nilai-nilai dari peristiwa sejarah dengan memberikan kesadaran akan masa lalunya untuk selalu melakukan perubahan-perubahan di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Y., Ibrahim, N., & Kurniawati. (2018). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah. *Visipena*, 9(2), 215–235. Retrieved from <http://visipena.stkipgetsempena.ac.id/home/article/view/225/194>
- Absor, N. F. (2019). PENGGUNAAN KONSTRUKSI DAN KONSENSUS DALAM KEBENARAN SEJARAH. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset Dan Luarannya Sebagai Budaya Akademik Di Perguruan Tinggi Memasuki Era 5.0*, 304–310.
- Ahmad, T. A. (2010). Strategi pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran pada materi zaman prasejarah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 20(1).
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Buzan, T., & Buzan, B. (1993). *The Mind Map Book*. London: BBC Books.
- Carey, P. (1976). The origins of the Java War (1825–30). *The English Historical Review*, XC(CCCLVIII), 52–78. <https://doi.org/10.1093/ehr/XCI.CCCLVIII.52>
- Cross, N. (1999). Design Research: A Disciplined Conversation. *Design Issues*. <https://doi.org/10.2307/1511837>
- Farid, H. (2018). *Pidato Pembukaan Museum Multatuli*.
- Guntur, A. (2018). Kraton Buton Sebagai Sumber Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. <https://doi.org/10.21009/jps.071.06>
- Haeri, I. Z. (2018). *Pemuda dan Milenial: Museum Sumpah Pemuda dalam Design Thinking*. Jakarta.
- Haeri, I. Z. (2019). Ludo Raksasa Sejarah: Mengajarkan Computational Thinking Di Pondok Pesantren. *Proceedings Seminar Nasional Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran*, 179–190. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartati, U. (2016). MUSEUM LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *HISTORIA*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24127/hj.v4i1.386>
- Historia. (2018). 10 Hal yang Perlu Anda Ketahui Tentang Museum Multatuli. Retrieved from [historia.id](http://historia.id) website: <https://historia.id/politik/articles/10-hal-yang-perlu-anda-ketahui-tentang-museum-multatuli-vQNNX/page/1>
- Karyono, K. (2010). PEMANFAATAN MUSEUM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATERI PRASEJARAH BAGI GURUGURU SMA KOTA SEMARANG. *Jurnal Abdimas*.
- Krispendoff, K. (1993). Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi. In *Yogyakarta Penerbit Kanisius*.
- Melles, G., Howard, Z., & Thompson-Whiteside, S. (2012). Teaching Design Thinking: Expanding Horizons in Design Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 162–166. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.035>
- Multatuli. (2008). *Max Havelaar*. Yogyakarta:

Narasi.

- Naredi, H., Qodariah, L., & Andi. (2018). Pengenalan Museum Sebagai Informasi Kesejarahan Dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Prosiding Kolokium Doktor Dan Seminar Hasil Penelitian Hibah*, 165–176.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22236/psd/11165-17669>
- Oktaviani, A. N. (2018). Museum Multatuli, Museum Antikolonialisme Pertama di Indonesia. Retrieved from jawapos.com website:  
<https://www.jawapos.com/features/14/02/2018/museum-multatuli-museum-antikolonialisme-pertama-di-Indonesia/>
- Sholeh, M., Iswayudi, C., & Prabowo, E. T. (2014). E-Museum: Informasi Museum Di Yogyakarta Berbasis Location Based System. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*.
- Somad, A. (2019). *Workshop Mengintegrasikan Tokoh Daerah dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*.
- Vidiardi, S. (2015). *Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita*. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.