



Meningkatkan Kesadaran Sejarah Lokal Melalui Efektivitas Program Museum R.A.A Adwidjaja Goes To School

Deden Sumpena¹, Astri Indriyani², Heni³, Ratih Puspitasari⁴, M. Devin Putra Nur⁵

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. E-mail: sumpenadeden02@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. E-mail: astriindriyani501@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. E-mail: henirabbani06@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. E-mail: raatihpuspita3@gmail.com

⁵Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. E-mail: devinhidayat123@gmail.com

Abstrak

Penurunan kesadaran akan sejarah lokal di kalangan generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, menjadi perhatian di Kabupaten Garut. Sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap sejarah dan budaya lokal, program Museum R.A.A Adwidjaja Garut Goes to School dilaksanakan. Program ini merupakan kolaborasi antara Museum R.A.A Adwidjaja, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut, serta mahasiswa KKN, yang diimplementasikan di SDN 2 Cinunuk dan SDN 2 & 3 Wanaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mengefektifitas program literasi dengan meningkatkan kesadaran sejarah lokal pada siswa sekolah dasar dengan menghadirkan Museum R.A.A Adwidjaja ke lingkungan sekolah, sehingga siswa dapat lebih dekat dengan materi sejarah lokal melalui koleksi museum seperti benda pusaka, foto-foto bersejarah, dan naskah kuno. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari kegiatan program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan minat dan pengetahuan siswa terhadap sejarah lokal Garut, terutama melalui pendekatan interaktif yang diterapkan dalam kegiatan edukatif. Namun, beberapa faktor seperti keterbatasan waktu dan ruang di sekolah menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk keberlanjutan program ini di masa mendatang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan program edukasi sejarah lokal yang lebih efektif, serta menjadi referensi bagi instansi lain yang ingin menerapkan program serupa. Selain itu, program ini diharapkan dapat berkelanjutan dan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesadaran sejarah di kalangan generasi muda di Kabupaten Garut.

Kata Kunci: Kesadaran sejarah lokal, museum, edukasi, efektivitas.

Abstract

The decline in awareness of local history among the younger generation, especially elementary school students, is a concern in Garut Regency. As an effort to increase understanding and appreciation of local history and culture, the Museum R.A.A Adwidjaja Garut Goes to School program was implemented. This program is a collaboration between the R.A.A Adwidjaja Museum, the Garut Regency Tourism and Culture Office, and KKN students, implemented at SDN 2 Cinunuk and SDN 2 & 3 Wanaraja. This research aims to make the literacy program effective by increasing local history awareness in elementary school students by bringing the R.A.A Adwidjaja Museum to the school environment, so that students can get closer to local history material through museum collections such as heirlooms, historical photographs, and ancient manuscripts. The research method used is descriptive qualitative, with data collection through observation, interviews, and documentation of program activities. The results showed that the program succeeded in increasing students' interest and knowledge of Garut local history, especially through the interactive approach applied in educational activities. However, some factors such as limited time and space in schools become challenges that need to be overcome for the sustainability of this program in the future. The results of this study are expected to contribute to the development of a more effective local history education program, as well as a reference for other institutions that want to implement a similar program. In addition, this program is expected to be sustainable and have a long-term impact on historical awareness among the younger generation in Garut Regency.

Keywords: *Local history awareness, museums, education, effectiveness.*

A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yang diwajibkan oleh perguruan tinggi. UIN Sunan Gunung Djati Bandung menerapkan konsep KKN berbasis SISDAMAS (Sistem Pemberdayaan Masyarakat) yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia melalui pendidikan, pemberdayaan ekonomi, serta pengembangan budaya lokal. Melalui pendekatan ini, diharapkan mahasiswa mampu memberikan solusi berkelanjutan yang relevan dengan kebutuhan dan potensi masyarakat setempat.

Kesadaran akan pentingnya sejarah lokal di kalangan generasi muda saat ini semakin menurun, terutama di lingkungan sekolah dasar. Padahal, sejarah lokal memiliki peran krusial dalam membentuk identitas dan jati diri individu serta memperkuat rasa kebanggaan terhadap daerah asal. Di Kabupaten Garut, yang memiliki kekayaan sejarah dan budaya, tantangan ini menjadi semakin nyata. Minimnya pengetahuan generasi muda mengenai sejarah lokal berpotensi mengakibatkan hilangnya apresiasi terhadap warisan budaya yang dimiliki.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui program Museum R.A.A Adwidjaja Garut Goes to School, sebuah inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sejarah lokal di kalangan siswa sekolah dasar. Program ini merupakan kolaborasi antara Museum R.A.A Adwidjaja dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut, serta melibatkan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai fasilitator dalam pelaksanaannya. (Fauziah, 2021)

Museum yang berkolaborasi dengan KKN 3 Wanaraja dalam upaya pemberdayaan Masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan kebudayaan dan minat literasi pada siswa yaitu Museum R.A.A Adwidjaja kabupaten Garut. Dalam konsep Museum goes to school ini Museum menyediakan materi sejarah lokal kepada siswa dengan menghadirkan berbagai koleksi museum yang berkaitan dengan sejarah dan budaya Garut, seperti benda pusaka, foto-foto Garut tempo dulu, serta naskah-naskah kuno yang dapat dipresentasikan di Sekolah. Selain itu, Museum juga memberikan kegiatan edukatif seperti sesi interaktif yang dapat lebih mengeksplor minat bakat siswa. Program ini diimplementasikan di SDN 2 Cinunuk dan SDN 2 & 3 Wanaraja di Desa Wanaraja. Pendekatan ini diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk mempelajari dan menghargai sejarah lokal mereka, sekaligus menjadikan sejarah lebih hidup dan menarik di mata mereka. (S. Rodiah, 2017)

Namun, efektivitas program ini masih perlu dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana program ini mampu mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan sejarah lokal di kalangan siswa. Selain itu, penting untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan atau hambatan dalam implementasi program tersebut, serta bagaimana peran aktif dari berbagai pihak, termasuk sekolah, mahasiswa KKN, dan masyarakat lokal, dalam mendukung keberlanjutan program ini.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas program Museum R.A.A Adwidjaja Garut Goes to School dalam meningkatkan kesadaran sejarah lokal di kalangan siswa sekolah dasar, serta mengidentifikasi kontribusi program tersebut terhadap pelestarian budaya dan sejarah Garut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pentingnya edukasi sejarah lokal di lingkungan sekolah dan bagaimana program ini dapat terus ditingkatkan untuk generasi mendatang. Penelitian ini dibatasi pada pelaksanaan program "Museum R.A.A Adwidjaja Garut Goes to School" yang dilaksanakan di SDN 2 Cinunuk dan SDN 2&3 Wanaraja. Fokus penelitian adalah pada evaluasi efektivitas program tersebut dalam meningkatkan kesadaran sejarah lokal pada siswa kelas 4 hingga 6, yang menjadi sasaran utama kegiatan. (E. Bahtiar, 2021)

Fokus penulis dalam kegiatan ini adalah pada peran program Museum R.A.A Adwidjaja Garut Goes to School dalam meningkatkan kesadaran sejarah lokal di kalangan siswa sekolah dasar di Desa Wanaraja. Hal ini diharapkan akan memberikan panduan kepada masyarakat, khususnya pihak sekolah, untuk lebih aktif terlibat dalam

program literasi sejarah ini, yang pada akhirnya akan mendukung upaya pelestarian sejarah dan budaya lokal. Tujuan dari artikel ini adalah untuk memahami pandangan masyarakat dan sekolah terhadap program tersebut, kontribusi program dalam meningkatkan pengetahuan sejarah siswa, serta peran program Museum Goes to School sebagai sarana edukasi sejarah lokal. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi tambahan yang berharga dalam literatur tentang peningkatan kesadaran sejarah lokal di pedesaan melalui program edukasi berbasis museum.

B. METODE PENGABDIAN

Penelitian yang dilakukan di Desa Wanaraja, Kabupaten Garut ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu prosedur pengumpulan data yang melibatkan informasi deskriptif berupa kata-kata lisan dan tulisan. Data tersebut diperoleh dari survei, wawancara, dan observasi yang telah dilakukan secara sistematis dan menyeluruh.

Metode pengabdian yang diterapkan adalah sistem pemberdayaan masyarakat (Sisdamas). Dalam hal ini, peneliti datang ke Desa Wanaraja tanpa membawa program khusus. Tugas peneliti adalah untuk mengoptimalkan program-program yang sudah ada di desa dengan mengajak masyarakat berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Jika diperlukan, peneliti juga akan memfasilitasi kegiatan baru yang mungkin diperlukan. Selain itu, metode pengabdian ini melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan tersebut dan menjaga kerjasama serta kekompakkan dengan penduduk setempat untuk memastikan kelangsungan kegiatan. Selanjutnya Peneliti juga melakukan evaluasi diri untuk menilai kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pengabdian.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Museum goes to School sebagai bagian dari rangkaian kegiatan program kerja dari kelompok 3 KKN Wanaraja merupakan salah satu Tindakan aktif dari mahasiswa dalam pemberdayaan Masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan dan minat literasi pada anak-anak Tingkat Sekolah dasar.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 21 - 22 Agustus 2024 di SDN 2 Cinunuk dan SDN 2-3 Wanaraja serta berkolaborasi dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kabupaten Garut beserta seluruh pihak dari Museum R.A.A Adiwidjaja kabupaten Garut. Dalam kegiatan ini Kelompok 3 KKN Wanaraja menjadi fasilitator untuk berlangsungnya pelaksanaan Museum goes to School agar upaya pemberdayaan Masyarakat pada peningkatan pengetahuan kebudayaan dan peningkatan minat literasi pada anak ini terealisasi dengan baik.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan Museum goes to School ini adalah sebagai berikut:

1. Pengajuan ke pihak Museum R.A.A Adiwidjaja dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

Tahapan ini merupakan tahapan awal ataupun Langkah awal untuk mendapatkan persetujuan dari pihak Museum terkait keterlibatannya dalam program. Tahapan ini meliputi berbagai kegiatan yang dilakukan oleh Kelompok 3 KKN Wanaraja sebagai fasilitator diantaranya pengajuan surat yang dilakukan secara langsung beserta diskusi dan koordinasi secara lanjut untuk memastikan kesiapan Museum, kebutuhan logistic, waktu pelaksanaan dan teknis pelaksanaan.

2. Pengajuan dan perizinan ke pihak SDN 2 Cinunuk dan SDN 2-3 Wanaraja

Tahapan kedua dari pelaksanaan program Museum goes to School ini merupakan pengajuan dan perizinan ke pihak sekolah yang akan menjadi sasaran Museum goes to School ini. Adapun sekolah yang dipilih merupakan sekolah terdekat dari wilayah kerja Kelompok 3 KKN Wanaraja. Kegiatan pada tahapan ini meliputi pembuatan surat yang menjelaskan program, tujuan, waktu pelaksanaan yang dilakukan secara langsung dilanjut dengan obrolan singkat mengenai Gambaran kegiatan tersebut, waktu yang disepakati sekolah dan kesiapan siswa. Pada kegiatan ini sasarannya adalah siswa/i kelas 4-6 karena keterbatasan ruangan mengingat volume siswa cukup banyak. Setelah diskusi pihak sekolah juga memberikan surat persetujuan secara resmi sebagai bukti bahwa program bisa dilaksanakan di sekolah tersebut.

3. Fiksasi tanggal pelaksanaan

Setelah berkoordinasi dengan kedua pihak sekolah dan mendapatkan tanggal fiks pelaksanaan Langkah selanjutnya yaitu mengirimkan jadwal resmi ke pihak sekolah dan pihak Museum R.A.A Adiwidjaja sebagai bentuk finalisasi juga kesepakatan dan menyiapkan dan memastikan semua keperluan kegiatan juga persiapan sudah matang.

4. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan selanjutnya merupakan kegiatan inti pelaksanaan Museum goes to School ke sekolah yang berlangsung dari pukul 09.00 s/d selesai yang berlangsung di SDN 2 Cinunuk pada tanggal 21 Agustus 2024 berlanjut di SDN 2-3 Wanaraja pada tanggal 22 Agustus 2024.

5. Evaluasi kegiatan

Dihari terakhir berlangsungnya program Museum goes to School tentu diakhiri dengan penutupan dan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh Kelompok 3 KKN Wanaraja

Program Museum goes to School ini merupakan program yang lahir dari keresahan Masyarakat terkait kurangnya minat literasi pada anak dan kurangnya kaingin tahuan mengenai kebudayaan pada anak. Dengan itu, diadakannya program Museum goes to School ini dengan harapan mampu meningkatkan pengetahuan mengenai kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar dan meningkatkan minat literasi pada anak usai sekolah dasar. Besar harapan juga program tersebut bisa terus berlanjut untuk Angkatan-angkatan selanjutnya agar setelah lulus sekolah dasar mereka mempunyai sedikitnya pengetahuan mengenai kebudayaan dan Sejarah lingkungan tempat tinggal mereka.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sejarah Museum R.A.A. Adiwidjaja

Museum satu kat dari Bahasa Yunani yang memiliki arti sebuah kuil, yang dulunya dijadikan tempat hiburan, tempat menyimpan benda-benda untuk dipelajari. Museum itu tempat menyimpan benda yang mempunyai sejarah untuk diteliti, dipelajari, dilestarikan serta dipublikasikan. Tokoh yang pertama kali mendirikan museum yang sekarang disebut dengan panggilan bapak permuseuman nasional yakni, Muhammad Amir Sutaarga lahir dikuningan 1978.

Museum R.A.A. Adiwidjaja berdiri pada tanggal 9 November 2009 dengan lokasi ruangan yang berada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Garut, yaitu Jl. Ahmad Yani, Sukagalih kec. Tarogong Kidul. Nama museum R.A.A Adiwidjaja diambil dari nama Bupati Garut pertama, yaitu Raden Adipati Aria Adiwidjaja. Nama tersebut dipilih untuk museum ini karena beliau memiliki peran sejarah yang sangat signifikan. Selain menjabat sebagai bupati pertama, beliau juga dikenal sebagai salah satu tokoh pendiri Kabupaten Garut.

Museum R.A.A Adiwidjaja memiliki tugas utama dalam pelestarian benda-benda bersejarah serta memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk menyebarluaskan informasi mengenai artefak bersejarah, khususnya yang berkaitan dengan sejarah kebudayaan Garut. Museum ini bertujuan untuk menjaga dan merawat koleksi benda peninggalan sejarah agar tetap terpelihara dengan baik. Visi dari Museum R.A.A Adiwidjaja adalah untuk menjadikannya sebagai pusat informasi dan pendidikan mengenai benda bersejarah, dengan memberikan informasi dan komunikasi yang mencerahkan, memberdayakan, dan mencerdaskan masyarakat dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia. Untuk mencapai visi tersebut, misi museum meliputi: pengelolaan yang efektif terhadap koleksi benda cagar budaya yang memiliki nilai sejarah, penyediaan layanan yang berkualitas tinggi, dan upaya untuk memperkenalkan Museum R.A.A Adiwidjaja kepada publik luas.

Benda-benda bersejarah yang menjadi koleksi di Museum R.A.A Adiwidjaja sebagai berikut:

1. Ada beberapa miniatur rumah adat di museum R.A.A. Adiwidjaja, Seperti rumah adat kampung pulo yang unik dengan mempertahankan jumlah bangunannya yang berjumlah tujuh buah, yang terdiri dari 6 rumah dan satu tajug (masjid), situs makan cinunuk yang pada zamannya menetap seorang kyai bernama RD Wangsa Muchammad. Lokasinya ada di kampung cinunuk, situs makam godong yang berada di kecamatan karangpawitan, kabuyutan uruy berlokasi di kecamatan bayombong, masjid sjoero, kampung dukuh, rumah adat julang ngampak, dan lainnya. Sampai saat ini beberapa rumah adat pada aslinya masih terjaga dan utuh, salah satunya rumah adat yang berada di lokasi Cangkuang Leles yaitu rumah adat kampung pulo. Dan disini lain terdapat juga rumah adat yang sudah tidak ada keberadaannya seperti rumah adat papandak yang terletak di Kecamatan Wanaraja.
2. Di museum R.A.A. Adiwidjaja ini terdapat senjata tradisional Jawa Barat yaitu: Seperti Kujang, terdapat Replika senjata-senjata lainnya yang dimiliki Jawa Barat khususnya di kabupaten Garut seperti encis yang berasal dari situs kabuyutan Ciburuy, trisula, mata tumbak dan genta.
3. Foto-Foto Album Bupati Garut dari zaman dulu-sekarang.
4. Alat-alat tradisional
5. Reflika Patung R.A.A. Adiwidjaja

2. Meningkatkan Kesadaran Sejarah Lokal melalui Efektivitas Program Museum R.A.A Adwidjaja Goes to School

Di tengah kemajuan teknologi dan globalisasi, penting bagi kita untuk menjaga kesadaran akan sejarah lokal sebagai bagian dari identitas budaya suatu bangsa. Pemahaman tentang sejarah lokal memiliki peranan penting dalam membentuk identitas budaya dan nasional. Untuk memperkuat kesadaran ini, kami bekerja sama dengan Museum R.A.A Adiwidjaja melaksanakan program edukasi selama dua hari berturut-turut di SDN 2 Cinunuk dan SDN 2 & 3 Wanaraja. SDN 2 Cinunuk dan SDN 2&3 Wanaraja Yang berlokasi di Desa Wanaraja, merupakan sekolah yang memiliki komitmen tinggi terhadap Pendidikan dan pelestarian budaya local. Oleh karena itu sekolah ini menjadi lokasi yang ideal untuk program Museum R.A.A Adiwidjaja Goes to School.

Salah satu cara efektif untuk mencapai tujuan ini adalah dengan melibatkan generasi muda secara langsung dalam pemahaman sejarah mereka. Program "Museum R.A.A Adiwidjaja Goes to School" adalah contoh inovatif dari pendekatan ini, bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan sejarah lokal kepada siswa melalui interaksi langsung dengan museum. Program "Museum R.A.A Adiwidjaja Goes to School" merupakan salah satu program kami agar bisa mendekatkan museum kepada siswa di sekolah-sekolah. program "Museum R.A.A Adiwidjaja Goes to School"

melakukan pendekatan yang berbeda untuk memperkenalkan sejarah lokal kepada siswa, yaitu dengan menggunakan metode presentasi PowerPoint (PPT). Metode ini menawarkan cara yang efisien dan menarik untuk menyampaikan materi sejarah kepada siswa, terutama di era digital ini.

Dengan menggunakan presentasi power point yang sudah kami siapkan, tim Museum R.A.A Adiwidjaya dapat menyajikan materi sejarah lokal dengan cara yang visual dan dinamis. Slide-slide PPT yang dirancang dengan baik dapat menampilkan gambar-gambar artefak, peta sejarah, dan foto-foto bersejarah yang dapat membantu siswa memahami konteks sejarah dengan lebih jelas. Visualisasi ini membuat informasi sejarah lebih mudah dipahami dan diingat. Selain gambar, kami juga menampilkan seperti video pendek atau klip audio yang relevan. Misalnya, cuplikan video mengenai lokasi Museum R.A.A Adiwidjaya yang ada di trogong kidul yang berisi audio dari narasi sejarah dapat memperkaya pengalaman belajar dan menambah dimensi interaktif pada presentasi.

Kegiatan ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa melalui sesi tanya jawab dan diskusi kelompok. Metode interaktif ini membantu siswa lebih memahami dan mengapresiasi sejarah lokal mereka. Feedback dari guru dan siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam menghidupkan pelajaran sejarah. Program "Museum R.A.A Adwidjaja Goes to School" yang dilaksanakan di SDN Wanaraja 2 & 3 serta SDN 2 Cinunuk telah memberikan dampak yang sangat positif dalam upaya meningkatkan kesadaran sejarah lokal di kalangan siswa sekolah dasar. Program ini dirancang dengan pendekatan yang berbeda dari metode pembelajaran sejarah konvensional, dengan menekankan interaktivitas dan kreativitas. Dalam kegiatan ini, para siswa diajak untuk mengenal sejarah lokal, terutama kisah hidup R.A.A Adwidjaja, melalui pameran keliling, replika artefak, dan permainan sejarah yang menarik. Dengan cara ini, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang sejarah daerah mereka. Program ini sangat penting dalam konteks pembelajaran sejarah di Indonesia, di mana sejarah lokal sering kali tidak mendapatkan perhatian yang layak dalam kurikulum formal. Banyak siswa yang hanya mengenal sejarah nasional atau internasional tanpa memahami sejarah penting dari daerah mereka sendiri. Padahal, sejarah lokal adalah bagian penting dari identitas budaya yang perlu dipelihara. Melalui program ini, siswa diajak untuk melihat bahwa tokoh-tokoh seperti R.A.A Adwidjaja memiliki peran penting dalam perkembangan daerah mereka dan merupakan bagian integral dari sejarah yang membentuk jati diri mereka sebagai warga lokal.

Salah satu keunggulan dari program ini adalah penggunaan metode yang interaktif. Pameran keliling yang membawa artefak dan replika benda-benda sejarah ke sekolah-sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat langsung dan memegang benda-benda yang berkaitan dengan sejarah lokal. Ini tidak hanya

membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa lebih mudah memahami materi. Dengan melihat dan berinteraksi langsung dengan artefak, siswa dapat lebih mudah membayangkan bagaimana kehidupan di masa lalu dan bagaimana peran penting tokoh-tokoh sejarah dalam membentuk masyarakat mereka saat ini.

Pendekatan kreatif juga terlihat dalam penggunaan permainan sejarah dan simulasi peran. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berperan sebagai tokoh sejarah dan berpartisipasi dalam permainan yang menguji pengetahuan mereka tentang sejarah lokal. Simulasi ini memberikan dampak emosional yang lebih kuat, di mana siswa dapat merasakan tantangan dan peran yang diemban oleh tokoh-tokoh sejarah dalam menghadapi berbagai situasi di masa lalu. Hal ini menciptakan hubungan emosional antara siswa dan materi sejarah, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman dan minat mereka terhadap pelajaran sejarah. Program ini juga melibatkan guru-guru di sekolah, yang memainkan peran penting dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran sejarah. Melalui program ini, para guru dapat melihat berbagai pendekatan baru dalam mengajarkan sejarah, yang lebih dinamis dan interaktif. Hal ini juga memberikan wawasan bagi para guru tentang bagaimana mereka dapat memodifikasi metode pengajaran mereka untuk membuat pelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Kolaborasi antara pihak sekolah, museum, dan mahasiswa KKN menciptakan sinergi yang efektif dalam menyampaikan materi sejarah dengan cara yang lebih bermakna dan kontekstual.

Pada hari pertama, kami mahasiswa KKN beserta tim Museum R.A.A Adiwidjaja memulai kegiatan di SDN 2 Cinunuk. Presentasi PPT yang disiapkan mencakup materi tentang sejarah lokal yang relevan dengan kehidupan masyarakat sekitar. Melalui visualisasi yang menarik dan informasi yang disajikan secara sistematis, siswa diperkenalkan pada tokoh-tokoh bersejarah, peristiwa penting, rumah adat serta artefak yang memiliki nilai historis.



Gambar 1. Pemaparan materi oleh pihak R.A.A Adiwidjaja dibersamai dengan anggota KKN di SDN 2 Cinunuk

Gambar diatas menggambarkan suasana kegiatan presentasi yang informatif dan terfokus pemahaman mendalam mengenai museum, yang dihadiri oleh guru beserta murid SDN 2 Cinunuk dan pihak lainnya dari dinas pariwisata dan budaya.



Gambar 2. Pemaparan materi dari pihak disparbud di SDN 2 & 3 Wanaraja

Hari kedua dilanjutkan di SDN 2 & 3 Wanaraja. Di sini, program yang sama diterapkan dengan penekanan pada relevansi sejarah lokal dalam konteks lebih luas. Presentasi PPT diadaptasi untuk menyertakan konten yang spesifik bagi daerah tersebut, termasuk informasi tentang kebudayaan, tradisi, dan situs bersejarah yang penting bagi komunitas setempat.



Gambar 3. Antusias siswa turut aktif dalam pemaparan materi

Siswa di SDN 2 & 3 Wanaraja diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan. Kegiatan ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mempelajari sejarah lokal.



Gambar 4. Acara telah berjalan dengan baik serta partisipasi mereka untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan mengenai museum.

Program ini menunjukkan efektivitas metode presentasi PPT dalam menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Visualisasi yang kuat dan interaksi langsung dengan siswa membantu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Selain itu, program ini juga memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara institusi pendidikan dan museum dalam meningkatkan kesadaran sejarah lokal. Melalui inisiatif seperti ini, diharapkan akan ada peningkatan minat dan penghargaan terhadap sejarah lokal di kalangan siswa. Dengan pengetahuan yang lebih baik tentang masa lalu mereka, generasi muda dapat lebih memahami dan menghargai warisan budaya mereka, serta merasa lebih terhubung dengan komunitas dan identitas mereka sendiri.

Program edukasi dari Museum R.A.A Adiwidjaja di SDN 2 Cinunuk dan SDN 2 & 3 Wanaraja adalah contoh inspiratif dari bagaimana pendekatan inovatif dalam pendidikan dapat mengubah cara kita memandang dan memahami sejarah lokal. Dengan terus mengadakan kegiatan serupa, diharapkan semakin banyak siswa yang akan merasakan manfaat dari pemahaman yang lebih dalam tentang sejarah mereka. Selain itu, program ini juga berhasil menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap warisan budaya lokal di kalangan siswa. Dengan mengenal sejarah daerah mereka sendiri, siswa dapat lebih menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam warisan budaya lokal dan merasa memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikannya. Kesadaran ini penting dalam membangun karakter generasi muda yang peduli terhadap identitas lokal mereka, terutama di era globalisasi yang sering kali mendorong homogenisasi budaya. Program ini menjadi upaya nyata dalam mempertahankan keunikan budaya lokal dan mengajarkan pentingnya pelestarian warisan budaya. Dampak positif dari program ini terlihat dalam respons siswa yang sangat antusias. Banyak siswa yang mengungkapkan ketertarikan mereka untuk belajar lebih lanjut tentang sejarah lokal dan beberapa di antaranya bahkan menunjukkan keinginan untuk mengunjungi Museum R.A.A Adwidjaja bersama

keluarga mereka. Ini menunjukkan bahwa program ini berhasil membangkitkan minat siswa terhadap sejarah di luar kelas dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih banyak tentang warisan budaya mereka. Respons positif ini adalah indikasi bahwa pendekatan interaktif yang digunakan dalam program ini efektif dalam menarik minat siswa terhadap pelajaran sejarah.

Hasil evaluasi program menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang diajarkan. Sebelum program ini dilaksanakan, banyak siswa yang hanya memiliki pemahaman terbatas tentang R.A.A Adwidjaja dan sejarah Garut. Namun, setelah mengikuti program ini, siswa menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan mereka tentang tokoh-tokoh dan peristiwa penting dalam sejarah lokal. Ini membuktikan bahwa pendekatan yang digunakan dalam program ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah lokal. Di masa depan, diharapkan program seperti "Museum R.A.A Adwidjaja Goes to School" dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan lebih lanjut. Program ini dapat diperluas ke lebih banyak sekolah dan melibatkan lebih banyak siswa, sehingga dampak positifnya dapat dirasakan oleh lebih banyak orang. Selain itu, pendekatan interaktif yang digunakan dalam program ini dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam mengajarkan sejarah dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Kolaborasi antara museum, sekolah, dan komunitas lokal juga dapat diperkuat untuk menciptakan program-program lain yang berfokus pada pelestarian budaya dan pendidikan sejarah.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai program Museum R.A.A Adwidjaja Garut Goes to School, dapat disimpulkan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang sejarah lokal Garut. Program ini berhasil memfasilitasi pembelajaran sejarah dengan cara yang menarik dan interaktif melalui presentasi, koleksi museum, serta sesi diskusi yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, kolaborasi antara Museum R.A.A Adwidjaja, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut, serta mahasiswa KKN terbukti berperan penting dalam pelaksanaan program ini. Faktor-faktor pendukung seperti pendekatan visual dan interaktif berhasil meningkatkan minat siswa terhadap sejarah lokal. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, seperti keterbatasan waktu dan ruang di sekolah, yang memengaruhi efektivitas jangka panjang dari program ini. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas dan kesinambungan program ini ke depannya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat diberikan. Untuk Museum R.A.A Adwidjaja dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut, disarankan untuk memperluas cakupan program Museum Goes to School ke lebih banyak sekolah di wilayah Garut. Selain itu, perlu adanya pengembangan konten yang lebih variatif dan inovatif, seperti penggunaan teknologi

digital untuk memaksimalkan pengalaman belajar siswa. Untuk sekolah-sekolah diharapkan dapat menyediakan waktu dan ruang yang lebih fleksibel untuk pelaksanaan program edukasi sejarah, sehingga siswa dapat lebih mendalami materi yang disampaikan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan evaluasi jangka panjang terhadap dampak program ini, baik dari segi peningkatan pengetahuan sejarah lokal siswa maupun pengaruhnya terhadap pengembangan karakter budaya di kalangan generasi muda. Penelitian ini juga dapat memperdalam analisis tentang peran teknologi dalam mendukung pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah dasar.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga pelaksanaan KKN Sisdamas Mitra Pemda Garut oleh Kelompok 3 UIN Sunan Gunung Djati Bandung dari 28 Juli hingga 31 Agustus 2024 dapat berjalan dengan lancar. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada:

1. UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini melalui program KKN.
2. Bapak Dr. Deden Sumpena, M.Ag., selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan moral selama proses penelitian dan pelaksanaan program KKN.
3. Kepala Desa Wanaraja, Kepala Dusun, beserta perangkat desa lainnya yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam kegiatan ini.
4. Ketua RW 07 dan RW 08 dan Ketua RT beserta Kader yang telah membantu peneliti dalam menjalin komunikasi dengan masyarakat dan memfasilitasi berbagai kebutuhan selama kegiatan berlangsung.
5. Seluruh masyarakat Kampung Cinunuk Tengah, khususnya warga RW 07 dan RW 08, serta Karang Taruna atas sambutan hangatnya, yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan program ini.
6. Semua pihak lainnya yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam kelancaran penelitian dan kegiatan yang dilaksanakan.

Dukungan dan bantuan dari seluruh pihak sangat berarti bagi peneliti, dan tanpa kerjasama ini, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dan mendukung peningkatan kesadaran sejarah lokal di lingkungan masyarakat.

G. DAFTAR PUSTAKA

- AULIASIFA, B. (2020). Destination Branding Kabupaten Garut Oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut.
- Azhar, R. A. (2022). *Perancangan Informasi Asal Mula Nama Kota Garut Melalui Media Buku Ilustrasi* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Bahtiar, E., Pajriah, S., & Suryana, A. (2021). Pemanfaatan Museum Raa Adiwidjaja Sebagai Sumber Belajar Sejarah (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Persis Tarogong). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 8(2), 199-210.
- Fauziah, H. (2021). *Sejarah museum RAA Adiwidjaja Garut dari tahun 2010-2019* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Hami, F. (2023). *Sejarah terbentuknya kabupaten Garut tahun 1811-1913* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Latifundia, E. (2016). Unsur Religi pada Makam-makam Kuna Islam di Kawasan Garut. *Jurnal Lektur Keagamaan*, 14 (2), 479-500.
- Lukmanul Hakim, M. (2017). *Perancangan Kampanye Persuasi Museum RAA Adiwidjaja Garut Melalui Event Aksi Peduli Dan Warnai* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Rodiah, S., Khadijah, U. L. S., & Kurniasih, N. Naskah Kuno sebagai Identitas Budaya di Masyarakat Kabuyutan Ciburuy Bayongbong Kabupaten Garut Ancient Manuscript as Cultural Identity in The Community of Kabuyutan Ciburuy Bayongbong Garut Residence.