



SITUS KRATON PLERED SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN REKONSTRUKSI SEJARAH

FEBTA PRATAMA

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
Jl. Raya Tengah No. 80, Pasar Rebo, Jakarta Timur
Email: ayodhyaafebta@yahoo.com

Abstract: The Palace Site Plered as a Learning Media of Historical Reconstruction. The purpose of research on the Palace Site Plered during Islamic Mataram was to see how big the potential and the prospective site of the Palace as a learning Medium Plered Reconstruction History either to students, a student of history, as well as lovers of history. This research uses qualitative deskriptif method with this type of research is historical. As for the method of this research consists of the stages of data collection, data analysis, and then the last stage of verification or conclusion. In the third stage of the four-stage research history. The results showed that the Palace historical site Plered beneficial to provide insight into the history of the Sultanate of Mataram Islam and has potential as a medium of instruction in developing the learning model reconstruction of history. The Palace site is useful as a productive activity of Plered as preparation of scientific papers, final project, the creation of media, and natural history education, laboratory for students, students of history and public history lovers.

Keywords. Kraton Plered, Media of Learning, Reconstruction of History.

Abstrak. Situs Kraton Plered sebagai Media Pembelajaran Rekonstruksi Sejarah. Tujuan penelitian terhadap Situs Kraton Plered pada masa Mataram Islam ini ialah untuk melihat seberapa besar potensi dan prospektif situs Keraton Plered sebagai Media Pembelajaran Rekonstruksi Sejarah baik itu kepada siswa, mahasiswa sejarah, maupun masyarakat pecinta sejarah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian historical. Adapun metode penelitian ini terdiri dari tahap pengumpulan data, kemudian analisis data, dan terakhir tahap verifikasi atau kesimpulan. Dalam ketiga tahapan tersebut termasuk empat tahap penelitian sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs sejarah Kraton Plered bermanfaat untuk memberikan pemahaman tentang sejarah Kesultanan Mataram Islam dan memiliki potensi sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan model pembelajaran rekonstruksi sejarah. Situs Kraton Plered bermanfaat sebagai kegiatan produktif seperti penyusunan makalah, tugas akhir ilmiah, pembuatan media, dan laboratorium alami Pendidikan Sejarah bagi siswa, mahasiswa sejarah dan masyarakat umum pecinta sejarah.

Kata kunci. Kraton Plered, Media Pembelajaran, Rekonstruksi Sejarah.

PENDAHULUAN

Mataram Islam merupakan kerajaan Islam terbesar di Jawa pada abad 16-17 Masehi. Mataram Islam diyakini oleh masyarakat sebagai penerus dari kerajaan Pajang di bawah pemerintahan Sultan Hadiwijaya. Ki Ageng Pemanahan adalah tokoh yang membangun daerah Mataram. Mataram awalnya merupakan sebuah alas (hutan) yang merupakan hadiah sultan Pajang kepada Ki Ageng Pemanahan atas jasanya kepada kesultanan pajang. Kerajaan Mataram berdiri pada tahun 1582 pusat kerajaan ini terletak di sebelah tenggara kota Yogyakarta, yakni di Kotagede. Setelah wafatnya Ki Ageng Pemanahan, Pemerintahan mataram digantikan oleh anaknya Danang Sutawijaya atau Pangeran Ngabehi Loring Pasar dan mengangkat dirinya menjadi raja mataram yang bergelar Panembahan Senopati. Danang Sutawijaya melakukan perluasan termasuk ke Pajang dan membawa beberapa pusaka Kesultanan Pajang.

Setelah Panembahan Senopati meninggal kekuasaannya digantikan oleh anaknya yang bernama Mas Jolang atau Panembahan Seda Krapyak. Jolang hanya memerintah selama 12 tahun (1601-1613), tercatat bahwa pada pemerintahannya beliau membangun sebuah taman Danalaya di sebelah barat kraton. Pemerintahannya berakhir ketika beliau meninggal di hutan Krapyak ketika beliau sedang berburu. Selanjutnya bertahtalah Mas Rangsang, yang bergelar Sultan Agung Hanyakrakusuma. Di bawah pemerintahannya (tahun 1613-1645) Mataram mengalami masa kejayaan. Ibukota kerajaan Kotagede dipindahkan ke Kraton Kerta. Sultan Agung tercatat melakukan beberapa kali penyerangan ke Batavia untuk mengusir VOC. Pada tahun 1646 Amangkurat I naik tahta

menggantikan Sultan Agung (dalam Serat Babad Momana menyebutkan angka tahun 1568 Jawa). Berdasarkan Serat Babad Momana, gelar yang digunakan saat naik tahta adalah Sunan Mangkurat Hanyakrakusuma Senapati ing Ngalaga Panatagama.

Pada masa pemerintahan Amangkurat I, keraton kembali dipindahkan dari Kerta ke Plered. Selain itu pada masa pemerintahan raja keempat Kerajaan Mataram-Islam inilah untuk pertama kalinya kota pusat Kerajaan Mataram-Islam dipindahkan, yakni dari Kota Gede ke Pleret. Babad Sengkala mencatat perpindahan Amangkurat I ke Keraton Pleret pada tahun 1569 Jawa atau 1647 Masehi (Adrisijanti, 2000: 66). Berdasarkan serat babad Momana tahun 1570 J (1648 M) ibukota Mataram oleh Sunan Amangkurat I diperintahkan untuk dialihkan darikerto ke pleret. Sedangkan keraton kerto kemudian hanya difungsikan sebagai pesanggrahan keraton lama (Yudodipojo, 1995:28). Perintah perpindahan ibukota darikerto ke pleret ini dapat di ketahui dalam Babad Tanah Jawi, Bahwa raja berkata:

"...serupane kawulangsun kabeh, padha nyithaka bata, ingsun bakal mingser teka ing kutha kerta, patlasane kangieng rama ingsun tan arsa ngenggoni. Ingsun bakal yasa kutha ing Plered...." artinya kurang lebih "...semua rakyatku, kalian buatlah bata. Saya akan pindah dari kerta, karena saya tidak mau tinggal di bekas (kediaman) ayahanda. Saya akan membangun kota plered....".

Berdasarkan keterangan babad tanah jawi di atas dapat diketahui, bahwa setelah Sunan Amangkurat I dinobatkan sebagai raja Mataram, beliau tidak ingin bertahta di kerto bekas kediaman ayahanda (Sultan Agung). Beliau kemudian memerintahkan kepada

rakyatnya untuk mencetak bata guna membangun istana baru di pleret, dimana pleret sebelumnya memang telah direncanakan sebagai bakal calon Mataram yang baru. Semenjak itu pembangunan istana oleh sunan Amangkurat terus dilakukan dan berdasarkan informasi keraton digambarkan sangat megah. Ini dapat diketahui berdasarkan catatan Lons, ketika mengunjungi Plered th 1733 menggambarkan bahwa keraton Pleret dibuat dari batu dan lebih besar daripada Kraton Kartasura. Babad ing sankala mencatat perpindahan sunan ke kraton yang baru (plered) terjadi pada tahun 1569 J (1647 M) Kraton yang baru ini dinamakan Puraarya (Ras, 1992:337). Pemerintahan Amangkurat I berakhir dengan pemberontakan Trunajaya yang berhasil menguasai Kraton. Sunan Amangkurat dapat meloloskan diri, Akan tetapi sampai di Tegalarum, (dekat Tegal, Jawa Tengah) Amangkurat I jatuh sakit dan akhirnya wafat.

Terletak dihampir +12 Km ke arah tenggara dari pusat kota jogja, sisa-sisa kemegahan Kraton Pleret hampir tidak bisa kita lihat saat ini. Berdasarkan babad dan catatan kolonial, Plered pusat Kerajaan Mataram masa Amangkurat I (1646-1677) yang terletak +12 km ke arah tenggara dari kota Yogyakarta, dalam imajinasi historis boleh jadi merupakan ibu kota Mataram yang paling cantik dibanding masa sebelum dan sesudahnya. Bayangkan sebuah kompleks istana dengan danau buatan yang sangat luas dan batang-batang air disekelilingnya, juga Pegunungan Seribu sebagai latar belakangnya. Berdasarkan Babad sangkala 1565 J (1643 M), salah satunya berupa pembangunan danau atau laut buatan dengan membendung sungai opak sebelah timur pleret, yang

nantinya dibuat segarayasa (de graaf, 1986:114).

Berdasarkan babad dan catatan kolonial tersebut, pemerintah Yogyakarta dan Balai Arkeologi Yogyakarta mulai melakukan pemetaan, survei dan melakukan penggalian di sekitar lokasi Plered yang saat ini sudah berubah nama menjadi kampung-kampung di kelurahan Plered. Penggalian dilakukan di beberapa titik dan ditemukan beberapa benda peninggalan dan bekas bangunan. Berdasarkan hasil pemetaan, survei dan penggalian didapati tinggalan arkeologis berupa umpak (tiang) kedaton Plered, Benteng Kedaton Plered, Masjid Agung Kauman, dan sumur Gumulung (Nurhadi, 1978: 8). Beberapa tinggalan arkeologis ini sekarang dapat dilihat langsung di Plered dan oleh Pemerintah Daerah Yogyakarta disitus Kraton Plered ini sudah dibangun Museum sebagai tempat pameran barang temuan.

Melihat hal itu, jelas bahwa Kraton Plered memiliki nilai historis yang sangat berharga. Dengan demikian, bagi pendidikan sejarah Situs Kraton Plered memiliki potensi prospektif untuk dikembangkan sebagai Sumber, Media, Laboratorium Natural dalam Model Pembelajaran Metodologi Rekonstruksi Sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian sejarah. Adapun metode penelitian ini terdiri dari tahap pengumpulan data, kemudian analisis data, dan terakhir tahap verifikasi atau kesimpulan. Dalam ketiga tahapan tersebut termasuk empat tahap penelitian sejarah, yakni heuristic, kritik sumber, interpretasi dan historiografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Gerlach, (1980:21) dalam buku *Teaching and Media a Systematic Approach*, menjelaskan bahwa yang dimaksud media adalah:

A medium, broadly conceived, is any person, material, as event that establishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, skills, and attitudes. In this sense, the teacher, the textbook, and school environment are media. In this context of this book, however, media will be defined as "the graphic, photographic, electronic, or mechanical means for arresting, processing, and reconstituting visual or verbal information.

Sementara itu I Gde Widja (1989: 60) menyatakan bahwa media adalah "segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan strategi serta metode mengajar, yang menjurus kepada pencapaian tujuan pengajaran". Kemudian Dientje Borman Rumampunk (1988: 4) mengatakan bahwa media yang berasal dari kata jamak dari medium adalah segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima. Kesimpulannya media pembelajaran adalah setiap alat baik hardware maupun software yang dapat dipergunakan sebagai media komunikasi yang tujuannya untuk meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar.

Kemp, (1985:187) mengatakan bahwa berbagai sumber pengajaran dapat juga disebut media. Berbagai sumber pengajaran dan ciri-ciri yang biasa digunakan dalam sumber pembelajaran tersebut ialah seperti: 1) Sumber nyata, seperti pelaku sejarah, atau saksi kejadian, benda dan alat, seperti artefak, peta, dan model atau tiruan benda asli, seperti miniatur dan

duplikat; 2) Bahan tak terproyeksikan, yang meliputi: diagram, bagan, grafik, kertas cetak, papan tulis, peraga, foto-foto objek, dll; 3) rekaman suara, yakni seperti rekaman kaset suara dan piringan hitam dan Compact Disk (CD); 4) gambar diam yang diproyeksikan, seperti slide, carikan film, transparan, program komputer, dll; serta 5) Kombinasi media, seperti kaset dan kertas cetak, slide dan kaset suara, carikan film dan kaset suara, aneka gambar dan kaset suara, carikan film dan kaset suara, komputer interaktif / kaset atau cakram video maupun penggabungan program dan media – media lainnya.

Dalam konteks pembelajaran, media memberikan banyak sekali kegunaan. Rumampunk (1988:12-13) memberikan keterangan beberapa kegunaan media dalam pembelajaran adalah untuk : a) membangkitkan motivasi, b) membuat konsep abstrak menjadi konkrit, c) mengatasi batas-batas ruang kelas, d) mengatasi perbedaan pengalaman murid, e) memungkinkan mengamati objek yang terlalu kecil, f) menggantikan penampilan objek yang berbahaya/sulit terjangkau, g) menyajikan informasi belajar secara konsisten, h) menyajikan pesan secara serempak, i) menyajikan peristiwa yang telah lewat, j) memusatkan perhatian, mengatasi objek yang kompleks. Selanjutnya dikatakan bahwa di dalam media terdapat dua perangkat, yakni perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat keras (hard-ware) adalah perlengkapan atau alatnya, sedangkan perangkat lunak (soft-ware) merupakan fakta, ide, program yang ada dalam media tersebut.

Lebih lanjut, I Gde Widja (1989:60) menjelaskan bahwa yang termasuk macam-macam media dalam pengajaran, lebih rinci menjelaskan

yang termasuk dalam pembelajaran sejarah adalah peninggalan sejarah; model-model, seperti tiruan, miniatur; bagan waktu (time chart), peta, dan media modern. Sementara itu Vernons Gerlach dkk. dalam bukunya *Teaching and Media* (1980:247-250) mengklasifikasikan beberapa tipe media yang biasa digunakan dalam pembelajaran diantaranya; still pictures (gambar diam); audio recording; motion pictures; television; Real Things, simulation, models, programmed and computer assisted instruction.

Burman Rumampung (1988:30-37) jugamenyebutkan berbagai jenis media, yaitu: media gambar diam, media papan, media dengan proyeksi, benda asli dan orang, model, spesimen, mocks up (bagian benda asli), diorama, out door laboratory, community study, walking trips, field study, dikunjungi manusia sumber, spesial learning trips, audio recording, dan televisi. Baik Gerlach maupun Burman pada dasarnya mengembangkan kegunaan media sama. Klasifikasi media yang dikemukakan Gerlach sebenarnya sudah cukup, akan tetapi Burman kembali mengembangkan klasifikasi media dari media dasar Gerlach. Akan tetapi beberapa media tersebut harus dipilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya muncul sebuah pertanyaan "Apakah ada media yang paling cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran atau mata kuliah tertentu? jawabannya adalah tidak ada". Sebagaimana halnya model pembelajaran, masing-masing media mempunyai kekurangan dan kelebihan. Untuk itu guru atau dosen dituntut untuk memilih dan menentukan media yang paling tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Gerlach (1980: 244-246) mengatakan bahwa media

mempunyai sifat/manfaat yang perlu diperhatikan untuk memilih media: a) The fixative property, terus-menerus. Sifatnya yang cocok sesuai untuk terus diulang diberbagai kesempatan, b) The manipulative property, manipulatif dapat dipercepat atau diperlambat, c) The distributive property, dapat dilihat tanpa batasan kelas.

Anderson, yang dikutip Burman (1988:17) memberikan penjelasan cara pemilihan media melalui enam langkah, yakni: a) Menentukan pesan yang akan disampaikan (umum/khusus), b) Menentukan bagaimana menyampaikan pesan, c) Menentukan ciri-ciri pelajaran (afektif, psikomotorik, atau kognitif), d) Menentukan media yang cocok dengan jumlah siswa, kemampuan produksi, fasilitas, dan sumber dana, e) Mereview kembali kelebihan dan kekurangan media, f) Merencanakan pengembangan dan produksi media tersebut.

Berpatokan pada penentuan pemilihan media yang dikemukakan Anderson, bisa disimpulkan bahwa media yang ideal tidak ditentukan dari kecanggihan media yang ada, tetapi ditentukan oleh pertimbangan efisiensi dan efektifitas sosiologis dan psikologis. Gerlach (1980: 251-153) memberikan teknik untuk melakukan pemilihan media yakni , "Write an objective, determine the domain in which the objective can be classified: cognitive, affective, psychomotor, select an appropriate strategy within the domain determined in step, and select appropriate media" Saat menentukan media seorang pengajar terlebih dahulu menulis tujuan pembelajaran. Menentukan domain kognitif, efektif, dan psikomotorik, menyeleksi dan menyesuaikan strategi dengan tujuan pembelajaran, hingga akhirnya dapat menentukan media apa yang paling tepat digunakan.

Gerlach misalnya menawarkan seleksi media dengan memperhatikan level of sophistication atau tingkat pengalaman untuk siapa media diberikan. Selanjutnya tingkat pengetahuan tentang media dan penggunaannya, serta biaya yang dikeluarkan untuk pemanfaatan media tersebut, ketersediaan barang (availability), kemudian ketersediaan sumber daya manusia (Technical Quality). Secara lebih tegas perlu ditekankan, bahwa pengembangan penggunaan media harus berdasarkan tujuan instruksional. Konsekuensinya bahwa gurulah yang paling memahami dan bisa menentukan media mana yang paling sesuai dengan situasi pembelajaran yang akan ia terapkan.

Situs Kraton Plered Sebagai Sumber Sejarah Otentik

Arkeologi merupakan salah satu cabang ilmu sekaligus ilmu bantu sejarah yang bermanfaat bagi penelitian sejarah. Temuan arkeologi ini penting sebagai ilmu bantu sejarah, karena dari penelitian-penelitian ilmiah yang dilakukan tentunya akan dapat memberi informasi tentang di mana, bilamana, dan bagaimana kebudayaan atau peradaban suatu masyarakat bisa tumbuh, berkembang, dan akhirnya runtuh. Adapun selain artefak dan ekofak, bekas tempat pemukiman berupa bangunan adalah satu dari sekian banyak bukti arkeologi yang bermanfaat dan berharga (Helius Sjamsuddin, 2007: 245). Data arkeologi inilah yang kemudian dapat direkonstruksi kembali guna memberikan informasi sejarah kehidupan masyarakat, atau bahkan suatu bangsa dan negara.

Dengan ditemukannya bangunan sisa-sisa Benteng Kraton Plered, Sumur Gumulung, Umpak (tiang) Kraton

Plered, serta Bangunan Masjid Agung Kauman Plered di kampung-kampung Kelurahan Plered Kecamatan Plered, Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sumber sejarah otentik dan natural yang sangat berharga. Temuan ini, tentu saja menyimpan sekian banyak pertanyaan, misalnya, kapan tembok itu dibangun, siapa yang membangun bangunan tembok itu, apa fungsi bangunan tersebut, mengapa tembok itu dibangun, bagaimana masyarakat atau kehidupan sosial pada masa tersebut, dan sebagainya.

Selanjutnya, setelah dilakukan kajian dari berbagai disiplin oleh para ilmuwan, maka hasil rekonstruksi dapat dideskripsikan bahwa Sumur Gumulung, Benteng Kraton Plered, Umpak Kraton, serta Masjid Agung Kauman Plered yang terdapat di Plered merupakan bekas kraton yang dibangun oleh Raja Mataram Islam yang keempat yakni Susuhunan Amangkurat I putra dari Sultan Agung raja Mataram Islam yang ketiga. Kraton ini difungsikan sebagai Benteng Pertahanan dan kediaman dari Susuhunan serta pusat pemerintahan Mataram Islam. Namun perlu diketahui bahwa perpindahan Pusat Pemerintahan dari Kotagede ke Plered sebenarnya adalah ego dari seorang putra mahkota yang tidak mau tinggal dan menempati istana sebelumnya yakni di Kerto yang dibangun oleh Sultan Agung.

Dalam beberapa catatan kolonial dan babad banyak memberitakan tentang kemegahan kraton Plered. Kraton yang dikelilingi oleh danau buatan serta tanggul besar yang disebut Segarayasa. Akan tetapi dibalik indahnya Kraton Plered tersimpan kekejaman dari raja yakni Susuhunan Amangkurat I. Banyak kisah sedih yang mengiringi keindahan kraton Plered, salah satunya ialah kisah Ratu Malang yang dan Susuhunan

Amangkurat. Pemerintahan Amangkurat I di Kraton Plered banyak mengalami intrik dan konflik. Puncaknya adalah Penyerangan Trunajaya di kraton Plered yang pada akhirnya membuat Amangkurat I gugur dalam Pelarian di daerah Tegalarum. Kraton Plered mengalami kehancuran tak bersisa setelah di serang oleh VOC yang pada saat itu Kraton Plered dipakai oleh pasukan pangeran Diponegoro.

Sekarang ini komplek Kraton Plered hanya tinggal nama dan hanya menyisakan puing-puing bangunan yang bisa dijadikan oleh masyarakat khususnya mahasiswa pendidikan sejarah sebagai sumber sejarah yang otentik dan natural. Keberadaan Kraton Plered diabadikan menjadi nama-nama Kampung di Kelurahan Plered, Seperti, Dusun Keputren, dusun Kanoman, Dusun Kauman, Dusun Sampangan serta puing-puing bangunan yang berupa pondasi masjid, Benteng Kraton dan Umpak Kraton. Pemerintah Yogyakarta telah mendirikan Museum di Komplek Kraton Plered guna mengenalkan Plered sebagai pusat pemerintahan kerajaan Islam. Keberadaan museum ini sangat membantu bagi pecinta, pemerhati, maupun peneliti serta mahasiswa sejarah yang tertarik dengan Sejarah Indonesia Masa Islam. Museum ini gratis bagi pengunjung, museum ini oleh Pemerintah Yogyakarta diberi nama Museum Sejarah Purbakala Plered.

Situs Kraton Plered sebagai Media Sejarah Otentik dan Natural

Salah satu metode pembelajaran sejarah adalah dengan metode ceramah out of class history teaching, yakni menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode di luar kelas. Metode ini dilakukan dengan membawa

siswa melihat objek-objek konkrit yang sesungguhnya di luar ruangan atau kelas, sehingga siswa bisa merasakan atau berempati dengan memaksimalkan kemampuan panca inderanya, termasuk dalam hal ini adalah mengembangkan kemampuan imajinasinya. Seperti diketahui bahwa imajinasi merupakan hal yang penting ketika seseorang bermaksud dan berusaha melakukan rekonstruksi atas suatu peristiwa sejarah.

Metode di atas dapat dikombinasikan dengan menerapkan metode inquiry-discovery. Inquiry artinya adalah mencari, maksudnya adalah peserta didik diarahkan untuk mencari kemudian menemukan (discovery). Mahasiswa melakukan kegiatan semi penelitian, kemudian membuat laporan atau hasil penelitian, selanjutnya dosen membahas bersama-sama mengenai hasil penelitian tersebut. Menerapkan metode ini membuat anak didik cenderung lebih aktif, sementara dosen menjadi fasilitator untuk membantu permasalahan-permasalahan mahasiswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Perguruan tinggi dibebaskan untuk membuat kurikulum sendiri, bahkan Antar Program studi yang dalam satu rumpun terdapat perbedaan kurikulum. Kebanyakan situs-situs kerajaan ini berada dilkaosi yang jauh dengan pusat keramaian sekarang, sehingga butuh waktu untuk menjangkaunya. Sementara itu dilain pihak pembelajaran baik di sekolah maupun di perguruan tinggi khususnya prodi sejarah masih banyak belajar hanya diseputar ruang kelas. Keberadan Situs-situs tersebut sebenarnya memberi peluang bagi program studi untuk mengembangkan daya empati dan imajitif mahasiswa dalam peletian dan merekonstruksi sejarah. Dengan menerapkan metode

karya wisata, studi lapangan misalnya akan membuat mahasiswa lebih tertarik untuk menggali sejarah secara lebih mendalam.

Kraton Plered sebagai salah satu situs peninggalan sejarah yang sangat penting di Yogyakarta khususnya dan umumnya di Indonesia dapat dijadikan sebagai media guna mengantarkan tercapainya pembelajaran sejarah. Media disini seperti telah disebutkan di atas adalah dengan menempatkan Kraton Plered sebagai media autentik dimana peserta didik dapat dibawa langsung untuk melihat ke situs tersebut. Program karya wisata atau studi lapangan misalnya, dengan membawa peserta didik ke lokasi situs langsung untuk selanjutnya peserta didik diminta untuk mempraktikkan metode inquiry-discovery dengan cara melakukan wawancara dan penelusuran informansi dengan masyarakat di sekitar situs tersebut.

Selain metode di atas, dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang ada, sehingga pembelajaran harus dilakukan di ruang kelas, maka pembelajaran sejarah juga dapat diwujudkan dalam bentuk rekaman, dan pemutaran video. Dalam bentuk rekaman disini adalah berupa foto-foto yang memuat situs-situs sejarah seperti Kraton Plered. Foto-foto atau rekaman tersebut memperlihatkan gambar secara rinci mengenai Kraton Plered. Berawal dari foto penggalian oleh para ilmuwan hingga wujudnya sekarang misalnya. Pemutaran video dokumenter saat penggalian situs misalnya akan sangat membantu peserta didik atau mahasiswa dalam menggali sejarah. Setelah pemutaran foto dalam bentuk slide dan video dokumenter peserta didik selanjutnya diminta untuk menelusuri lebih jauh informasi atau

rekaman sejarah yang terkait dengan Kraton Plered baik melalui media cetak maupun elektronik. Selanjutnya peserta didik diminta untuk melakukan rekonstruksi atas sejarah yang berkaitan dengan Kraton Plered

Kraton Plered sebagai Laboratorium Sejarah Otentik dan Natural

Sudah menjadi rahasia umum bahwa mata pelajaran rumpun IPS termasuk sejarah kurang mendapatkan peminat dibanding mata pelajaran rumpun IPA. Dengan pembelajaran IPS peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang berpikiran cerdas dan matang dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pertanyaan yang akan muncul adalah sudahkah pengembangan kurikulum, materi, dan pembelajaran IPS di Indonesia mengacu pada maksud dan tujuannya sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna. Realitasnya persoalan manusia dan masalah sosial kemanusiaan tidak banyak disentuh. Sama halnya dengan masalah sosial kebangsaan yang muncul, misalnya masalah kepemimpinan, masalah nasionalisme dan jati diri bangsa, sekularisme, dan berbagai bentuk penyakit sosial lainnya.

Secara metodologis, pembelajaran IPS di sekolah pada umumnya dan mata pelajaran sejarah pada khususnya kurang dapat berkembang karena respon peserta didik yang kurang positif. Kurangnya inovasi-inovasi yang menarik dalam pembelajaran sejarah. Suasana laboratoris atau pengalaman lapangan dan perangkat medianya kurang memadai sehingga bersifat verbalistik. Sehingga pembelajaran sejarah terasa cepat membosankan. Pembelajaran sejarah kurang memberikan pengalaman kongkret bagi peserta didik

sebagai pelaku dan bagian komunitas sosial. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dilakukan perubahan dan inovasi baik dari peraga maupun dari tenaga edukatifnya. Inovasi-inovasi yang bisa dilakukan misalnya dengan melakukan kerjasama dengan berbagai pengelola peninggalan sejarah, situs misalnya. Kerjasama yang dilakukan bisa berwujud menjadikan situs atau peninggalan sejarah sebagai laboratorium sejarah yang otentik dan natural.

Berdasarkan alasan tersebut keberadaan Situs Kraton Plered sebagai laboratorium sejarah otentik dan natural memiliki arti penting yang strategis. Dengan adanya laboratorium ini akan dapat dilakukan rekonstruksi sejarah, proses pembelajaran sejarah secara lebih menarik, kontekstual, dan inovatif. Laboratorium Out Door dengan lokasi disitus Kraton Plered dan sekitarnya diharapkan dapat memotret secara integrated bagaimana kondisi dan perkembangan sosial kemasyarakatan di lingkungan Situs Kraton Plered.

Tujuan dikembangkannya laboratorium Out Door Sejarah di Situs Kraton Plered adalah dalam rangka : 1) Memberikan pemahaman kepada peserta didik/pengunjung tentang sejarah Kraton Plered berdasarkan bukti-bukti peninggalan yang masih dapat ditemukan, dapat dilihat dan diamati secara langsung; 2) Meningkatkan proses pembelajaran sejarah agar lebih menarik, kontekstual dan inovatif; 3) Mengembangkan jaringan kerjasama dengan berbagai pihak, terutama pemerintah daerah dan institusi pendidikan dalam rangka menambah wawasan dan memperkaya materi ajar sejarah.

Adapun manfaat dari adanya Laboratorium Out Door sejarah ini adalah : 1) Memberikan pengalaman riil

kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan penelitian; 2) Memupuk kesadaran lingkungan bagi peserta didik; 3) Memberdayakan masyarakat dalam mendukung program wisata pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Situs sejarah Kraton Plered dapat dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan kepada para mahasiswa dalam rangka menggali sejarah Kraton Plered sekaligus sebagai media dalam mengembangkan model pembelajaran rekonstruksi sejarah; 2) Situs Kraton Plered dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan produktif seperti penyusunan makalah, skripsi, pembuatan media, dan pengembangan laboratorium alami Pendidikan Sejarah; 3) Situs Kraton Plered dapat dijadikan sumber Otentik dan Natural dalam pembelajaran sejarah khususnya Sejarah Indonesia Masa Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H.(1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran Depdikbud, DIKTI. (1983/1984). Modul PSB, Media, Perpustakaan dan Fasilitas Lain.* Jakarta: Dikti.
- Adrisijanti. (2000). *Arkeologi Perkotaan Mataram Islam.* Yogyakarta: Jendela.
- Gerlach, Vernon, et.al. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach.* New Jersey: Prentice-Hall;inc.
- Graff, H.J. de. (1987). *Disintegrasi Mataram dibawah Amangkurat I.* Jakarta: Grafiti Press.
- Gunning, Denis. (1977). *The Teaching of History.* London: Croom Helm.
- Helius Sjamsuddin. (2007). *Metodologi Sejarah.* Yogyakarta: Ombak.

- I. Gde Widja. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah : Sejarah Dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.
Kota Jogjakarta 200 Tahun, 7 Oktober 1756-7 Oktober 1956. (1956).
Jogjakarta: Panitia Peringatan.
- KRT. Yododipujo. (1995). *Cuplikan Sejarah Silsilah Raja Mataram*. Yogyakarta: Lembaga Studi Jawa
- Kuntowijoyo. (1999). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang.
- Nurhadi. (1978). *Berita Penelitian Arkeologi No.16 : Laporan Survei Kepurbakalaan Kerajaan Mataram Islam (Jawa Tengah)*. Jakarta: Departeman P & K.
- Ras. J.J. (1992). *The Shadow Of The Ivory Tree*. Jakarta: KITLV.
- Renier, G.J. (1997). *Metode dan Manfaat Ilmu Sejarah*. (penerjemah: Muin Umar). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ricklefs, M.C. (1974). *Jogjakarta Under Sultan Mangkubumi 1749-1792*. London: Oxford University Press.
- Rumampunk, Dientje Borman. (1988). *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Depdikbud
- Sartono Kartodirjo. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.