

INTISARI

Pemanfaatan Candi Kedulan sebagai dasar penyusunan desain pembelajaran di sekolah belum banyak dikaji secara mendalam oleh para peneliti terdahulu. Penelitian mengenai pemanfaatan Candi Kedulan ini bertujuan untuk (a) menganalisis potensi sumberdaya arkeologi Candi Kedulan untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, (b) menyusun desain pembelajaran di sekolah menengah berdasarkan potensi sumberdaya arkeologi Candi Kedulan yang tervalidasi, serta (c) memberikan contoh model pemanfaatan sumberdaya arkeologi berupa candi Hindu-Buddha dalam bidang pendidikan.

Metode penelitian menggunakan *cultural resource management* (CRM) yang dikombinasikan dengan *research and development* (RnD) model ADDIE dengan langkah-langkah identifikasi warisan budaya, identifikasi nilai penting, kajian potensi dan analisis, penyusunan serta pengembangan desain pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumberdaya arkeologi Candi Kedulan memiliki relevansi dengan Kompetensi Dasar, indikator, tujuan, serta materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP/MTs dan Sejarah Indonesia kelas X SMA/MA. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan strategi untuk mengintegrasikan nilai-nilai penting sumberdaya arkeologi Candi Kedulan ke dalam desain pembelajaran. Strategi tersebut meliputi langkah-langkah sebagai berikut; (1) melakukan kajian nilai penting dan seleksi nilai-nilai yang relevan untuk pendidikan; (2) mengkaji kurikulum pendidikan formal yang relevan untuk mewadahi nilai-nilai penting; (3) mempelajari prosedur menyusun desain pembelajaran sesuai kurikulum; (4) menyusun desain pembelajaran dengan memasukkan nilai penting yang relevan dengan kurikulum; (5) melakukan validasi desain pembelajaran yang tervalidasi. Hasil validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan rata-rata skor 77 serta persentase 91% dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Berdasarkan validasi pendidik memiliki rata-rata skor 75 serta persentase 88% dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Hasil yang sangat memuaskan ini dapat membuktikan bahwa potensi sumberdaya arkeologi yang terdapat di Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendidikan yang berkualitas, apabila diolah dengan menggunakan tatacara dan kaidah yang sesuai. Kenyataan ini membuka peluang yang lebih lebar bagi arkeologi untuk lebih banyak memberikan sumbangan nyata bagi pembangunan bangsa Indonesia.

Kata kunci: sumberdaya arkeologi, pembelajaran, luar kelas, Candi Kedulan.

ABSTRACT

The use of Kedulan Temple as basic resource in developing a learning design in schools has never been conducted in depth by previous researchers. This research aims to (a) analyze the potential of Kedulan temple archaeological resources to be used in the formal education sector, (b) develop valid learning designs for secondary schools based on the potential of validated Kedulan Temple archaeological resources, and (c) provide an example model of applying learning design based on the Hindu-Buddhist archaeological resources for learning in high schools.

The research methods used here is an integration of cultural resource management (CRM) approach combined with the ADDIE research and development (RnD) model. It consists of three main steps; (a) identification of cultural heritage and its significance, (b) potential assessment and analysis, and (c) preparation and development of learning design.

The results shows that, the archaeological resources of Kedulan Temple meet the Basic Competencies, indicators, objectives, and learning materials of Social Sciences for Grade 7 of Junior Highschool and Indonesian History for Grade 10 of Senior Highschool. Furthermore, this research also succeeded in developing a strategy to integrate the significant values of the Kedulan temple into a validated highschool learning design. This strategy consists of five steps namely (1) to assess significant values of the heritage, (2) examine the elements of the school curriculum that can accommodate those significant values; (3) learn to develop a learning design from the curriculum; (4) develop a learning design which accommodates the significant values, and (5) validate the learning design. The validation of the learning design based on the significant values of the Kedulan Temple carried out by education experts show an average score of 77 as well as a 91% with excellent or very decent categories, while validation by educators have an average score of 75 as well as an 88% with excellent or very decent categories. These very satisfactory results demonstrate the potential of Indonesian archaeological heritage as a quality educational resource, if processed with appropriate procedures and rules. This fact opens wider opportunities for archaeology to contribute more development of the Indonesian nation.

Keywords: archaeological resources, learning design, outdoor learning, Kedulan Temple.