

# **PETILASAN KRATON PESANGGRAHAN AMBARKETAWANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN REKONSTRUKSI SEJARAH\***

**Oleh: Ajat Sudrajat, dkk  
Prodi Ilmu Sejarah FISE UNY**

## **Abstrak**

Tujuan dilakukannya penelitian terhadap Petilasan Kraton Pesanggrahan Ambarketawang adalah untuk melihat potensi prospektif situs ini sebagai Media Pembelajaran Rekonstruksi Sejarah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi empat tahap, yaitu: heruristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Situs sejarah Petilasan Kraton Pesanggrahan Ambarketawang dapat dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan kepada para mahasiswa dalam rangka menggali sejarah Kraton Pesanggrahan Ambarketawang sekaligus sebagai media dalam mengembangkan model pembelajaran rekonstruksi sejarah. Petilasan Kraton Pesanggrahan Ambarketawang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan produktif seperti penyusunan makalah, skripsi, pembuatan media, dan pengembangan labolatorium alami Pendidikan Sejarah.

Kata kunci: Ambarketawang, Media, Rekonstruksi Sejarah

## **A. Pendahuluan**

Kraton Pesanggrahan Ambarketawang oleh penduduk setempat dikenal sebagai kraton tempat tinggal sementara Pangeran Mangkubumi di Ambarketawang. Kraton Ambarketawang ini dikenal dengan beberapa nama, yakni: 1. Kraton Ambarketawang, 2. Pesanggrahan Ambarketawang, 3. Kraton Pesanggrahan Ambarketawang, 4. Benteng Ambarketawang, 5. Petilasan Ambarketawang, dan 6. Jagang Ambarketawang. Nama Ambarketawang kini diabadikan sebagai nama desa atau kelurahan di wilayah Kecamatan Gamping. (Marsana dkk, 1999: 14).

Secara etimologis nama Ambarketawang berasal dari kata “ambar” yang berarti harum atau wangi dan “ketawang” atau “tawang” yang berarti langit atau tempat yang tinggi. Gabungan kata Ambarketawang bermakna langit atau tempat tinggi yang harum mewangi. Penduduk setempat menjelaskan bahwa nama tersebut berasal dari kata ambar yang berarti tempat dan dari kata ketawang yang berasal dari

---

\*) Artikel ini merupakan hasil penelitian yang dibiayai DIPA UNY dengan nomor kontrak: 046/H.34.21/PDK/2007, Tanggal 5 Juni 2007.

kata sawang yang berarti melihat, sehingga memperoleh makna tempat melihat. Makna yang dikemukakan penduduk ini rupanya dikaitkan dengan situs Ambarketawang yang berdekatan dengan sisa bukit kapur yang lebih terkenal dengan nama Gunung Gamping.

Petilasan Kraton Pesanggrahan masih dapat dilihat hingga sekarang. Di desa Ambarketawang masih terlihat sisa-sisa tembok batu bata (*terracotta*)-nya, pondasi bangunan, urung-urung (saluran gorong-gorong tertutup), sumur kuno, dan *kestalan* (kandang kuda atau *gedhogan* dalam bahasa Jawa; "kestalan" berasal dari *destal* dalam bahasa Belanda yang memperoleh awalan ke dan akhiran an). Semua sisa peninggalan (*petilasan*) tersebut kecuali *kestalan* kini terletak di pekarangan milik Mulyasuganda. Luas pekarangan ini sekitar 1890 meter persegi.

Menurut penuturan pemilik tanah yang sekarang, dahulu pekarangan tersebut milik seorang demang (pimpinan kepala desa, pejabat menengah) di daerah Gamping. Setelah tanah itu diwariskan kepada R.Ng. Pragota, kemudian dibeli oleh Mulyasuganda pada tahun 1934. Menurut keterangan pemilik tanah, semula daerah di sekitar Gunung Gamping merupakan tanah kraton, tetapi oleh penduduk setempat tanah tersebut kemudian diminta menjadi tanah pemajegan (pamahosan), artinya rakyat membayar pajak (pahos) kepada pemerintah. Karena mengalami perubahan status (kedudukan), tanah itu juga disebut tanah berbahan (dari perkataan perubahan), dan selanjutnya menjadi tanah hak milik (Marsan dkk, 1999: 14-15).

Dengan petilasan-petilasan tersebut dapat dibayangkan adanya suatu bentuk bangunan seluas 80 x 150 meter, menghadap ke timur. Pada batas pagar tembok sebelah selatan masih tampak jelas adanya sebuah gapura kecil, yang menghubungkan kraton dengan *kestalan*. Di sebelah selatan sedikit dari *kestalan* tersebut berdiri sebuah gedung kecil, yang menurut penelitian dahulu dipergunakan sebagai gedung kereta. Kata *kestalan* sekarang menjadi nama desa di tempat bekas gedung kereta itu berada. Bekas gedung kereta ini sekarang ditempati oleh salah seorang penduduk, keluarga Mertawihardja. Ahli waris Mertawihardja menyatakan bahwa ia mewarisi rumah tersebut dari nenek moyangnya yang berpesan tidak boleh merubah lagi apalagi merusak bentuk-bentuk dan tembok-tembok bangunan asal.

Rupanya pernyataan itu tidak dilebih-lebihkan. Tembok-tembok tua yang tebal itu, meskipun di sana-sini dan di kanan kirinya sudah ditambah dengan tembok-

tembok baru namun masih kelihatan dengan jelas sebagai lingkaran segi empat sedikit memanjang dan menggambarkan bekas gedung kereta. Di lingkungan bekas tembok luar (*ringmuur*), kini telah dihuni penduduk, namun tampak juga bahwa umumnya mereka tidak merusak bekas bangunan yang ada di kanan kiri rumah mereka. Di tengah-tengah bekas bangunan tersebut kini telah dibangun sebuah bangunan yang oleh penduduk setempat dipergunakan untuk tirakatan, tafakur, meditasi, atau kegiatan spiritual lainnya.

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

## **B. Kajian Pustaka**

Sesuai dengan sebutan-sebutan penduduk atas Kraton Pesanggrahan Ambarketawang yang telah dikemukakan dalam pendahuluan di atas, maka peranan Kraton Ambarketawang dapat dikategorikan dalam tiga fungsi :

### **1. Sebagai Benteng Pertahanan**

Kraton Pesanggrahan Ambarketawang dibangun sebagai benteng pertahanan. Seperti telah dikatakan di atas bahwa Pangeran Mangkubumi sejak tahun 1749 sudah menggunakan tempat tersebut sebagai pusat pertahanan. Letaknya terlindung oleh sebuah bukit kapur (gunung gamping), yang memberikan perlindungan kuat kepada kraton dan penghuni kraton. Itulah sebabnya penduduk setempat menyebut juga Kraton Pesanggrahan sebagai Benteng Ambarketawang. Letak bukit kapur berada di sebelah timur laut Kraton Pesanggrahan.

Penyebutan Jagang Ambarketawang melengkapi indikator fungsi Kraton Ambarketawang sebagai benteng pertahanan. Dikatakan pula bahwa Gunung Gamping merupakan sebuah benteng dengan parit yang lebar dan kokoh kuat. Dalam Babad Giyanti juga disebutkan: “Gunung Gamping barisnya, *ajajagang kukuh*”, (berarti: berbaris di Gunung Gamping, dengan parit pertahanan yang kokoh). Lebih jauh lagi dikatakan bahwa: “*Jinagang pager bumi, akawah kukuh bakuh*” (artinya: diberi parit berkeliling, lebar lagi kokoh). Kutipan ini dengan cukup jelas memberi alasan mengapa penduduk setempat mengenal petilasan sejarah di Gunung Gamping

dengan sebutan Benteng Ambarketawang dan Jagang Ambarketawang (Marsana dkk, 1999: 15).

Letak sebagian benteng Ambarketawang di Pegunungan Gamping memang sangat strategis, karena pada waktu itu di Gunung Gamping masih terdapat beberapa gua yang cukup dalam dan sangat baik untuk bersembunyi maupun bergerilya. Demikian pula pada waktu itu ketinggian Gunung Gamping mencapai sekitar 50 meter, maka cukup baik untuk melihat dan menyerang musuh. Desa Gamping pada waktu itu masih bernama Desa Tlaga (Sularto, 1993: 17).

## **2. Sebagai Kraton Pesanggrahan**

Pangeran Mangkubumi *mesanggrah* di Kraton Ambarketawang selama satu tahun. Setelah Kraton Yogyakarta selesai dibangun, maka pada hari Kamis Pahing tanggal 13 Sura Tahun Jumadilakir 1682 bertepatan dengan tanggal 7 Oktober 1756 diselenggarakan upacara *jumenengan ngedhaton* masuk ke Kraton yang baru. Peristiwa selesainya pembangunan kraton dan upacara *jumenengan ngedhaton* ini diperingati dan ditandai dengan candrasengkala memet sebagai tertera dalam relief dua naga yang ekornya saling berbelitan pada batu rana di regol Gadhung Mlati dan Kemagangan Kidul yang harus dibaca: “Dwi naga rasa tunggal” yang bermaknakan angka tahun Jawa (AJ) 1682 dan yang bertepatan dengan tahun masehi (AD) 1756.

## **3. Sebagai Petilasan Kraton Ambarketawang**

Kraton Pesanggrahan Ambarketawang setelah ditinggalkan oleh Sultan Hamangku Buwana I, masih tetap sebagai pesanggrahan Sultan. Sumber tertulis menyebutkan bahwa pada masa pemerintahannya Sultan Hamangku Buwana III (1812-1819) masih menggunakan sistem pengumpulan prajurit guna menyambut tamu pembesar Belanda, dan seratus orang prajurit diantaranya berasal dari Ambarketawang. Pada masa perang Dipanegara (1825-1830) pesanggrahan Ambarketawang masih tetap merupakan salah satu pesanggrahan *kagungan dalem* (milik raja) di antara pesanggrahan-pesanggrahan di sekitar Kraton Yogyakarta seperti Ambarukma, Ambarbinangun, dan lain-lain (Surojo, 1992: 16-18).

Ketiga fungsi Kraton Pesanggrahan Ambarketawang ini, yakni sebagai benteng pertahanan, sebagai pesanggrahan, dan sebagai petilasan, ini jelas memberikan arah dan jenis sumber, media, dan laboratoriumolatorium serta model pembelajaran metodologi rekonstruksi sejarah yang dikembangkan.

## 4. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Menurut 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. Jadi kesimpulannya media pembelajaran adalah setiap alat baik *hardware* maupun *software* yang dapat dipergunakan sebagai media komunikasi yang tujuannya untuk meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar.

Selain pendapat-pendapat di atas, menurut Kemp (1985: 187) berbagai sumber pengajaran dapat juga disebut media. Berbagai sumber pengajaran dan ciri-ciri yang biasa digunakan dalam sumber pembelajaran adalah:

#### a. Sumber nyata

- 1) Pembicara tamu, seperti pelaku sejarah, atau saksi kejadian.
- 2) Benda dan alat, seperti artefak, peta, dan sebagainya.
- 3) Model atau tiruan benda asli, seperti miniatur dan duplikat.

#### b. Bahan tak terproyeksikan

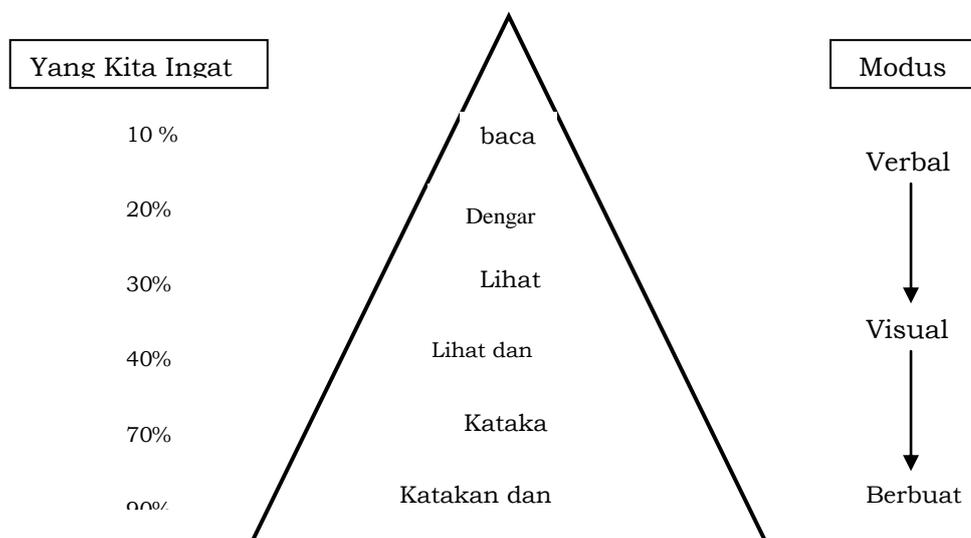
- 1) Kertas cetak, papan tulis, peraga.
- 2) Diagram, bagan, grafik, menyajikan informasi dan diskusi.
- 3) Foto-foto objek, situasi atau tata cara yang tidak dapat di bawa ke kelas atau tidak terdapat di sekitar tempat tinggal.

- 4) Alat bantu kerja bisa berupa lembar urutan kerja.
- c. Rekaman suara
- 1) Rekaman kaset suara.
  - 2) Piringan hitam dan *Compact Disk (CD)*.
- d. Gambar diam yang diproyeksikan
- 1) Slide
  - 2) Carikan film
  - 3) Transparan
  - 4) Program komputer, sangat cocok untuk belajar mandiri dan kelompok
- e. Kombinasi media
- 1) Kaset dan kertas cetak
  - 2) Slide dan kaset suara
  - 3) Carikan film dan kaset suara
  - 4) Aneka gambar dan kaset suara
  - 5) Carikan film dan kaset suara
  - 6) Komputer interaktif / kaset atau cakram video maupun penggabungan program dan media – media lainnya

**b. Kegunaan Media**

Menurut *British Audio Visual Association* tahun 1985 seperti yang dikutip Budiningsih (1995), bahwa keberhasilan seseorang dalam menangkap pelajaran dalam suatu pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan panca inderanya. Peter Sheal seperti yang dikutip Arnie Fajar (2004: 88) mengatakan bahwa keberhasilan individu dalam menangkap suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana proses pengalaman pembelajaran tersebut dilakukan. Selanjutnya Peter Sheal membuat kerucut pengalaman belajar tersebut sebagai berikut:

## Kerucut Pengalaman Belajar



Individu belajar 10% dari apa yang ia baca, 20 % dari apa yang dia dengar, 30% dari apa yang dilihat, 40% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dia katakan, dan 90% dari apa yang dia katakan dan lakukan. Artinya bahwa seandainya dalam pembelajaran hanya menggunakan model ceramah, siswa hanya dapat menyerap pembelajaran maksimum 20%, dan cenderung pada pemahaman verbal.

Selanjutnya Rumampunk (1988:12-13) memberikan keterangan beberapa kegunaan media dalam pembelajaran adalah untuk :

- Membangkitkan motivasi
- Membuat konsep abstrak menjadi konkrit
- Mengatasi batas-batas ruang kelas
- Mengatasi perbedaan pengalaman murid
- Memungkinkan mengamati objek yang terlalu kecil
- Menggantikan penampilan objek yang berbahaya/sulit terjangkau
- Menyajikan informasi belajar secara konsisten
- Menyajikan pesan secara serempak
- Menyajikan peristiwa yang telah lewat

- j. Memusatkan perhatian, mengatasi objek yang kompleks. Dan mengatasi penampilan objek yang terlalu cepat atau lambat, besar atau kecil

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.

### **c. Macam-macam Media**

I Gde Widja (1989:60) menjelaskan bahwa yang termasuk macam-macam media dalam pengajaran, termasuk dalam pembelajaran sejarah adalah peninggalan sejarah; model-model, seperti tiruan, miniatur; bagan waktu (*time chart*), peta, dan media modern. Sementara itu menurut Vernons Gerlach dkk. dalam bukunya *Teaching and Media* (1980:247-250) beberapa tipe media yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah; *still pictures* (gambar diam); *audio recording*; *motion pictures*; *television*; *Real Things*, *simulation*, *models*, *programmed and computer assisted instruction*. Kemudian Burman Rumampung (1988: 30-37) juga menyebutkan 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*.

Media yang dikemukakan baik oleh Gerlach maupun Burman pada dasarnya sama. Klasifikasi media yang dikemukakan Gerlach sebenarnya sudah cukup, karena tambahan klasifikasi media yang dikemukakan Burman pada dasarnya hanya sebagai pengembangan dari media dasar Gerlach. Di antara beberapa media tersebut harus dipilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **d. Pemilihan Media**

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. Prinsip utama yang harus diperhatikan dalam menentukan media menurut Rodgers and Thorton (2005:1) adalah media yang mampu memberi motivasi kepada peserta didik.

Menurut Gerlach (1980: 244-246) 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.

Dalam hal penggunaan media Scharm seperti yang dikutip Arief (1986: 7) menyatakan bahwa cara mempreskripsikan strategi penyampaian media adalah: *pertama*, bagaimana tingkat kecermatan representasi media, maksudnya bagaimana media mampu merepresentasikan berbagai bentuk pengalaman dalam satu media; *kedua*, tingkat kemampuan interaksi media dengan peserta didik, dan *ketiga* bagaimana tingkat kemampuan khusus suatu media. Media yang mempunyai kemampuan khusus inilah yang sangat berpengaruh dalam menetapkan strategi pembelajaran; *keempat*, tingkat pengaruh motivasional bahwa tentang penggunaan media sangat tergantung lingkungan, media cocok diterapkan di suatu tempat belum tentu tepat diterapkan di tempat lain; *kelima*, adalah tingkat biaya yang diperlukan, artinya bahwa hasil yang dicapai harus sesuai dengan biaya yang dikeluarkan. Biaya dalam hal ini bukan sekedar bersifat finansial, tetapi juga termasuk tenaga dan waktu yang digunakan. Secara lebih tegas dijelaskan bahwa efektifitas media dalam sistem pengajaran tidak terletak pada media yang digunakan, tetapi bagaimana kontribusi media tersebut digunakan.

Anderson, seperti yang dikutip Burman (1988: 17), memberikan 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.

Berdasarkan penentuan pemilihan media yang dikemukakan Anderson, dapat disimpulkan bahwa media yang ideal bukan ditentukan 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*” Dalam 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.

Seleksi media yang ditawarkan oleh Gerlach misalnya dengan memperhatikan *level of sophistication* atau tingkat pengalaman untuk siapa media diberikan. Selanjutnya dipertimbangkan tingkat pengetahuan tentang media dan penggunaannya, serta biaya yang dikeluarkan untuk pemanfaatan media tersebut, ketersediaan barang (*availability*), kemudian kemungkinan dan 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.

### **C. Metode Penelitian**

Untuk memperoleh bahan-bahan sajian yang berdayaguna bagi penyusunan konsep-konsep model pembelajaran metodologi rekonstruksi sejarah Kraton Pesanggrahan Ambarketawang, maka ada beberapa langkah atau tahap-tahap penelitian yang harus dilakukan, yaitu:

*Pertama*, heuristik atau pengumpulan sumber. Dalam hal ini perlu diingat apa yang dikatakan Kutowijoyo (Kuntowijoyo, 1999: 12), bahwa kebenaran sejarah terletak dalam kesediaan sejarawan untuk meneliti sumber sejarah secara tuntas, sehingga diharapkan akan dapat mengungkap sejarah secara tuntas. Oleh karena itu, pada tahap ini peneliti mencari data sebanyak-banyaknya, baik yang langsung mengenai objek penelitian ataupun tidak, dan baik yang mendukung asumsi penelitian ataupun tidak. Dengan teknik seperti ini memungkinkan peneliti

memperoleh data yang sebanyak-banyaknya, sehingga dalam interpretasi nanti dapat diperoleh fakta yang objektif.

*Kedua*, kritik (verifikasi). Dalam penelitian sejarah dikenal, bahwa dalam penyeleksian sumber perlu diadakan kritik eksteren yang berkaitan dengan otentisitas atau keaslian sumber, sehingga sumber tersebut dapat dipercaya keasliannya dan kritik internal yang berkaitan dengan kredibilitas sumber atau kebenaran isi sumber tersebut. Sementara itu, kritik interen dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan sejumlah sumber mengenai substansi persoalan yang sama, dan mengamati kaitan ilmiahnya dengan terminologi-terminologi konseptual yang tersedia. Selanjutnya, untuk memudahkan kerja interpretasi, tahap seleksi dilakukan dengan menggunakan teknik reduksi data dan display data. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan klasifikasi data dan fakta yang relevan dengan objek penelitian serta menyisihkan sementara data dan fakta yang tidak relevan dengan objek yang dikaji.

*Ketiga*, interpretasi. Langkah ini merupakan kerja penafsiran data-data yang telah diseleksi untuk mendapatkan fakta yang terkait dengan objek penelitian ini, baik dengan cara analisis (menguraikan) maupun sintesis (menyatukan). Dalam analisis yang dilakukan adalah menguraikan data yang sekiranya satu sama lainnya saling berkaitan, dan setelah itu disimpulkan untuk memperoleh apa fakta yang ada. Adapun dalam sintesis adalah mengelompokkan data dengan bantuan kerangka konseptual yang digunakan. Dengan demikian, dalam tahap ini tentu saja erat kaitannya dengan ilmu-ilmu lain, ilmu sosial misalnya, untuk membantu menganalisis atau mensintesis data-data yang diperoleh untuk mendapatkan fakta sejarah.

*Keempat*, historiografi. Historiografi merupakan tahap yang terakhir, yaitu berupa penulisan sejarah. Dalam tahap penulisan ini disusun sesuai dengan alur berpikir peneliti dan pilihan peneliti untuk menguraikan pembahasan secara kronologis. Tentu saja, bahwa dalam tahap penulisan ini tidak terlepas rekonstruksi yang imajinatif. Intinya, bahwa pada tahap ini peneliti mengorganisasikan dan mengemukakan penemuan-penemuannya dalam bentuk karya sejarah.

## **D. Hasil Dan Pembahasan**

### **1. Petilasan Kraton Ambarketawang Sebagai Sumber Sejarah Otentik**

Arkeologi merupakan salah satu cabang ilmu yang bermanfaat bagi ilmu 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). Dari data inilah kemudian dapat direkonstruksi kembali sejarah kehidupan masyarakat, atau bahkan suatu bangsa dan negara.

Dengan ditemukannya bangunan tembok lama atau situs berupa tembok tua yang masih tersisa di daerah Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta merupakan sumber sejarah otentik dan natural yang 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 adanya kajian dari berbagai disiplin oleh para ilmuwan, maka hasil rekonstruksi dapat dideskripsikan bahwa situs tembok tua yang terdapat di Ambarketawang merupakan bekas kraton yang dibangun oleh Sultan Hamangku Buwono I. Namun, perlu diketahui bahwa ada beberapa rentetan peristiwa yang perlu diungkapkan, yang dapat mengantarkan cerita sejarah ini sampai dengan terwujudnya kraton Ambarketawang sebagai suatu pesanggrahan yang dibangun oleh Sultan Hamangku Buwono I.

Berawal dari sejarah kerajaan Mataram Islam yang bertempat di Surakarta, yang sebelumnya pernah beribukota di Kota Gede, Plered, dan Kartosuro, ternyata sejak tahun 1749 telah terjadi konflik keluarga di kerajaan Surakarta tersebut. Pakubuwono II merupakan raja pertama yang mendiami istana di Surakarta. Bersamaan dengan kedudukannya di Surakarta, Pakubuwono II telah membawa konflik dengan saudara-saudaranya, yaitu Pangeran Mangkubumi (saudara raja) dan Mas Said (kemenakan raja), dan berlangsung sampai raja meninggal dunia.

Pada akhir tahun 1749, Pakubuwono II jatuh sakit dan meninggal pada tanggal 20 Desember 1749. Sebelum raja meninggal dibuatlah perjanjian yang ditandatangani pada tanggal 11 Desember 1749, yang berisi bahwa kedaulatan atas seluruh raja diserahkan kepada VOC. Sebelum raja meninggal pula, pada tanggal 15 Desember 1749, Baron van Hohendorff (gubernur VOC untuk wilayah pesisir timur laut) mengumumkan pengangkatan putra mahkota yang bergelar Pakubuwono III sebagai pengganti raja. Namun sebelum upacara penobatan terlaksana, Mangkubumi telah dinyatakan sebagai raja oleh para pengikutnya. Jadi, pada tanggal 12 Desember 1749 di markas besarnya di Yogyakarta, Mataram, Mangkubumi juga memakai gelar Susuhunan Pakubuwono. Dengan demikian, sejak akhir tahun 1749, Jawa terbagi antara seorang raja pemberontak dan seorang raja yang didukung oleh VOC.

Dari tahun 1750 sampai tahun 1754, pemberontakan tumbuh semakin kuat, ditambah serangan Mas Said yang menjabat patih Mangkubumi atas Surakarta, menambah kerugian besar di pihak VOC. Para pembesar Surakarta semakin banyak yang meninggalkan Pakubuwono III, dan bahkan pada tahun 1753 putra mahkota Surakarta pun bergabung dengan pihak pemberontak. Pada akhirnya, VOC mengambil keputusan untuk mencoba merundingkan suatu penyelesaian dalam usahanya melepaskan diri dari peperangan-peperangan yang berkecamuk di Jawa yang membuatnya bangkrut. Pada tahun 1754, Pangeran Mangkubumi juga siap untuk mengusahakan perundingan-perundingan. Selanjutnya pada 1 Februari 1755 Perjanjian Giyanti ditandatangani, yang isinya bahwa VOC mengakui Mangkubumi sebagai raja yang bergelar Sultan Hamengkubuwana I dan diberi kekuasaan separoh wilayah Jawa Tengah.

Setelah mendapatkan kekuasaan secara sah, Pangeran Mangkubumi, adik Susuhunan Mataram Paku Buwono II, kemudian diberi gelar Senopati Ing Ngalogo Sayidin Panotogomo Khalifatullah (Sultan Hamengku Buwono I). Ia segera menetapkan bahwa daerah Mataram yang berada di wilayahnya diberi nama Ngayogyakarta Hadiningrat. Tempat yang dipilih menjadi ibu kota dan pusat pemerintahan ialah hutan yang dulu disebut Beringin atau Beringan. Di tempat itu telah ada desa kecil bernama Pachetokan. Di sana juga terdapat pesanggrahan Garjitowati yang dibuat Susuhunan Paku Buwono II. Kepada rakyat, Sultan HB I memerintahkan untuk memabat hutan serta mendirikan keraton. Sebelum keraton

jadi, Sultan menempati pesanggrahan Ambarketawang di daerah Gamping. Ambarketawang sendiri ditempati hampir dua tahun. Dari Ambarketawang itulah, Sultan mengawasi dan mengatur pembangunan keraton. Tanggal 7 Oktober 1756 Sultan berpindah menetap (*jengkar*) ke istananya yang baru, Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, yang berjarak lima kilometer ke arah timur Ambarketawang. Tanggal itulah yang kemudian diacu sebagai hari lahir Kota Yogyakarta (.Lukas Adi Prasetya).

Dengan demikian sebelum Kraton Ngayogyakarta itu jadi, Sultan Hamengku Buwono I berkenan menempati pasanggrahan Ambarketawang daerah Gamping, yang tengah dikerjakan juga. Pesanggrahan tersebut resminya ditempati pada tanggal 9 Oktober 1755. Dari tempat inilah beliau selalu mengawasi dan mengatur pembangunan kraton yang sedang dikerjakan. Setahun kemudian Sultan Hamengku Buwono I berkenan memasuki Istana Baru sebagai peresmiannya. Dengan demikian berdirilah Kota Yogyakarta atau dengan nama utuhnya, yaitu Negari Ngayogyakarta Hadiningrat. Pesanggrahan Ambarketawang ditinggalkan oleh Sultan Hamengku Buwono untuk berpindah menetap di Kraton yang baru. Sementara itu, pada tanggal 7 Oktober 1756 dilangsungkan peresmian Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat (Hari Jadi Kota Yogyakarta).

Selanjutnya, pada masa sekarang ini penduduk setempat menyebut kraton tempat tinggal sementara pangeran Mangkubumi di *Ambarketawang* (kini diabadikan sebagai nama : desa atau Kelurahan di wilayah Kecamatan Gamping) ini dengan berbagai macam nama, yakni (1) Kraton *Ambarketawang*, (2) Pesanggrahan *Ambarketawang*, (3) Kraton Pesanggrahan *Ambarketawang*, (4) benteng *Ambarketawang*, (5) petilasan *Ambarketawang*, dan (6) jagang *Ambarketawang* (Marsana dkk, 1999 : 14)

## **2. Petilasan Kraton Pesanggrahan Ambarketawang sebagai Media Sejarah Otentik dan Natural**

Salah satu jenis metode pembelajaran sejarah adalah apa yang disebut 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.

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

Ambarketawang sebagai salah situs peninggalan sejarah yang sangat penting di Yogyakarta dapat dijadikan sebagai media yang dapat mengantarkan tercapainya pembelajaran sejarah. Media di sini seperti telah disebutkan di atas adalah dengan menempatkan Ambarketawang sebagai media autentik di mana peserta didik dapat dibawa langsung untuk melihat ke situs tersebut. Selanjutnya peserta didik diminta untuk mempraktikkan metode *inquiry-discovery* dengan cara melakukan wawancara dan penelusuran informasi dengan masyarakat di sekitar situs tersebut.

Selain metode di atas, karena keterbatasan-keterbatasan yang ada, sehingga pembelajaran harus dilakukan di ruang kelas, maka pembelajaran sejarah juga dapat diwujudkan dalam bentuk rekaman. Dalam bentuk rekaman di sini adalah berupa foto-foto yang memuat situs-situs sejarah seperti Ambarketawang misalnya. Foto-foto atau rekaman itu memperlihatkan gambar secara rinci mengenai Ambarketawang. Berawal dari media dalam bentuk rekaman ini peserta didik selanjutnya diminta untuk menelusuri lebih jauh informasi atau rekaman sejarah yang terkait dengan Ambarketawang baik melalui media cetak maupun elektronik. Selanjutnya peserta didik diminta untuk melakukan **rekonstruksi** atas sejarah yang berkaitan dengan Ambarketawang.

### **3. Kraton Pesanggrahan Ambarketawang sebagai Laboratorium Sejarah Otentik dan Natural**

Sudah menjadi rahasia umum bahwa dibanding pelajaran Matematika, IPA, Bahasa, dan IT, mata pelajaran rumpun IPS termasuk sejarah kurang mendapatkan peminat. Di sisi lain para ahli dan berbagai referensi menegaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS agar peserta didik: a. menjadi warga negara yang baik, b. mengembangkan kemampuan berpikir untuk dapat memahami, menyikapi, beradaptasi dan memecahkan masalah sosial, dan c. memahami dan melanjutkan kebudayaan bangsanya (Fenton, 1967).

Dengan pembelajaran IPS peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang berpikiran cerdas dan matang dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Menurut pasal 37 UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi dan realitas sosial masyarakat sehingga peserta didik dapat mengambil pelajaran untuk kehidupan sosial kemasyarakatan dan kebangsaan yang lebih baik. Peserta didik diharapkan berpikir cerdas, rasional, dan tidak emosional dalam menyikapi dan memecahkan berbagai persoalan sosial. Peserta didik diharapkan mampu membangun budaya dan budi pekerti luhur, menyebarkan nilai-nilai keteladanan dan kejujuran para pahlawan, para pemuka masyarakat dan pemimpin bangsa.

Pertanyaannya adalah sudahkah pengembangan kurikulum, materi, dan pembelajaran IPS di Indonesia mengacu pada maksud dan tujuannya sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna. Dalam realitasnya persoalan manusia dan masalah sosial kemanusiaan tidak banyak disentuh. Begitu juga masalah sosial kebangsaan yang muncul, misalnya masalah kepemimpinan, masalah nasionalisme dan jati diri bangsa, sekularisme, dan berbagai bentuk penyakit sosial lainnya. Kondisi ini semakin rentan apalagi kalau kita tidak mampu menghadapi arus globalisasi. Tekanan kultural sangat membahayakan bagi keutuhan dan jati diri bangsa. Hal-hal tersebut merupakan masalah-masalah sosial kebangsaan yang dapat menegasikan kebermaknaan pendidikan IPS.

Secara metodologis, pembelajaran IPS di sekolah pada umumnya dan mata pelajaran sejarah pada khususnya kurang dapat berkembang karena respon peserta didik yang kurang positif. Jarang terjadi inovasi-inovasi yang menarik dalam pembelajaran sejarah. Suasana laboratoris atau pengalaman lapangan dan perangkat

mediannya kurang memadai sehingga bersifat verbalistik. Pembelajaran sejarah kurang memberikan pengalaman kongkret bagi peserta didik sebagai pelaku dan bagian komunitas sosial.

Berdasarkan alasan tersebut keberadaan petilasan Kraton Pesanggrahan Ambarketawang 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 di situs Kraton Ambarketawang dan sekitarnya diharapkan dapat memotret secara integrated bagaimana kondisi dan perkembangan sosial kemasyarakatan di lingkungan petilasan Kraton Ambarketawang.

Tujuan dikembangkannya laboratorium Out Door Sejarah di Situs Kraton Ambarketawang adalah dalam rangka :

- a. Memberikan pemahaman kepada peserta didik/pengunjung tentang sejarah Kraton Ambarketawang berdasarkan bukti-bukti peninggalan yang masih dapat ditemukan, dapat dilihat dan diamati secara langsung.
- b. Meningkatkan proses pembelajaran sejarah agar lebih menarik, kontekstual dan inovatif.
- c. Mengembangkan jaringan kerjasama dengan berbagai pihak, terutama pemerintah setempat dalam rangka menambah wawasan dan memperkaya materi ajar sejarah.

Adapun manfaat dari adanya Laboratorium Out Door sejarah ini adalah :

- a. Memberikan pengalaman riil kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan penelitian.
- b. Memupuk kesadaran lingkungan bagi peserta didik.
- c. Memberdayakan masyarakat dalam mendukung program wisata pendidikan.

## **E. Kesimpulan**

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Situs sejarah Petilasan Kraton Pesanggrahan Ambarketawang dapat dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan kepada para mahasiswa dalam rangka menggali sejarah Kraton Pesanggrahan Ambarketawang

sekaligus sebagai media dalam mengembangkan model pembelajaran rekonstruksi sejarah.

2. Petilasan Kraton Pesanggrahan Ambarketawang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan produktif seperti penyusunan makalah, skripsi, pembuatan media, dan pengembangan laboratorium alami Pendidikan Sejarah.

## 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.
- Gerlach, Vernon, et.al. (1980). *Teaching and Media a Systematic Aproach*. New Jersey: Prentice-Hall;inc.
- Gunning, Denis. (1977). *The Teaching of History*. London: Croom Helm
- Hari Jadi Kota Yogyakarta.  
[http://www.hukum.jogja.go.id/upload/PD\\_th\\_2004\\_no\\_6\\_ttg\\_Hari\\_Jadi\\_Yogy](http://www.hukum.jogja.go.id/upload/PD_th_2004_no_6_ttg_Hari_Jadi_Yogy)
- Helius Sjamsuddin, (2007), *Metodologi Sejarah*, Yogyakarta: Ombak.
- Kota Jogjakarta 200 Tahun, 7 Oktober 1756-7 Oktober 1956*. (1956). Jogjakarta: Panitia Peringatan.
- Kuntowijoyo. (1999). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang.
- Lukas Adi Prasetya. *Napak Tilas dari Ambarketawang Menuju Keraton*.
- Marsana dan Waridi Hendrosaputro. (1999). *Ensiklopedi Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Lembaga Studi Jawa.
- 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.
- Sularto, B. (1993). *Grebeg di Kesultanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suparyanto dan Soeyono. (t.t). *Bekakak Saparan Gunung Gamping*. Yogyakarta: Panitia Saparan.
- Surojo. (1992). "Pawai Saporab Gamping, Sebuah Tinjauan Koreografi". *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Balai Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Tashadi, dkk. (1992). *Upacara Tradisional Saparan Daerah Gamping dan Wenolelo, Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Kebudayaan,

Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Penelitian, Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya.

*Upacara Adat, Potensi Daya Tarik Wisata Kabupaten Sleman*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

Biodata Penulis: Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag. Lahir di Ciamis, 21 Maret 1962, adalah dosen pada Jurusan Pendidikan Sejarah FISE dan Unit Mata Kuliah Umum Universitas Negeri Yogyakarta. Matakuliah yang diampu antara lain matakuliah Sejarah Asia Barat, Filsafat Sejarah, Sosiologi Agama, dan Pendidikan Agama Islam.