

**POTENSI PRASASTI SUMUᅇᅇᅇUL SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**

Naufal Raffi Arrazaq<sup>1,a</sup> & Daud Aris Tanudirjo<sup>2,b</sup>  
<sup>1,2</sup>Program Studi Magister Arkeologi, Departemen Arkeologi,  
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada  
<sup>a</sup>naufalraffi2020@mail.ugm.ac.id  
<sup>b</sup>daud.tanudirjo@ugm.ac.id

**Abstrak**-Tujuan penelitian ini ialah menganalisis relevansi isi Prasasti Sumuᅇᅇᅇul dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPS serta menganalisis potensi isi Prasasti Sumuᅇᅇᅇul sebagai sumber pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Prasasti Sumuᅇᅇᅇul memiliki relevansi dengan kompetensi dasar serta indikator mata pelajaran IPS jenjang SMP/MTs kelas VII. Kompetensi dasar dan indikator tersebut membahas mengenai aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan masa Kerajaan Mataram Kuno. Isi Prasasti Sumuᅇᅇᅇul membantu peserta didik untuk mengetahui beberapa aspek materi pembelajaran mengenai Kerajaan Mataram Kuno yaitu (1) struktur pemerintahan, (2) pejabat pemerintahan, (3) sistem penanggalan, (4) pembangunan sarana irigasi, (5) alat pertukaran, serta (6) pelestarian peninggalan sejarah.

**Kata kunci:** *Sumber pembelajaran, ilmu pengetahuan sosial, Prasasti Sumuᅇᅇᅇul*

**POTENTIAL OF SUMUᅇᅇᅇUL INSCRIPTION AS A LEARNING SOURCE FOR  
SOCIAL SCIENCES (IPS)**

Naufal Raffi Arrazaq<sup>1,a</sup> & Daud Aris Tanudirjo<sup>2,b</sup>  
<sup>1,2</sup>Graduate Program of Archaeology, Department of Archaeology,  
Faculty of Cultural Sciences, Universitas Gadjah Mada  
<sup>a</sup>naufalraffi2020@mail.ugm.ac.id  
<sup>b</sup>daud.tanudirjo@ugm.ac.id

**Abstract**-The purpose of this study is to analyze the relevance of the contents of the Sumuᅇᅇᅇul Inscription with the basic competencies of ips subjects and analyze the potential contents of the Sumuᅇᅇᅇul Inscription as a source of IPS (social sciences) learning. This research uses qualitative research method. Data collection is done with library studies. The results showed that Sumuᅇᅇᅇul Inscription has relevance to basic competencies as well as indicators of learning of IPS (social sciences) subjects at junior high school / MTs grade VII. The basic competencies and indicators discuss the political, social, cultural, geographical, and educational aspects of the Mataram Kuno Kingdom. The contents of Sumuᅇᅇᅇul Inscription help learners to know some aspects of learning materials about the Mataram Kuno Kingdom, namely (1) government structures, (2) government officials, (3) dating systems, (4) the construction of irrigation facilities, (5) currency, and (6) preservation of historical relics.

**Keywords:** *Learning resources, social sciences, Sumuᅇᅇᅇul Inscription*

## Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perpaduan dari sejumlah ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan atau *social studies* yang disederhanakan untuk kepentingan pendidikan di sekolah. Bidang yang termasuk dalam kajian IPS ialah ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi serta filsafat (Nasution & Lubis, 2018, p.3).

Pada intinya, mata pelajaran IPS berisi tentang pembahasan hubungan antara manusia dengan lingkungannya, terutama lingkungan masyarakat tempat peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai anggota masyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat peserta didik selalu dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di sekitarnya (Rahmad, 2016, p.72). Keadaan tersebut menjadikan mata pelajaran IPS penting untuk ditempuh oleh peserta didik, karena akan membekali mereka dengan pengetahuan yang dibutuhkan dalam interaksi dengan anggota masyarakat lainnya.

Tujuan utama mata pelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu beradaptasi, dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi di sekitarnya. Peserta didik diharapkan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat (Manik & Gafur, 2016, p.43). Tujuan tersebut dapat dicapai dengan pembelajaran IPS yang menyinergikan antara peran pendidik, peserta didik, serta lingkungan pembelajaran.

Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS, dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam serta masyarakat. Dengan lingkungan alam sekitar, peserta didik akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran IPS secara nyata. Manfaat yang diperoleh setelah mempelajari IPS di lingkungan masyarakat ialah mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat serta

membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku serta bermanfaat dalam mengembangkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Nasution & Lubis, 2018, p.73).

Pembelajaran IPS dapat memanfaatkan sumber pembelajaran yang berada di lingkungan sekitar. Sumber pembelajaran tersebut bentuknya beragam dan dapat disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPS. Sebagai contoh KD yang membahas mengenai sejarah masa Hindu-Buddha dapat menggunakan sumber pembelajaran berupa candi, prasasti, arca, serta peninggalan semasa lainnya.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan contoh penggunaan bukti sejarah berupa prasasti dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran IPS. Dalam hal ini, Prasasti Sumuṅḍul akan dipakai sebagai satu contoh. Selama ini, pendidik dan peserta didik belum memanfaatkan Prasasti Sumuṅḍul sebagai sumber pembelajaran IPS karena mereka belum mengetahui potensi prasasti ini. Padahal, dari hasil kajian arkeologis, Prasasti Sumuṅḍul memiliki kandungan informasi berupa aspek-aspek sosial yang penting untuk diketahui oleh generasi muda, dengan latar konteks sejarah Kerajaan Mataram Kuno.

Pemanfaatan Prasasti Sumuṅḍul sebagai sumber pembelajaran IPS merupakan suatu upaya inovatif dalam menyampaikan materi IPS dengan menggunakan media yang tidak biasa. Seperti dinyatakan oleh Fahmi (2016, p.7) bahwa tugas pendidik seharusnya mengkonstruksikan pengalaman peserta didik. Selama ini, pendidik umumnya menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik seringkali kurang tertarik mempelajari materi pembelajaran.

Selain itu, pendidik selama ini lebih banyak menggunakan materi pembelajaran yang ada di dalam buku teks (Aisyah, dkk., 2020, p.62), dan jarang menggunakan sumber pembelajaran lainnya menyiapkan materi pembelajaran IPS. Sebenarnya selain buku teks, materi pembelajaran dapat diperoleh

dari sumber pembelajaran lain yang tersedia di lingkungan sekitar, antara lain tinggalan-tinggalan sejarah, seperti Prasasti Sumundul ini.

Prasasti Sumundul yang berasal dari Situs Candi Kedulan kini disimpan di Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) DIY yang berada di Bogem, Kalasan, DIY. Prasasti ini merupakan prasasti batu yang relatif sangat utuh dan tulisannya dapat dibaca dengan baik, sehingga kandungan informasi yang termuat di dalamnya diketahui dengan cukup lengkap dan berpotensi untuk dipakai sebagai sumber materi pembelajaran. Untuk membuktikan hal itu, penelitian ini akan menunjukkan bahwa kandungan informasi Prasasti Sumundul dapat memenuhi sejumlah KD pembelajaran IPS di sekolah menengah.

Penelitian terdahulu mengenai Prasasti Sumundul pernah dilakukan oleh Timurti Novia P. (2008), dengan judul *Beberapa Data Sejarah dari Uraian Prasasti Panangaran dan Prasasti Sumundul 791 Saka (869 Masehi)*. Fokus dari penelitian tersebut lebih pada kajian epigrafi serta paleografi prasasti, sedangkan aspek pemanfaatan isi prasasti sebagai sumber pembelajaran belum dilakukan.

Kerangka konseptual penelitian ini didasari pemahaman bahwa pemanfaatan sumber pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar peserta didik akan dapat mendukung aktivitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Sebagaimana dinyatakan oleh Bušljeta (2013, p.56) bahwa pemanfaatan sumber belajar mengajar membantu pendidik melakukan transmisi pendidikan serta tujuan pendidikan. Peserta didik memperoleh pengetahuan serta nilai-nilai dari sumber belajar.

Fokus kajian ini ialah menunjukkan kelayakan dan potensi Prasasti Sumundul sebagai sumber pembelajaran IPS, terutama pada jenjang pendidikan menengah (SMP dan MTs). Tujuan penelitian ini yaitu (1) menganalisis relevansi isi Prasasti Sumundul

dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPS, (2) mengungkapkan potensi isi Prasasti Sumundul sebagai sumber pembelajaran IPS. Diharapkan hasil penelitian akan dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai alternatif sumber pembelajaran mata pelajaran IPS.

### Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kajian kualitatif yang lebih menekankan pada analisis isi, yaitu mengungkapkan kandungan makna atau informasi yang terdapat dalam objek kajiannya. Sebagaimana disebutkan oleh Sugiyono (2019, p.407) dalam penelitian kualitatif peneliti sebagai *human instrument*, dapat menetapkan fokus penelitian, memilih kualitas data, analisis data, menafsirkan data, memberi makna dan membuat kesimpulan atas temuannya. Karena itu, dalam penelitian ini pun, objek prasasti yang diteliti dipilih oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu dan tidak acak.

Penelitian ini juga lebih merupakan studi Pustaka. Data yang digunakan berasal dari buku, jurnal, laman, serta laporan penelitian terdahulu dengan topik atau tema yang relevan dengan kajian ini. Data yang diperoleh dari laman yang handal atau valid juga digunakan terutama untuk mendapatkan data berupa dokumentasi Prasasti Sumundul.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah makna isi Prasasti Sumundul serta KD mata pelajaran IPS. Telaah isi Prasasti Sumundul dilakukan dengan identifikasi nilai-nilai kesejarahan masa Kerajaan Mataram Kuno. Identifikasi KD dilakukan dengan merumuskan indikator pembelajaran. Hasil telaah isi Prasasti Sumundul kemudian dikaitkan dengan KD serta indikator mata pelajaran IPS. Hasil akhir kajian ini ialah potensi Prasasti Sumundul sebagai sumber pembelajaran IPS di jenjang sekolah menengah (SMP dan MTs).

## Hasil dan Pembahasan

### A. Deskripsi Temuan Prasasti Sumuṅḍul



Gambar 1. Prasasti Sumuṅḍul  
Sumber: Dokumentasi BPCB DIY

Prasasti Sumuṅḍul (gambar 1) ditemukan oleh Tim BPCB Daerah Istimewa Yogyakarta saat melakukan ekskavasi di Candi Kedulan tahun 2002. Prasasti Sumuṅḍul ditulis menggunakan aksara dan bahasa Jawa Kuno, serta terdiri atas 15 baris tulisan. Penanggalan Prasasti Sumuṅḍul ialah *Çakawarsâtita 791 bhadrawâda masa caturti çuklapaksa mawulu pon soma wâra* = 15 Agustus 869 AD (Balai Pelestarian Cagar Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017). Prasasti Sumuṅḍul ditulis di atas batu andesit. Saat ini Prasasti Sumuṅḍul disimpan di kantor BPCB DIY.

### B. Relevansi Isi Prasasti Sumuṅḍul dengan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS

Isi Prasasti Sumuṅḍul memiliki relevansi dengan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPS jenjang SMP dan MTs. KD yang relevan dengan isi Prasasti

Sumuṅḍul ialah 3.4 serta 4.4 kelas VII SMP dan MTs. Adapun rincian isi KD tersebut ialah sebagai berikut.

*KD 3.4. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.*

*KD 4.4. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2018, p. 75).*

Berdasarkan uraian KD 3.4 serta 4.4 dapat ditunjukkan bahwa informasi yang terdapat dalam Prasasti Sumuṅḍul sangat sesuai untuk memenuhi kedua kompetensi dasar tersebut. Pada dasarnya kedua KD tersebut berintikan pada bahasan mengenai kehidupan bangsa Indonesia dari aspek politik, sosial, budaya, geografis, serta pendidikan masa Hindu-Buddha. Prasasti Sumuṅḍul tentu saja relevan sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran IPS karena berasal dari masa Hindu-Buddha, secara lebih khusus menyediakan gambaran tentang aspek-aspek politik, sosial, dan budaya dalam masa Kerajaan Mataram Kuno sekitar abad ke-9.

Isi Prasasti Sumuṅḍul juga terbukti dapat memenuhi indikator mata pelajaran IPS KD 3.4 serta 4.4. Sebagaimana diketahui, indikator pembelajaran dirumuskan berdasar pada kompetensi dasar, sedangkan rumusan indikator menjadi acuan dalam penyusunan tujuan pembelajaran. Adapun indikator mata pelajaran IPS untuk KD 3.4 serta 4.4 ialah sebagai berikut.

#### 1. Indikator KD 3.4

- a. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik masa Kerajaan Mataram Kuno.

- b. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek sosial masa Kerajaan Mataram Kuno.
- c. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek budaya masa Kerajaan Mataram Kuno.
- d. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek geografis masa Kerajaan Mataram Kuno.
- e. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek pendidikan masa Kerajaan Mataram Kuno.

## 2. Indikator KD 4.4

- a. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, masa Kerajaan Mataram Kuno dalam bentuk karya tulis.
- b. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek sosial masa Kerajaan Mataram Kuno dalam bentuk karya tulis.
- c. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek budaya masa Kerajaan Mataram Kuno dalam bentuk karya tulis.
- d. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek geografis masa Kerajaan Mataram Kuno dalam bentuk karya tulis.
- e. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek pendidikan masa Kerajaan Mataram Kuno dalam bentuk karya tulis.

## C. Potensi Isi Prasasti Sumuṅḍul sebagai Sumber Pembelajaran IPS

Prasasti Sumuṅḍul memiliki relevansi dengan KD serta indikator pembelajaran mata pelajaran IPS jenjang SMP/MTs kelas VII. KD dan indikator tersebut membahas mengenai aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan masa Kerajaan Mataram Kuno. Prasasti Sumuṅḍul merupakan peninggalan masa Kerajaan Mataram Kuno yang isinya berpotensi digunakan sebagai alternatif sumber pembelajaran mata pelajaran IPS. Adapun uraian potensi Prasasti Sumuṅḍul sebagai sumber pembelajaran khususnya materi pembelajaran IPS KD 3.4 serta 4.4 ialah sebagai berikut.

### 1. Struktur Pemerintahan

Kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Nusantara memiliki struktur pemerintahan dari tingkat pusat hingga daerah. Konsep tersebut salah satunya digunakan oleh penguasa Kerajaan Mataram Kuno. Bukti adanya struktur pemerintahan masa Kerajaan Mataram Kuno dapat diketahui berdasarkan isi Prasasti Sumuṅḍul. Pada baris sebelas Prasasti Sumuṅḍul disebutkan adanya kalimat “...wanwa °i muṅwantan...”, yang berarti *wanua* (Desa) *muṅwantan* (Wurjantoro, 2011, p.42). *Wanua* merupakan wilayah setingkat desa yang dipimpin oleh *rāmā*.

Secara umum struktur pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno terdiri atas pemerintahan pusat kerajaan, *watak*, *wanua* atau desa, serta dusun atau *anak ij wanua* (Boechari, 2012, p.186). *Anak ij wanua* merupakan satuan terkecil dan menempati posisi terbawah dalam struktur pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno. Di atas *anak ij wanua* ialah pemerintahan *wanua* yang dipimpin oleh *rāmā*. Sementara itu, di atas *wanua* terdapat *karāmān* yang merupakan gabungan sekelompok *rāma* yang membentuk dewan desa. Pemerintahan di atas *wanua* ialah *watak* yang dipimpin oleh *raka* sehingga dikenal dengan istilah *karakryan*. Hubungan

antara *wanua* dan *watak* dengan pemerintahan kerajaan antara lain ialah penyerahan pajak sebagai balasan atas prasarana dan sarana yang disediakan oleh kerajaan.

Keberadaan informasi mengenai struktur pemerintahan masa Kerajaan Mataram Kuno dalam Prasasti Sumuṅḍul dapat digunakan sebagai alternatif sumber pembelajaran IPS. Pendidik dan peserta didik sesuai dengan KD 3.4 dan 4.4 dapat mengetahui bahwa salah satu struktur pemerintahan masa Kerajaan Mataram Kuno ialah *anak iḡ wanua* atau penduduk desa atau bisa juga dukuh, *wanua* atau desa dipimpin oleh *rama*, di atasnya ada *watak* yang dibawah oleh *raka*, sehingga dikenal sebagai *karakryan*.

Informasi mengenai struktur pemerintahan serta nama wilayah yang ada dalam prasasti masa Kerajaan Mataram Kuno dapat digunakan sebagai inspirasi pendidik untuk melatih daya kritis serta historis peserta didik. Pendidik dapat memberikan tugas menuliskan sejarah penamaan tempat atau desa di wilayah tempat tinggal peserta didik. Tujuan penugasan tersebut salah satunya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai latar belakang atau sejarah penamaan nama tempat dan menghubungkannya dengan data sejarah atau arkeologi khususnya prasasti. Sebagai contoh peserta didik yang tinggal di sekitar Candi Kedulan dapat mengidentifikasi nama-nama tempat saat ini dengan membandingkan nama tempat yang ada dalam Prasasti Sumuṅḍul.

## 2. Pejabat Pemerintahan

Secara garis besar para penyelenggara pemerintahan masa Jawa Kuno dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori berdasarkan tingkatan administrasinya. Kategori tersebut ialah penyelenggara tingkat kerajaan serta tingkat desa. Kelompok pertama lebih mewakili kepentingan kerajaan, sedangkan kelompok kedua lebih mementingkan penduduk desa (Rahardjo, 2011, p.53). Penyelenggara pemerintahan yang terdiri atas raja dan pejabat kerajaan

dapat dikategorikan dalam golongan *ksatria* (Arrazaq & Rochmat, 2020).

Pejabat pemerintahan disebutkan dalam Prasasti Sumuṅḍul baris 5, 6, serta 10. Adapun kutipan isi tersebut ialah “...*tkāla rakryān wiku paḍaḡ lawan pu manoha riḡ ʼibu rakai padēlaggan...*”(baris 5 & 6), “...*ḍaḡ nācāryya wimaleśwara...*”(baris 10) (Wurjantoro, 2011, p.42). Berdasarkan Prasasti Sumuṅḍul dapat diketahui ada pejabat yang bernama *rakryān wiku paḍaḡ lawan pu manoha* serta *ḍaḡ nācāryya wimaleśwara*. Identifikasi awal dari peran pejabat tersebut dapat dilihat dari nama yaitu *rakryān wiku paḍaḡ lawan pu manoha* yang memiliki makna *rakryān wiku* di *Paḍaḡ Lawan* bernama *Pu Manoha*. Adapun *ḍaḡ nācāryya wimaleśwara* bermakna kelompok pendeta atau pemuka agama.

Secara umum penyelenggara pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno berdasarkan prasasti terdiri atas pemerintahan tingkat pusat dipimpin oleh raja yang dibantu oleh putra mahkota (*rakryan mahamantri i hino*), tiga putra raja (*rakryan mahamantri i halu*, *i sirikan*, dan *i wka*), dan pejabat keagamaan (*sang pamgat tiruan*). Di bawah pejabat tersebut ada dua belas pejabat yaitu, *rake halaran*, *rake palarhyang* atau *rake pangilhyang*, *rake wlahan*, *pamgat manghuri*, *rake dalinan*, *rake langka*, *rake tanjung*, *pangkur*, *tawan*, *tirip*, *pamgat wadihati*, dan *pamgat mangkudur* (Boechari, 2012, p.186-187). Kedua belas pejabat tersebut belum sepenuhnya dapat diidentifikasi dengan jelas tugasnya. Pejabat yang berhasil diidentifikasi tugasnya ialah *pangkur*, *tawan*, serta *tirip* yang bertugas memungut pajak.

Keberadaan pejabat pemerintahan di Kerajaan Mataram Kuno dapat digunakan untuk melatih daya kritis peserta didik. Pendidik dapat memberikan stimulus atau penugasan berupa kajian sistem pergantian raja atau pejabat di Kerajaan Mataram Kuno, apakah melalui garis keturunan atau dipilih berdasarkan prestasi. Selain itu pendidik dapat memberikan tugas berupa membandingkan

struktur pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno dengan periode setelahnya yaitu periode Islam atau pemerintahan masa kini. Upaya tersebut bertujuan supaya peserta didik dapat memahami bahwa dalam pemerintahan periode kapanpun terdapat sistem pembagian tugas dan jabatan. Lebih lanjut pendidik dapat memberikan tugas mengenai kedudukan gender dalam sistem pemerintahan Kerajaan Mataram Kuno. Kajian yang dilakukan Arrazaq (2019, p.1) menunjukkan bahwa terdapat pejabat perempuan di tingkat *wanua*.

### 3. Sistem Penanggalan

Data prasasti menunjukkan bahwa masyarakat Jawa Kuno sudah mengenal sistem penanggalan. Umumnya prasasti diawali dengan penyebutan angka tahun, nama bulan, serta masa rembulan. Masyarakat Jawa Kuno mengenal sistem penanggalan dalam siklus tertentu. Siklus tersebut ialah *pancawara* (siklus lima hari), *sadwara* (siklus enam hari), serta *saptawara* (siklus tujuh hari). Siklus-siklus tersebut digunakan untuk berbagai aktivitas, di antaranya ialah kegiatan perekonomian (Margaretta, dkk., 2015, p.110).

Temuan Prasasti Sumuṅḍul menggambarkan bahwa masyarakat Kerajaan Mataram Kuno sudah mengenal sistem penanggalan. Berdasarkan temuan Prasasti Sumuṅḍul baris 2-4 diketahui adanya penanggalan “...*swasti śakawarṣātīta 791 bhadrawāda māsa caturthi śuklapakṣa mawulu pon soma wāra...*” (Wurjantoro, 2011, p.42). Adapun terjemahan kalimat tersebut ialah sebagai berikut “...Selamat tahun Śaka yang telah berlalu 791 (tahun), bulan *Bhadrawada* tanggal empat *paroterang* hari Senin *Pon paringkelan Mawulu...*” (Wurjantoro, 2011, p.42).

Keberadaan sistem penanggalan dalam Prasasti Sumuṅḍul dapat melatih daya kritis serta kreativitas peserta didik. Masyarakat di Jawa Tengah, Jawa Timur, serta Daerah Istimewa Yogyakarta masih menggunakan sistem penanggalan dengan

siklus lima hari atau *pancawara*. Peserta didik dapat menganalisis serta mengidentifikasi apakah terdapat kontinuitas dalam sistem penanggalan antara masyarakat Jawa Kuno dengan masyarakat Jawa masa kini. Lebih lanjut peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi sistem penanggalan *pancawara* dalam kehidupan masyarakat masa kini.

### 4. Pembangunan Sarana Irigasi

Prasasti Sumuṅḍul berisi mengenai penetapan bendungan atau *ḍawuhan* di Panangaran karena sungainya mengalir ke tanah tegalan (Wurjantoro, 2011, p.42). Data prasasti tidak memberikan keterangan yang memungkinkan untuk memperoleh gambaran mengenai bentuk bendungan atau *ḍawuhan* (Rahardjo, 2011, p.316). Gambaran secara detail mengenai bentuk bendungan atau *ḍawuhan* masa Jawa Kuno memang belum diketahui, namun informasi prasasti setidaknya membuktikan keberadaan sarana irigasi tersebut di masa itu.

Informasi mengenai keberadaan bendungan atau *ḍawuhan* dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran IPS, mengenai upaya masyarakat Jawa Kuno dalam pembangunan sarana irigasi berupa bendungan atau *ḍawuhan*. Mungkin juga mengajarkan tugas pemerintahan untuk menyejahterakan rakyat melalui penyediaan sarana irigasi, dan melibatkan masyarakat dalam memelihara fasilitas yang sudah disediakan oleh pemerintah. Selain itu peserta didik dapat dilatih untuk berpikir kritis mengenai teknologi serta lokasi bendungan atau *ḍawuhan* apakah berada di sekitar lokasi penemuan Prasasti Sumuṅḍul.

### 5. Alat Pertukaran Berupa Uang



Gambar 2. Mata uang dengan tulisan *mā*  
Sumber: Dokumentasi BPCB Jawa Tengah  
(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb/jateng/penggunaan-mata-uang-di-masa-klasik/>)

Masyarakat Jawa Kuno menggunakan alat tukar berupa uang dalam kegiatan ekonomi. Mata uang tersebut terbuat dari logam dengan bahan emas, perak, tembaga, serta perunggu. Bentuk mata uang bervariasi, ada yang bulat serta persegi (Setyastuti, dkk., 2015, p.102). Keberadaan mata uang secara material dapat dilihat berdasarkan temuan peninggalan arkeologi. Jenis serta satuan mata uang dapat diketahui berdasarkan isi prasasti, salah satunya terdapat dalam Prasasti Sumuṅḍul.

Prasasti Sumuṅḍul baris 13 menyebutkan adanya salah satu jenis mata uang. Adapun kutipan prasasti tersebut ialah “...mas mā 4...” (Wurjantoro, 2011, p.42). Berdasarkan Prasasti Sumuṅḍul dapat diketahui adanya uang sebanyak 4 *māsa* dari bahan emas. *Māsa* (lihat gambar 2) merupakan satuan mata uang yang digunakan pada masa Jawa Kuno. Lebih lanjut Rahardjo (2011, p.281) menyebutkan bahwa satuan-satuan yang digunakan oleh masyarakat Jawa Kuno ialah *kāṭi*, *tahil*, *suwarna*, *dhārana*, *māsa*, *atak*, *kupang*, *saga*, serta *pisīs*. Di dalam prasasti, beberapa satuan hanya ditulis singkatannya saja, misalnya *kāṭi* ditulis *kā*, *tahil* ditulis *ta*, *suwarna* ditulis *su*, *dhārana* ditulis *dhā*, *māsa* ditulis *mā*, *kupang* ditulis *ku*, serta *saga* ditulis *sa*.

Prasasti Sumuṅḍul dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran IPS untuk memahami jenis alat tukar. Peserta didik dapat mengetahui satuan mata uang yang digunakan oleh masyarakat Jawa Kuno. Keberadaan jenis mata uang dalam Prasasti Sumuṅḍul akan membantu pendidik dalam mengembangkan sikap kritis peserta didik. Pemikiran kritis tersebut di antaranya ialah bagaimana teknologi pembuatan uang, wilayah yang menggunakan uang, serta bagaimana cara melestarikan temuan uang tersebut.

## 6. Pelestarian Peninggalan Sejarah

Peserta didik yang telah mempelajari serta mengetahui isi Prasasti Sumuṅḍul diharapkan memiliki kepedulian terhadap

pelestarian peninggalan sejarah. Menurut Spiridon (2014, p.39) generasi muda berperan dalam pelestarian warisan budaya. Generasi muda dapat menjadi jembatan akan masa lalu, masa kini, serta masa depan. Kegiatan pelestarian warisan budaya berbasis kreativitas dapat dilakukan oleh generasi muda. Pelestarian warisan budaya dengan melibatkan generasi muda memiliki nilai tambah yaitu adanya rasa tanggung jawab, pembangunan identitas, serta keberlanjutan pelestarian secara fisik maupun nilai-nilai yang terkandung dalam warisan budaya.

Studi yang dilakukan oleh Röhl & Menyer (2020, p.1) menyatakan bahwa warisan budaya dapat dilestarikan dengan peran serta generasi muda. Nilai-nilai yang terdapat dalam warisan budaya dapat dipahami oleh generasi muda apabila diajarkan secara menyeluruh. Röhl & Menyer (2020, p.1) memberikan rekomendasi cara internalisasi nilai serta kepedulian pelestarian warisan budaya melalui pembelajaran lapangan.

## Simpulan

Prasasti Sumuṅḍul memiliki relevansi dengan KD serta indikator mata pelajaran IPS jenjang SMP/MTs kelas VII. KD dan indikator tersebut membahas aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan masa Kerajaan Mataram Kuno. Isi Prasasti Sumuṅḍul membantu peserta didik mengetahui beberapa materi yaitu (1) struktur pemerintahan, (2) pejabat pemerintahan, (3) sistem penanggalan, (4) pembangunan sarana irigasi, (5) alat pertukaran, serta (6) pelestarian peninggalan sejarah.

Peneliti selanjutnya atau pembaca direkomendasikan untuk memanfaatkan potensi Prasasti Sumuṅḍul dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan sarana prasarana pembelajaran yang ada di satuan pendidikan. Sebagai contoh apabila di satuan pendidikan memiliki sarana prasarana berupa proyektor dapat menampilkan video serta gambar dengan topik sejarah dan peninggalan Kerajaan Mataram Kuno. Lebih lanjut tujuan dari upaya tersebut ialah membantu peserta didik

memahami wujud dari peninggalan sejarah masa Kerajaan Mataram Kuno.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*. Vol. 2, No. 1, (pp.62-65).
- Arrazaq, N.R. (2019). The Value of Character Education Based on History of The Mataram Kuno Kingdom in The 8th-9th AD. *Istoria: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*. Vol. 15, No. 1, (pp.1-14).
- Arrazaq, N.R., & Rochmat, S. (2020). Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Kerajaan Mataram Kuno Abad IX-X M: Kajian Berdasarkan Prasasti dan Relief. *Patrawidya*. Vol. 21, No. 2, (pp.211-227).
- Balai Pelestarian Cagar Budaya DIY. (2017). "Prasasti Sumundul" dalam <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/prasasti-sumundul/>. Diakses 1 Juni 2021.
- Boechari. 2012. *Melacak Sejarah Indonesia Kuno Lewat Prasasti*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Bušljeta, R. (2013). Effective Use of Teaching and Learning Resources. *Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal*. Vol. 5, No. 2, (pp.55-70).
- Fahmi, F. (2016). Pembelajaran IPS terpadu yang Menyenangkan dengan Pendekatan Konstruktivistik. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*. Vol. 1, (pp.6-13).
- Manik, K., & Gafur, A. (2016). Penerapan Metode *Two Stay Two Stray* Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. Vol. 3, No. 1, (pp.39-49).
- Margaretta, R., Kasiyati, E., & Darmosoetopo, R. (2015). Prasasti Media Komunikasi Masa Lampau. Dalam Inajati Andrisijati Romli & Anggraeni (Ed). *Mozaik Pusaka Budaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Cagar Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, pp.107-118.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasution, T., & Lubis, M.A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Rahardjo, S. (2011). *Peradaban Jawa dari Mataram Kuno sampai Majapahit Akhir*. Depok: Komunitas Bambu.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 2, No. 1, (pp.67-78).
- Röll, V. & Menyer, C. (2020). Young People's Perceptions of World Cultural Heritage: Suggestions for a Critical and Reflexive World Heritage Education. *Sustainability*, Vol. 12, No. 8640, (pp.1-18).
- Setyastuti, A., Pramastuti, H., & Haryono, T. (2015). Pemukiman Relik Masyarakat Jawa Kuna. Dalam Inajati Andrisijati Romli & Anggraeni (Ed). *Mozaik Pusaka Budaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Cagar Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, pp.95-104.

- Spiridon, P., Kosic, M., & Tuci, B. 2014. Cre-Active Youth Promoting Cultural Heritage for Tomorrow. *Ad Alta: Journal of Interdisciplinary Research*. Vol. 4, Issue 2, (pp.39-41).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D , dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- P., Timurti, N. (2008). *Beberapa Data Sejarah dari Uraian Prasasti Panangaran dan Prasasti Sumundul 791 Saka (869 Masehi)*. (Skripsi. Universitas Indonesia).
- Wurjantoro, E. (2011). *Prasasti Berbahasa Jawa Kuno Abad VIII – X Masehi Bukan Koleksi Museum Nasional Alihaksara dan Terjemahan*. Depok: Departemen Arkeologi FIB UI.