



Original Article

Pemanfaatan Warisan Budaya Ke'te' Kesu' dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Toraja Utara

Asnah Setiamin^{1✉}, Jumadi², Ahmadin³, Najamuddin⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Makassar.

Correspondence Author: asnahsetiamin49@guru.sma.belajar.id✉

Abstract:

This study focuses on three main topics: the suitability of Ke'te' Kesu' as a medium for teaching history at SMA Negeri 1 Toraja Utara, the forms of historical learning media available at Ke'te' Kesu', and the implications of utilizing Ke'te' Kesu' as a medium for teaching history at the same school. Using a descriptive qualitative research method combined with a historical approach that includes four stages heuristics, criticism, interpretation, and historiography. Research results show that Ke'te' Kesu' is relevant to the curriculum and learning objectives. It is authentic and original, offers pedagogical potential to stimulate students' interest and motivation, and provides access to diverse learning media and practical aspects. Additionally, it is strategically located, safe, comfortable, and supported by adequate facilities. The forms of historical learning media found at Ke'te' Kesu' include Tongkonan (traditional houses), granaries, rante and menhirs, museums, and stone graves. The utilization of Ke'te' Kesu' has significant implications for students, teachers, and schools.

Keywords: Ke'te' Kesu', Learning Media, History Learning.

Introduction

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dalam segi keagamaan maupun keilmuan. Sebagaimana yang dituliskan dalam UU Sistem Pendidikan nasional bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Kustandi & Dermawan, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan itu harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

belajar pada siswa adalah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psykhomotorik. Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut. Untuk sampai pada tujuan yang diharapkan maka dilakukan kegiatan belajar dan mengajar antara guru dan siswa yang harus saling melengkapi satu dengan yang lainnya. [\(Kustandi, 2020\)](#)

Pembelajaran Sejarah merupakan bagian penting dari kurikulum Pendidikan, karena melalui pembelajaran Sejarah siswa dapat memahami perkembangan peradaban manusia, mengenal peristiwa-peristiwa penting serta mempelajari nilai-nilai dan pelajaran dari masa lampau. [\(Leo, 2013\)](#)

Sejarah adalah hal penting bagi suatu bangsa, jika suatu bangsa memiliki sejarah maka bangsa tersebut akan mudah bangkit karena memiliki pegangan yang kuat. Sejarah juga sebagai pembelajaran, karena dengan sejarah bisa belajar kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan dimasa lalu. Sejarah tidak hanya ada dan tidak dipelajari tetapi ada untuk jadi pembelajaran, sebuah sejarah itu adalah pembelajaran bukan warisan. Sebab warisan yang bekerja adalah yang mewariskan bukan yang diwariskan [\(Anis, 2015\)](#)

Generasi muda termasuk di dalamnya para siswa, sudah seharusnya memiliki pemahaman sejarah karena dengan memiliki pemahaman sejarah maka generasi muda bisa mengetahui asal usul mereka dan mereka tahu sejarah mereka dari mana. “Jangan lupakan sejarah” begitu lah yang disampaikan bung karno yang kita kenal sampai saat ini. Sejarah perjuangan Indonesia, adalah kontinuitas, dari suatu perjuangan generasi yang satu kepada kegenerasi selanjutnya yang akan melanjutkan. [\(Amirullah, 2017\)](#)

Demikian pentingnya Pelajaran Sejarah Indonesia karena melalui pelajaran sejarah diharapkan dapat menumbuhkan karakter generasi muda yang nasionalis, cinta terhadap bangsa dan negaranya, bangga sebagai bangsa Indonesia, menghargai jasa-jasa pahlawannya, namun dalam kenyataannya berbanding terbalik, mata pelajaran Sejarah adalah pelajaran yang tidak disukai, tidak diminati dan tidak dianggap penting oleh peserta didik. [\(Buana, 2015\).](#)

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar bukan hanya ditentukan oleh guru dan siswa melainkan juga sangat ditentukan oleh metode mengajar dan media yang digunakan. Media pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas melalui beragam media pembelajaran yang dibuat dan di luar kelas melalui media langsung ke lokasi/objek sejarah atau melalui kunjungan studi wisata. [\(Syahputra et al., 2021\)](#) agar suasana belajar menyenangkan dan tidak membosankan siswa perlu diajak ke luar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau objek yang lain. Hal ini bukan sekedar rekreasi tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataannya. Dalam hal ini, guru dapat memfasilitasi siswa berwisata ke masa lalu untuk bermetafora dan melakukan tindakan-tindakan historis .

Kunjungan di luar kelas termasuk ke museum seperti yang dikemukakan oleh Chatterjee Sahani bahwa *“Through museum field trip, student engage in interactive, hands-on exhibits. The museum field trip also helps the students increase their motivation to learn. In addition to this, museum visits promote an active cultural and educational process. History learning through museum visits provides a realistic experience to learners as this process involves learning through historical objects and artifacts. This also improves the students experiential learning and constructivist learning.”* [\(Sahani & Prakasha, 2024\)](#) (Melalui kunjungan ke Museum, siswa terlibat dalam pameran interaktif dan langsung. Kunjungan ke museum juga membantu siswa meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, kunjungan ke museum

mempromosikan proses budaya dan pendidikan yang aktif. Pembelajaran sejarah melalui kunjungan ke museum memberikan pengalaman nyata kepada pembelajar karena proses ini melibatkan pembelajaran melalui objek dan artefak Sejarah. Ini juga meningkatkan pembelajaran pengalaman dan pembelajaran konstruktivis siswa).

Pembelajaran luar ruangan juga telah menjadi topik penting bagi para pendidik Finlandia, karena terdapat kebutuhan besar akan kegiatan luar ruangan di sekolah dan program pendidikan guru, sebagaimana yang diungkapkan oleh Ikka Ratinen bahwa *“Outdoor education is an important topic for Finnish education, as there is a great need for outdoor activities at schools and in teacher education programs”*. ([Ratinen et al., 2023](#))

Melibatkan siswa secara langsung dengan mengintegrasikan lokasi bersejarah di sekitar mereka ke dalam pembelajaran Sejarah akan memudahkan siswa untuk memahami tentang Sejarah kebudayaan daerahnya yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional. Widja mengatakan pembelajaran sejarah secara nyata melalui objek sejarah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik atau secara kontekstual ([Widja, 1991](#)).

Di berbagai wilayah Indonesia termasuk Toraja Utara terdapat peninggalan-peninggalan Sejarah yang menjadi obyek wisata seperti Londa, Lemo, Marante, Ke'te Kesu', Simbuang Bori', Lo'ko'mata, Museum Pongtiku, Museum Nek Gandeng, dan Benteng Pongtiku. Jika obyek wisata tersebut sekaligus menjadi media pembelajaran maka akan sangat membantu dalam pendidikan sejarah sebagai alat pengajaran. Peserta didik akan memahami dan mengetahui dengan baik tentang sejarahnya terutama tentang kebudayaan daerah mereka. Karena fakta bahwa situs sejarah dapat membantu peserta didik dalam memahami dan membingkai peristiwa sejarah ([Lestari, 2011](#)).

Ke'te Kesu' ' adalah sumber sejarah sekaligus dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah pada materi masa pra-aksara tentang kebudayaan lokal karena di lokasi Ke'te' Kesu' terdapat perumahan adat Ke'te Kesu' (tongkonan dan lumbung), rante dengan simbuang, museum dan pemakaman keluarga Ke'te Kesu' yang mengandung nilai-nilai kebudayaan lokal Toraja sebagai bagian dari kebudayaan masa pra-aksara atau kearifan lokal Toraja yang selama ini bagi peserta didik dominan hanya sebatas objek wisata.

Bagi siswa yang mengalami kendala dalam hal biaya, waktu, maupun jarak, penggunaan video pembelajaran mengenai Ke'te' Kesu' dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel. Media ini berperan sebagai sarana edukasi sekaligus sumber belajar yang efektif bagi siswa SMA Negeri 1 Toraja Utara untuk memperdalam pemahaman mereka tentang kebudayaan Toraja dan kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Methods

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan sejarah atau historis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan sejarah, yang mencakup empat tahapan: heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi. Heuristik dilakukan dengan mengumpulkan data primer melalui wawancara dengan narasumber, observasi langsung di Ke'te' Kesu', dan dokumentasi, serta data sekunder dari buku dan penelitian terdahulu. Kritik, digunakan pada tahap penyaringan sumber dan referensi diterapkan untuk menilai keaslian dan kredibilitas data. Interpretasi, digunakan untuk menganalisis dan menghubungkan fakta-fakta yang ada secara sistematis. Historiografi menyusun temuan penelitian dalam

narasi yang terstruktur. Data diverifikasi melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan, seperti wawancara dengan narasumber, observasi langsung di lokasi penelitian, dan dokumentasi dari sumber tertulis.

Results

Kelayakan Ke'te' Kesu' Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Media pembelajaran mencakup berbagai macam alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman, dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Tujuannya adalah agar proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Menggunakan objek atau bangunan sebagai media pembelajaran langsung efektif untuk menanamkan pemahaman yang mendalam pada siswa. Dengan melibatkan siswa secara langsung dengan objek atau lingkungan nyata, pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan bermakna. Guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media ([Susilana & Riyana, 2008](#)).

Bagi Nugroho Yulianto, memanfaatkan objek sebagai media pembelajaran dengan istilah laboratorium di luar kelas. Menurutnya laboratorium Sejarah di luar kelas dapat melibatkan siswa dalam kegiatan seperti kunjungan ke museum, situs bersejarah atau lingkungan alam yang memiliki nilai Sejarah tertentu. Dalam kegiatan ini siswa dapat belajar dari pengalaman langsung, observasi, dan refleksi yang melibatkan penggunaan berbagai jenis sumber Sejarah seperti artefak, dokumen, foto dan saksi sejarah ([Yulianto, 2023](#)). Laboratorium Sejarah luar kelas atau sering disebut outdoor classroom merupakan konsep pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan di alam terbuka atau lingkungan yang berbeda dari ruang kelas tradisional. Terdapat beberapa peninggalan atau obyek Sejarah di Toraja Utara yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Sejarah terutama kelas 10 materi budaya praaksara seperti Londa, Ke'te' Kesu', Marante, Bori' Kalimbuang, Pallawa, Pana', dan Lo'ko' Mata

Levi dan Lentz (1982) menuliskan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan kompensatoris ([Sumiharsono & Hasanah, 2017](#)). Fungsi atensi, media dapat menarik perhatian siswa, fungsi afektif membuat siswa merasa nyaman, fungsi kognitif mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran dan fungsi kompensatoris memudahkan siswa yang lambat secara verbal untuk memahami melalui pengamatan langsung.

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran yang digunakan untuk perorangan atau kelompok, dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi ([Sumiharsono & Hasanah, 2017](#)). Fungsi motivasi melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk semangat dan tertarik belajar, fungsi informasi sebagai panyaji, penyampai pesan/pelajaran kepada siswa dan fungsi instruksi melibatkan siswa secara nyata dalam pembelajaran.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran tersebut maka ada beberapa indikator obyek Sejarah yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Sejarah yaitu:

1. Keaslian dan Keautentikan

Keaslian Fisik: Objek tersebut harus merupakan benda asli dari masa lalu, bukan replika atau rekonstruksi (meskipun replika dapat digunakan sebagai pelengkap). Semakin asli dan utuh objek tersebut, semakin baik nilainya sebagai media pembelajaran.

2. Relevansi dengan Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran

Keterkaitan dengan Materi: Objek tersebut harus relevan dengan materi pelajaran sejarah yang sedang dipelajari. Misalnya, jika materi pelajaran tentang kerajaan Majapahit, maka arca atau artefak peninggalan Majapahit akan sangat relevan.

3. Potensi Paedagogis

Merangsang minat dan motivasi melalui objek Sejarah yang kontekstual dimana objek sejarah yang menarik dan unik dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sejarah. Objek yang dapat disentuh, diamati dari dekat, atau bahkan dianalisis secara langsung akan memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan.

Mengembangkan keterampilan berpikir kritis: objek sejarah dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa, seperti menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi. Siswa dapat diajak untuk mengamati detail objek, membandingkannya dengan sumber lain, dan menyimpulkan makna sejarahnya.

4. Aspek Praktis

Ketersediaan dan Aksesibilitas: Objek tersebut harus tersedia dan mudah diakses oleh guru dan siswa. Jika objek tersebut berada di museum yang jauh atau sulit dijangkau, maka penggunaan replika atau foto berkualitas tinggi dapat menjadi alternatif.

Kondisi Fisik dan Keamanan: Objek tersebut harus dalam kondisi fisik yang baik dan aman untuk digunakan dalam pembelajaran. Jika objek tersebut rapuh atau mudah rusak, maka perlu penanganan khusus atau penggunaan replika.

Cecep Kustandi juga menuliskan kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. 3) Praktis, luwes dan bertahan. 4) Guru trampil menggunakannya. 5) Pengelompokan sasaran. 6) Mutu teknis. (Kustandi, 2020).

Berdasarkan fungsi dan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran di atas maka Ke'te' Kesu' layak dijadikan sebagai media pembelajaran Sejarah karena memiliki unsur:

1. Keaslian dan Keautentikan

Keaslian Fisik: Ke'te' Kesu' merupakan perkampungan adat yang masih lestari dengan bangunan-bangunan asli, seperti Tongkonan dan Alang (lumbung padi), yang berusia ratusan tahun. Bangunan-bangunan ini bukan replika, melainkan peninggalan sejarah yang masih berdiri kokoh dengan atap bambu yang masih bertahan sampai sekarang ini. Keberadaan kuburan batu (liang) dan rante (tempat upacara adat) juga menambah keaslian situs ini.

Konteks Sejarah yang Jelas: Ke'te' Kesu' memiliki sejarah yang terdokumentasi dengan baik, terkait dengan perkembangan masyarakat Toraja, sistem kepercayaan Aluk Todolo, dan tradisi-tradisi adat yang masih dipraktikkan

hingga kini. Informasi mengenai sejarah berdirinya, fungsi bangunan, dan tokoh-tokoh penting yang terkait dengan Ke'te' Kesu' tersedia dan dapat diakses.

2. Relevansi dengan Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran

Keterkaitan dengan Materi: Ke'te' Kesu' sangat relevan dengan materi pembelajaran sejarah tentang: Sejarah kebudayaan pra aksara dan Kebudayaan local terutama pada masa neolithikum dan megalithikum serta kepercayaan Masyarakat tradisional.

Mendukung Pencapaian Kompetensi: Kunjungan dan pembelajaran di Ke'te' Kesu' dapat membantu siswa mencapai kompetensi seperti: Sejarah Ke'te' Kesu', peninggalan budaya prakasara di Ke'te' kesu', makna ukiran, fungsi tongkonan dan lumbung, rante dan menhir museum dan pemakaman tradisional serta kepercayaan tradisional dan menghargai warisan budaya bangsa

3. Potensi Paedagogis

Merangsang Minat dan Motivasi: Ke'te' Kesu' menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. Dalam satu lokasi dapat melihat langsung berbagai media seperti tongkonan dengan arsitektur uniknya disertai lumbung, kuburan batu yang megah, rante dan simbuang, serta museum yang akan membangkitkan minat siswa terhadap Sejarah terutama tentang kebudayaan Toraja.

Menciptakan Pembelajaran Kontekstual: Ke'te' Kesu' memberikan konteks yang nyata bagi pembelajaran sejarah. Siswa dapat merasakan langsung atmosfer perkampungan adat, berinteraksi dengan masyarakat setempat (dengan tetap menghormati adat dan privasi), dan memahami bagaimana tradisi dan nilai-nilai masa lalu masih relevan dalam kehidupan masa kini.

Memfasilitasi Pembelajaran Multimodal karena pembelajaran di Ke'te' Kesu' melibatkan berbagai indra seperti penglihatan, pendengaran dan peraba.

4. Aspek Praktis

Ketersediaan dan Aksesibilitas: Ke'te' Kesu' merupakan objek wisata yang terbuka untuk umum, letak yang strategis dan mudah dijangkau dbaik dengan kendaraan roda dua atau empat sehingga mudah diakses oleh sekolah, biaya masuk yang relatif murah untuk anak sekolah. Terdapat fasilitas pendukung seperti area parkir, toilet, dan pemandu wisata.

Kondisi Fisik dan Keamanan: Kondisi fisik bangunan di Ke'te' Kesu' umumnya terawat dengan baik. Pengelola juga menjaga keamanan dan ketertiban di area tersebut.

Dukungan Teknis dan Logistik: Pemandu wisata lokal dari pengelola (Pemilik Ke'te' Kesu') dapat memberikan penjelasan yang mendalam tentang sejarah dan budaya Ke'te' Kesu'. Seperti yang disampaikan oleh pengelola ke'te' Kesu', beliau mengatakan bahwa:

“Pengelolaan dan penerimaan tamu di obyek wisata Ke'te' Kesu' telah diatur dengan baik oleh turunan pendiri Ke'te' Kesu' dan dari tiga bersaudara yang tinggal di Lokasi Ke'te' Kesu' maka harus ada satu orang yang tetap ada di lokasi setiap hari, tidak boleh ketiganya meninggalkan lokasi.” (Wawancara dengan Bapak Palidan Sarungallo, pada hari Jumat, 1 November 2024).

Bentuk-Bentuk Media Pembelajaran Sejarah di Ke'Te' Kesu'

1. Tongkonan

Tongkonan berasal dari kata 'tongkon' yang artinya tempat duduk, Sementara ma'tongkon berarti duduk berkumpul, atau rumah pusaka yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam arti luas, Tongkonan adalah tempat diplomasi (silaturahmi) sesuatu dalam menyelesaikan persoalan-persoalan adat yang terjadi terhadap masyarakat. Maka dari itulah, Tongkonan menjadi istana bagi Penguasa Adat dan pusat pertalian keluarga. ([Soplanit, 2023](#))

Keberadaan Tongkonan, menurut Layuk Sarungallo, memudahkan masyarakat Toraja dalam melacak garis keturunan mereka. Seseorang bahkan mungkin memiliki garis keturunan lebih dari satu Tongkonan. Hal ini disebabkan oleh adanya hubungan kekerabatan yang terjalin melalui pernikahan antara anggota dari Tongkonan yang berbeda. (Wawancara pada hari Jumat, 1 November 2024).

Rumah adat yang ada didalam kawasan Ke'te' Kesu didirikan pertama kali pada abad ke-17. Pada tahun 1919 tongkonan Ke'te Kesu disatukan oleh pemangku adat Lembang Kesu, yang dipimpin langsung oleh Pong Panimba, dimana sebelumnya tongkonan yang ada di kawasan Ke'te Kesu terpisah antara tongkonan satu dan tongkonan lainnya. Tongkonan yang terpisah-pisah itu bernama To'sedana, Puang Ri Kesu, Tonga, Rura, dan Barongsa'lau, saat sudah berada di lokasi yang sama menjadi tongkonan Bamba dan bertahan sampai sekarang. Tongkonan Rura saat ini diahlifungsi sebagai museum, yang menjadi tempat penyimpanan barang-barang sejarah suku Toraja.

Menurut keterangan salah satu keluarga dan pengurus di Kawasan ke'te'kesu` menjelaskan bahwa Tongkonan Ke'te'kesu terdiri dari:

1. Tongkonan Bamba (berfungsi sebagai badan eksekutif dan legislasi atau yang membuat dan menjalankan aturan adat)
2. Tongkonan Sendana (berfungsi sebagai tempat permusyawaratan untuk urusan social dan ekonomi Masyarakat adat).
3. Tongkonan Kesu` (mewakili satu rumpun keluarga yang ada di wilayah Ke'te'kesu).
4. Tongkonan Tonga (badan pertimbangan atas keputusan dewan adat)
5. Tongkonan Panimba (sebagai tempat peradilan, dan badan untuk urusan keamanan dan Kesehatan) (Wawancara dengan Bapak Palidan Sarungallo pada hari Jumat, 1 November 2024).

Sebagai kepala distrik Kesu' (zaman Belanda) dipindahkan ke lokasi Ke'te untuk tempat beliau tinggal dan menjadikan sebagai pusat pemerintahan adat Kesu'. Sedangkan di Ke'te sebelumnya telah ada sebuah tongkonan yang terdahulu yaitu Tongkonan Bamba yang berperan sebagai Sokkong Kayu (Ketua Adat) dari kampung Bonoran yang merupakan pula tongkonan yang mempunyai hubungan keturunan dengan Tongkonan Kesu' dan Tongkonan To' Sendana, rumah kedua dari timur dan Tongkonan Tonga yang paling sebelah barat ([Arni Barumbun et al., n.d.-a](#))

Secara garis besar ada tiga jenis Tongkonan di Toraja, yaitu: Tongkonan Layuk, Tongkonan Pekamberan/Pekaindoran, Tongkonan Batu Ariri (Tangdilintin, 2014). Keberadaan Tongkonan di kampung (tondok) tidak berdiri sendiri akan tetapi selalu beriring dengan elemen-elemen di atas. Secara filosofi keberadaan elemen rumah adat, tempat upacara, tempat penguburan, serta sawah dan hutan

merupakan sebuah kesatuan yang tidak dapat berdiri sendiri.

Konsep Tongkonan sebagai pusat kekuasaan adat dan ikatan kekerabatan biasanya terdiri dari beberapa rumah yang masing-masing memiliki fungsi adat yang berbeda, didukung oleh elemen-elemen yang telah disebutkan sebelumnya. Dengan demikian, sebuah kelompok Tongkonan sebenarnya mencakup aspek yang luas, meliputi upacara adat, tata kehidupan, dan berbagai aspek kehidupan lainnya. Tongkonan, rante dan liang merupakan satu kesatuan simbolik proses kehidupan manusia bermula dari kelahiran, hidup, mati dan menjadi roh yang akan Kembali ke alam arwah. ([Rosmawati, 2021](#)) Bagian yang tak terpisahkan dari kepercayaan Aluk Todolo yang bersifat politheisme. ([Nugroho, 2015](#))

Tidak dapat dipisahkan dari Pada tongkonan terdapat ukiran yang dalam Bahasa Toraja disebut *passuraq*. Ada empat corak atau bentuk ukiran yang menjadi simbol dan lambang bahkan citra kehidupan masyarakat Toraja, yaitu: Pa'barre Allo, Pa'Manuk Londong, Pa' Tedong, Pa' Sussuk. Pa'barre Allo, ukiran yang menyerupai bukatan matahari dengan pancaran sinar matahari yang baru terbit yang maknanya percaya bahawa sumber kehidupan dan segala sesuatu di dunia ini dari Puang Matua. Pa'manuk londong, ukiran berupa ayam Jantan yang melambangkan pemimpin yang arif bijaksana, berani, jujur dan mampu berbuat segala sesuatu. Pa'tedong, ukiran kerbau yang melambangkan kesejahteraan dan kekayaan bagi masyarakat Toraja. Pa'sussuk, ukiran yang berbentuk garis-garis sejajar tanpa variasi yang bermakna lambang kesatuan yang demokratis. ([Palimbong, 2010](#))

Warna-warna yang terlihat pada ukiran Tongkonan dan lumbung adalah hitam, merah, kuning, dan putih. Warna merah dan putih diyakini mewakili atau menyimbolkan darah dan tulang manusia. Ini menjadi unsur utama pemakaian warna yang melambangkan kehidupan manusia. Warna tersebut dapat dipergunakan di mana saja pada waktu ada upacara adat maupun dalam kehidupan sehari-hari. Warna kuning merupakan warna kemuliaan. Bagi orang Toraja, yang mulia hanya dewa atau yang disebut "Puang Matua", dewa tertinggi dalam kepercayaan orang Toraja. Warna ini dimaknai sebagai lambang ke-Tuhan-an. Warna ini dominan dipakai dalam acara sukacita atau yang dipergunakan pada waktu upacara Rambu Tuka'. Sementara itu, warna hitam merupakan lambang dari kematian atau kegelapan dipakai pada waktu upacara Rambu Solo' (upacara kematian). ([Tangirerung, 2017](#)).

2. Alang

Pasangan bagi sebuah Tongkonan (rumah adat Toraja) adalah Alang (lumbung padi). Bentuk Alang serupa dengan Tongkonan, namun hanya terdiri dari satu ruangan dan berukuran lebih kecil. Selain Tongkonan, di Ke'te Kesu' juga terdapat 12 lumbung. Lumbung yang letaknya berhadapan dengan Tongkonan berfungsi sebagai tempat penyimpanan hasil panen. Alang memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat Toraja. Selain digunakan untuk menyimpan padi dan hasil pertanian lainnya, Alang juga berfungsi sebagai tempat menerima tamu dan tempat menginap dalam kondisi tertentu, terutama selama upacara pemakaman.

3. Rante dan Menhir

Rante merupakan tempat khusus di setiap desa yang digunakan untuk

menyembelih kerbau dalam upacara kematian. Terletak di sebelah timur perkampungan adat Ke'te Kesu', Rante dilengkapi dengan beberapa menhir atau megalit, yang dalam bahasa Toraja disebut Simbuang.

4. **Terlepas dari upacara penguburan, menhir juga tidak bisa dipisahkan dengan ritual pemujaan pada arwah leluhur. Selain itu, penempatan kawasan menhir yang relatif berada di tengah-tengah berbagai elemen pemukiman, yang memberikan asumsi bahwa menhir dianggap sebagai pusat dalam melakukan hubungan dengan roh leluhur.** ([Arni Barumbun et al., n.d.-b](#)) *useum Ke'te' Kesu'*

Museum di objek wisata Ke'te Kesu dibangun oleh Yayasan "Museum Indo' Ta'dung" (MIT) mulai 26 Desember 1994 dan rampung pada April 1998, dengan pengecualian "katik" yang baru dipasang pada awal Juli 2000. Benda-benda bersejarah yang disimpan di museum tersebut diperkirakan berusia puluhan hingga ratusan tahun. Koleksinya meliputi senjata tajam seperti parang dan keris, keramik dari Tiongkok, kain -kain tua/ mawa', patung, ukiran, mata uang logam dan kertas, gelang dari besi, perhiasan, songkok, kandeian dulang, serta benda-benda lain yang memiliki nilai sejarah. (Wawancara dengan Baso' Rante Kesu' pada hari Jumat, 1 November 2024). Museum di Ke'te' Kesu' dibangun menyatu dengan Tongkonan Panimba. Museum yang ada di Ke'te' Kesu' dikenal dengan nama Museum Indo' Ta'dung, meskipun terkadang juga disebut sebagai Museum Kete Kesu atau Museum Tadung/Kete Kesu.

Museum ini dirintis sejak tahun 1964, awalnya koleksinya dikumpulkan di salah satu sudut rumah adat Kesu'. Kemudian, pada tahun 1998, koleksi dipindahkan ke sebuah Tongkonan yang dibangun khusus untuk museum, yang diberi nama Tongkonan Rura Lompo. Pembangunan museum secara resmi dimulai pada 26 Desember 1994 oleh Yayasan "Museum Indo' Ta'dung" (MIT) dan selesai pada April 1998.

5. *Kuburan Batu*

Kuburan batu atau *liang* di Ke'te' Kesu' merupakan salah satu ciri khas dan daya tarik utama objek wisata ini. *Liang* dalam bahasa Toraja berarti lubang atau gua. Dalam konteks pemakaman di Ke'te' Kesu', *liang* merujuk pada kuburan yang dipahat atau dilubangi pada tebing batu atau batu-batu besar. Ini berbeda dengan jenis pemakaman Toraja lainnya seperti *erong* (peti mati kayu) atau kuburan gantung.

Selain *liang*, terdapat pula *erong* atau peti mati yang diletakkan di atas tebing. *Erong-erong* ini memiliki bentuk yang beragam, mulai dari menyerupai perahu hingga berbentuk hewan seperti kerbau dan babi. Bentuk hewan ini memiliki makna khusus dalam kepercayaan Toraja, di mana kerbau diasosiasikan dengan laki-laki dan babi dengan perempuan. Tradisi penggunaan *erong* berbentuk hewan ini konon berasal dari tongkonan Kesu. ([Sarungallo, 2020](#))

Implikasi Pemanfaatan Ke'Te' Kesu' Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Toraja Utara

Tahun Pelajaran 2024/2025 adalah tahun kedua pelaksanaan kurikulum merdeka di SMA Negeri 1 toraja Utara. Pada capaian pembelajaran (CP) Fase E kelas X dituliskan bahwa peserta didik mampu memahami konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis, sinkronis, guna Sejarah, Sejarah dan teori sosial, metode

penelitian Sejarah serta Sejarah lokal. Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah dan penelitian berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menganalisis serta mengevaluasi berbagai peristiwa Sejarah yang terjadi di Indonesia meliputi konsep asal usul nenek moyang dan jalur rempah di Indonesia, Kerajaan Hindu Budha, dan Kerajaan Islam di Indonesia. Capaian pembelajaran tersebut kemudian dijabarkan melalui elemen pemahaman konsep Sejarah dan elemen keterampilan proses Sejarah.

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut maka pemanfaatan Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Toraja Utara pada semester ganjil ini berhubungan dengan materi Bab 2: Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa pra aksara, pada sub materi: peninggalan budaya masa neolitikum dan megalitikum.

Pemanfaatan Ke'te' Kesu' dilakukan melalui kunjungan atau studi lapangan. Oleh karena Ke'te' Kesu' berada di luar lingkungan sekolah maka diperlukan beberapa langkah perencanaan yang matang yang disampaikan oleh Ibu Helena Pauang Patampang (wawancara hari Senin, 28 Oktober 2024) sebagai guru sejarah di kelas 10. Langkah perencanaan yang dilakukan adalah:

1. Menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Menentukan tujuan yang ingin dicapai dari kunjungan ke Ke'te' Kesu' merupakan bagian penting karena hal itu yang akan mengantarkan siswa untuk fokus dalam studi lapangan.

2. Mengelompokkan siswa

Berdasarkan tujuan yang akan dicapai maka siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk memudahkan mereka berkoordinasi dalam mendapatkan informasi dan menyusun laporan tertulis.

3. Mengkomunikasikan dengan atasan dan teman sejawat

Membawa siswa belajar di luar kelas tidaklah mudah karena itu sangat penting dikomunikasikan kepada atasan dalam hal ini Kepala sekolah. Sebagai penanggung jawab dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah tentang rencana siswa belajar di objek Sejarah yaitu di Ke'te' Kesu', beliau mengatakan:

"Ini langkah yang bagus untuk membuat siswa langsung melihat obyeknya dan berinteraksi langsung dengan narasumber. Mereka bisa mengamati fisik benda dengan lingkungan yang sejuk. Dengan harapan siswa SMAN 1 bukan hanya sekedar jalan-jalan tetapi semakin tahu tentang adat dan budaya Toraja. Siswa bisa berkolaborasi bagaimana memahami kondisi di lapangan." (Wawancara dengan Bapak Drs. H. Husain, M.Pd. pada hari Rabu, 30 Oktober 2024).

2. Kunjungan awal ke lokasi (cek Lokasi)

Kunjungan awal dilakukan untuk mengecek lokasi, menginformasikan tujuan kedatangan siswa dan mengetahui kondisi-kondisi di obyek yang penting diinformasikan ke siswa, karena Ke'te' Kesu' bukan hanya sebatas obyek wisata tetapi juga merupakan desa adat.

3. Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain yaitu geografi dan seni

Media di Ke'te' Kesu' bukan hanya sebatas peninggalan Sejarah tapi juga terkait dengan mata pelajaran geografi dalam hal jenis batu dan gua dan dengan mata pelajaran seni budaya dalam hal model dan ukiran di tongkonan dan lumbung. Oleh karena itu, perlu kolaborasi dengan mata pelajaran lain untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa tentang kebudayaan Toraja.

4. Studi lapangan ke lokasi Ke'te' Kesu'

Setelah persiapan di sekolah bersama guru dan siswa dan kesiapan penerimaan di Ke'te' Kesu' maka dilakukanlah kunjungan ke Lokasi Sebelum ke lokasi, siswa diingatkan bahwa kunjungan ke Ke'te' Kesu' harus dilakukan dengan etika dan penghormatan terhadap adat dan tradisi masyarakat setempat siswa antusias, senang dan terlibat aktif berdiskusi dengan narasumber, guru dan antar siswa serta semangat untuk melihat dan mengamati Tongkonan, lumbung, rante, simbuang, museum, dan kuburan batu.

5. Membuat laporan/tulisan

Setelah kembali dari lokasi, melihat, mendengar dan mengamati serta mencatat informasi sebagai bagian dari pembelajaran maka setiap kelompok membuat laporan tertulis tentang kebudayaan Toraja yang ada di Ke'te' Kesu'.

Implikasi Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Toraja Utara, setelah kunjungan dilakukan, dapat dilihat dari berbagai aspek, baik bagi siswa, guru, maupun sekolah yaitu:

1. Bagi Siswa

Pemahaman konsep sejarah yang lebih konkret karena kunjungan ke Ke'te' Kesu' memberikan pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman siswa tentang konsep-konsep sejarah. Sebelum menjadikan sebagai media pembelajaran, siswa sudah mendengar dan pernah mengunjungi Ke'te' Kesu' namun hanya sebatas tempat rekreasi. Namun setelah belajar lewat media Ke'te' Kesu', melihat, merasakan, dan mengamati secara langsung, membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Sebagaimana yang diungkapkan oleh siswa atas nama Hijrah Ramadhani bahwa:

"Pembelajaran dengan menggunakan ke'te' kesu' sebagai media pembelajaran langsung, sangat mengasikkan dan membuat siswa lebih cepat berkonsentrasi karena didukung oleh lingkungan yang sejuk dan suasana yang nyaman. Awalnya saya tidak mengetahui apa saja yang ada di Ke'te' Kesu',tetapi setelah kunjungan saya dapat melihat secara langsung,tongkonan,nama-nama tongkonan,museum,gua,kuburan batu.Sangat bersyukur karena sepanjang hidupnya, baru pertamakali naik di rumah tongkonan." (wawancara pada hari Kamis,7 November 2024).

Peningkatan minat dan motivasi belajar sejarah melalui pengalaman belajar di luar kelas yang interaktif dan menarik karena Ke'te' Kesu' menawarkan lingkungan belajar yang unik dan otentik, yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap masa lalu, seperti yang diungkapkan oleh Carlisa Cathabela:

"Belajar di Ke'te Kesu' sangat menyenangkan karena membuat perasaan kita menikmati suasana yang baru dan tidak akan cepat bosan,kita dapat belajar mengenai kebudayaan dan warisan di Ke'te' Kesu' secara langsung dan melihat warisan nenek moyang di museum." (Wawancara pada hari Kamis, 7 November 2024).

Menjadikan ke Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan

analitis. Oleh karena mereka mengamati secara langsung detail arsitektur, batu - batu menhir dan gua di pekuburan batu liang, menganalisis simbol-simbol dalam upacara adat, dan mengaitkan peninggalan sejarah dengan konteks sosial, budaya, dan kepercayaan masyarakat Toraja. Siswa langsung berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan narasumber yang ada. Kolaborasi dengan mata Pelajaran geografi, siswa mendapatkan informasi tentang jenis batu yang digunakan sebagai menhir dan batu yang dijadikan liang.

Pembelajaran di Ke'te' Kesu' melibatkan berbagai indra, sehingga menciptakan pengalaman belajar multimodal yang lebih efektif. Hal ini membantu siswa mengingat dan memahami informasi dengan lebih baik

Kunjungan ke Ke'te' Kesu' menumbuhkan rasa penghargaan dan kebanggaan siswa terhadap warisan budaya lokal. Mereka belajar menghargai kearifan lokal, tradisi, dan nilai-nilai yang diwariskan oleh leluhur mereka. Kepala UPT SMA Negeri 1 Toraja Utara berharap siswa SMAN 1 Toraja Utara memahami tentang kearifan local Toraja, nilai-nilai budaya yang ada dapat dipertahankan oleh siswa sehingga setelah siswa tamat dapat membaur dalam kehidupan sehari-hari dan kehidupan nyata.

Pembelajaran Kontekstual dan Relevan: Pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Mereka dapat melihat bagaimana sejarah masih hidup dan berpengaruh dalam kehidupan masyarakat Toraja saat ini.

2. Bagi Guru

Variasi metode pembelajaran: Ke'te' Kesu' memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkan variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, melalui studi lapangan, pengamatan dan diskusi. Guru sejarah SMA Negeri 1 Toraja Utara mengatakan bahwa:

“Metode ini adalah salah metode pembelajaran yang baik dan kontekstual karena dapat melihat langsung obyek Sejarah. Mengetahui secara rinci dan tepat tentang obyek-obyek Sejarah yang ada di lokasi seperti tongkonan, lumbung, simbuang, rante, museum, liang dan patane”. (Wawancara dengan Ibu Helena Patampang, hari Senin, 4 November 2024).

Peningkatan kompetensi pedagogis: Mengelola pembelajaran di luar kelas seperti kunjungan ke Ke'te' Kesu' dapat meningkatkan kompetensi pedagogis guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Sumber belajar yang otentik: Ke'te' Kesu' merupakan sumber belajar yang otentik dan kaya, yang bermanfaat untuk memperkaya materi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Pemanfaatan Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah dan memperkuat program muatan lokal yang berkaitan dengan sejarah dan budaya Toraja. Kunjungan ke Ke'te' Kesu' membuka peluang kerjasama dengan komunitas lokal seperti pemandu wisata, tokoh adat, dan pengelola objek wisata. Pemanfaatan potensi lokal sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan citra positif sekolah di mata masyarakat. Dengan persiapan dan pelaksanaan yang baik,

pemanfaatan Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran sejarah memberikan implikasi yang positif dan signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan di SMA Negeri 1 Toraja Utara terutama pada mata Pelajaran Sejarah tentang kebudayaan pra-aksara dalam hal ini tentang kebudayaan Toraja.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, menjadikan Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran langsung/kontekstual membawa dampak yang positif bagi siswa, guru dan sekolah. Bagi siswa atau sekolah yang dekat dengan lokasi, Ke'te' Kesu' dapat menjadi referensi yang tepat, namun bagi yang terkendala karena jarak, biaya dan waktu dapat difasilitasi melalui video pembelajaran tentang Ke'te' Kesu'.

Conclusion

Ke'te' Kesu' adalah Kawasan wisata di Toraja Utara yang di dalamnya terdapat peninggalan-peninggalan budaya pra-aksara yang layak dijadikan sebagai media pembelajaran Sejarah. Hal ini didasarkan pada beberapa indikator yang dimiliki oleh Ke'te' Kesu' yaitu relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, asli dan otentik, potensi paedagogis yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa karena dapat melihat berbagai media pembelajaran dan aspek praktis memiliki letak yang strategis, aman, nyaman dan sarana prasarana yang memadai. Benda-benda budaya yang dapat dijadikan media pembelajaran sejarah di Ke'te' Kesu' meliputi Tongkonan, Lumbung, Menhir, Rante, Museum Ke'te' Kesu', dan pekuburan batu yakni Liang dan Patane. Pemanfaatan Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran membawa implikasi yang positif terhadap siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, pemahaman konsep Sejarah yang lebih konkret dan kontekstual, meningkatkan minat dan motivasi belajar Sejarah, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, menciptakan pengalaman belajar multi modal yang lebih efektif dan menumbuhkan rasa bangsa terhadap budaya Toraja. Bagi guru, menjadi variasi metode pembelajaran, meningkatkan kompetensi paedagogis, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sumber yang otentik. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan muatan local serta Kerjasama dengan komunitas lokal.

Suggestion

Berdasarkan Kesimpulan di atas maka penulis menyampaikan saran-saran untuk efektifnya pemanfaatan Ke'te' Kesu' sebagai media pembelajaran Sejarah sebagai berikut:

1. Guru

Berdasarkan implikasi dari pemanfaatan Ke'te' Kesu' bagi siswa maka diharapkan guru Sejarah tetap merekomendasi dan menggunakan sebagai media pembelajaran Sejarah yang berhubungan dengan peninggalan budaya pra-aksara di Toraja.

2. Sekolah

Sekolah diharapkan berperan aktif dalam peningkatan kualitas mutu pembelajarn Sejarah melalui dukungan dan fasilitasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat termasuk dalam penggunaan studi lapangan ke obyek - obyek Sejarah sebagai bagian dari pembelajaran.

3. Pengelola

Pengelola diharapkan tetap menjaga keunikan peninggalan budaya, memelihara situs yang ada sehingga tetap menarik dan semakin menarik pengunjung

untuk datang dan menambah fasilitas pendukung serta memfasilitasi pengunjung termasuk siswa/pelajar karena mereka yang akan mewariskan dan melanjutkan budaya dari leluhur mereka.

4. Pemerintah

Ke'te' Kesu' adalah Kawasan wisata sekaligus menjadi Kampung Adat yang dikunjungi dari dalam dan luar negeri memiliki manfaat paedagogis, ekonomis, budaya, dan sarana rekreasi. Karena itu, melalui kolaborasi antara pengelola dan pemerintah dan dinas terkait hendaknya tetap didukung baik moril maupun materil terutama dalam pembenahan lokasi agar tertata dengan baik dan menarik.

References

- Amirullah, A. (2017). Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa dan Pembangunan Nasional. In *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-Ilmu Sosial*, 2.
- Anis, M. Z. A. (2015). *Sejarah Bukan Warisan Melainkan Pembelajaran*.
- Arni Barumbun, L., Ridha, M. R., Angkatan, M., Jurusan, A., Sejarah, P., & Unm, F. (n.d.-a). Objek Wisata Ke'te Kesu' (1975-2017). *Penelitian Kesejarahan*, 5(2), 17–26.
- Buana, M. A. (2015). *Pemanfaatan Sumber Sejarah Yang Ada Di Kota Jepara Oleh Guru Sejarah SMA N 1 Tahunan Jepara Kelas XI Dan XII Tahun Ajaran 2014/2015*. universitas negeri semarang.
- Fauzan, R., Harsono, K., Meisandy, R. P., Barokah, M., & Muhaimin, M. I. (2024). Optimising Human Resource Management as an Effort to Improve Employee Performance through Digital Attendance. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 16-25.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Imran, M. F. (2024). Criminological Examination of Physical and Psychological Violence Committed Against Children in the School Environment. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 41-47.
- Kustandi, cecep. D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed., Vol. 1). Jakarta : Kencana.
- Lestari, I. D. (2011). *Efektifitas Pemanfaatan Situs-Situs Sejarah Di Banjarnegara Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Pada SMAN 1 Banjarnegara dan SMAN 1 Bawang*. Universitas Negeri Semarang.
- Nugroho, fajar. (2015). *Kebudayaan Masyarakat Toraja* (R. Masita, Ed.; 1st ed., Vol. 1). JP Books.
- Palimbong, C. L. (2010). *Mengenal Ragam Hias Toraja* (1st ed., Vol. 1). Pemda Tana Toraja.
- Ratinen, I., Sarivaara, E., & Kuukkanen, P. (2023). Finnish student teachers' ideas of outdoor learning. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 23(2), 146–157. <https://doi.org/10.1080/14729679.2021.1984962>
- Romulo, C. S., & Dalimunthe, Z. (2024). Effect of related party transaction and tax haven utilization on tax avoidance moderated by Country-by-Country reporting. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 26-40.
- Rosmawati. (2021). Potensi Tradisi Budaya Megalitik Di Tana Torajasebagai Objek Wisata. *Jurnal Ilmu Budaya*, 9(2).

- Rusli H. (2023). *Motode Pembelajaran Sejarah*. Riau : Dotplus
- Sahani, C., & Prakasha, G. S. (2024). Effectiveness of museum visits: attitude and learning of history. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(4), 2163–2169. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V13I4.28734>
- Sarungallo, V. (2020). *Sejarah ke'te' Kesu'*.
- Soplanit, N. (2023). "Konstruksi Simbolisme Keagamaan dalam Rumah Adat Tongkonan." (Studi Kasus Desa Tradisional Ke'te`Kesu Kecamatan Kesu` KabupatenTorajaUtara). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72168>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*.
- Susilana,R. & Riyana,C.(2008) *Media Pembelajaran:hakikat,pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*.Bandung : CV Wacana Prima.
- Tangdilintin, L. T. . (2014). *Tongkonan dengan arsitektur dan ragam hias Toraja*.
- Tangirerung, J. R. (2017). *Berteologi melalui Simbol-simbol* (S. S. Saragih, Ed.; Vol. 1). Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Widja, I. gede. (1991). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Bandung : Angkasa.
- Yulianto, N. ani O. (2023). *Belajar Sejarah di Luar kelas*. Uwais Inspirasi Indonesia.