

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Menurut Peraturan Pemerintahan (PP) No. 66 Tahun 2015 tentang Museum menegaskan bahwa museum merupakan suatu lembaga yang bertanggung jawab untuk merawat, mengembangkan serta memanfaatkan suatu koleksi yang berasal dari zaman prasejarah dengan tujuan untuk dapat dikomunikasikan kepada masyarakat sebagai salah satu sumber pengetahuan. Museum merupakan sebuah lembaga yang dikelola seperti halnya sebuah institusi sosial dan swasta nirbala yang berdiri untuk kepentingan pendidikan, lembaga ini bergerak secara teratur memamerkan obyek-obyek nyata yang memiliki paling tidak satu staf anggota yang profesional bekerja penuh waktu. Berdasarkan fungsi serta tujuannya, museum memiliki peran sebagai sumber belajar yang aktual terutama pada pembelajaran sejarah. Kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat peran museum mudah tergantikan, masyarakat maupun pelajar cenderung lebih sering menggunakan media sosial sebagai bahan belajar sejarah, tanpa mereka sadari museum merupakan suatu fasilitas yang disediakan dengan salah satu fungsinya sebagai sumber belajar. Oleh sebab itu, museum memerlukan strategi layanan edukasi yang lebih menarik agar eksistensi museum sebagai sumber belajar tidak luntur (Siregar dkk, 2024:5).

Merujuk pada ICOM (*International Council of Museum*) yang merupakan badan kerja sama kalangan profesional permuseuman dari seluruh dunia. ICOM

menyatakan bahwa museum lembaga-lembaga konservasi dan ruangan-ruangan pameran yang secara tetap diselenggarakan oleh perpustakaan dan pusat-pusat kearsipan (museum). Museum menjadi tempat alamiah, arkeologis, etnografis, peninggalan dan tempat-tempat bersejarah yang mempunyai corak. Penyelenggaraan museum meliputi pengadaan, perawatan dan komunikasinya dengan masyarakat. Sementara itu fungsi museum juga tak lepas sebagai sarana edukasi, dimana kegiatan-kegiatan museum di bidang edukatif adalah suatu proses perpindahan kebudayaan menuju peradaban (Wulandari, 2014:5)

Museum dapat memamerkan berbagai jenis koleksi, termasuk lukisan, patung, sejarah, fosil, spesien biologi, dan berbagai jenis benda seni lainnya. Selain itu, museum dapat menyelenggarakan pameran, acara pendidikan, dan program-program lainnya untuk mempromosikan pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya dan pengetahuan terkhusus sebagai sumber pembelajaran sejarah (Amir, 1998: 14).

Atas dasar berbagai definisi yang menjelaskan mengenai museum seperti yang tertera di atas, merujuk pada satu definisi yang dapat dipertanggungjawabkan dan keluar dari institusi resmi yang berkaitan langsung dengan museum merupakan definisi museum menurut ICOM (International Council Of Museum) yang menyatakan bahwa : museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap tanpa mencari keuntungan, senantiasa melayani masyarakat dalam perkembangannya, bersifat terbuka yang memperoleh, merawat, dan memamerkan untuk tujuan

pendidikan dan kesenangan, sebagai barang bukti nyata suatu peristiwa sejarah manusia dan lingkungannya (Amir, 1988:14).

Pembelajaran sejarah merupakan proses memahami dan mempelajari peristiwa-peristiwa masa lalu, serta dampaknya terhadap perkembangan masyarakat, budaya, dan peradaban. Pembelajaran sejarah sendiri memiliki nilai-nilai nasional serta kearifan lokal yang berperan sebagai pembentuk kecerdasan, kepribadian serta karakter siswa. Tujuan utama dari pembelajaran sejarah adalah agar generasi saat ini dapat memahami akar-akar sejarah, menghargai warisan, budaya, dan belajar dari pengalaman masa lalu untuk membentuk masa depan yang lebih baik. Konsep penting pembelajaran sejarah meliputi beberapa hal diantaranya : kronologi, penyelidikan dan analisis, penafsiran dan perspektif, relevansi, kebudayaan dan tradisi, pemikiran yang kritis, serta keterbukaan terhadap beragam sumber (Yusuf, 2018:4).

Manfaat museum salah satunya dapat memberikan antusias belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Evita Dwi Oktaviani, Umasih, dan Kurniawati berjudul “Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Sejarah” menyatakan bahwa Museum Keprajuritan Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah karena museum tersebut memiliki relevansi dengan mata pelajaran sejarah Indonesia. Siswa dapat secara langsung terjun ke lapangan untuk bisa melihat dan mengamati objek. Kegiatan observasi secara langsung ke museum Keprajuritan dapat memicu perkembangan rasa ingin tahu siswa agar lebih tertarik. Kendala yang dihadapi dalam hasil penelitian tersebut yakni, kurangnya SDM yang mengelola manajerial pelayanan dan pengelolaan sehingga kurang maksimal.

Pemanfaatan museum dalam bidang pendidikan menjadi salah satu perhatian utama dari layanan museum, museum dapat dijadikan pedoman dalam memberikan informasi dan makna lewat benda-benda yang dikoleksi. Maka, perlu adanya kesadaran setiap pihak dalam optimalisasi pemanfaatan museum tidak hanya dalam segi konservasi tapi juga sebagai sarana edukasi (Oktaviani, 2020:5).

Pada keyataannya kualitas strategi layanan edukasi sebuah museum sangatlah berpengaruh pada seberapa banyak dan edukatifnya informasi yang diperoleh pengunjung khususnya para siswa yang sedang belajar melalui kunjungan terhadap museum, studi-studi yang pernah dilakukan sebelumnya menemukan berbagai permasalahan terkait kualitas layanan sebuah museum diantaranya kegagalan penyampaian layanan, tidak terpenuhinya permintaan khusus, dan tingkah laku karyawan yang tidak diharapkan. Didalam penelitian ini, penulis melakukan studi observasi dan wawancara yang mendalam untuk menggali informasi mengenai optimalisasi strategi layanan edukasi museum Sribaduga sehingga menghasilkan berbagai kesamaan, perbedaan, kelemahan, dan kualitas strategi layanan edukasi museum Sribaduga dengan museum-museum yang lain di Indonesia dan seperti apa yang tepat bagi perbaikan masalah layanan museum di Indonesia sehingga museum dapat menyampaikan informasi secara lebih efektif dan efisien dalam menjalankan fungsinya sebagai sumber belajar sejarah.

Museum Sribaduga merupakan alternatif wisata edukasi yang terletak di Jalan BKR Nomor 185, Bandung Jawa Barat. Berbagai koleksi yang dipamerkan di museum ini berupa jenis koleksi biologika (rangka tumbuhan, manusia, dan hewan), geologika berupa bentukan fosil dan batuan, serta etnografika berupa

benda-benda yang dibuat oleh suatu etnis tertentu. Rata-rata pengunjung yang datang didominasi oleh pelajar/siswa dalam rangka agenda tahunan biasa dilakukan oleh sekolah, selebihnya biasa dikunjungi oleh wisatawan lokal dan asing karena rasa ingin tahu. Terdapat beberapa program yang sengaja dibuat agar pengunjung merasa puas dengan informasi yang mereka peroleh setelah berkunjung, program tersebut yakni *Learning experience*, *Sociability*, *Aesthetic experience*, *Celebrate experience* dan, *Museum Experience*. Program-program tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi para wisatawan, kepuasan pengunjung menjadi prioritas bagi pihak museum karena pengunjung harus mendapatkan nilai dan informasi positif setelah berkunjung, hal tersebut berdampak bagi perkembangan museum (Pinaringsih, 2020:2).

Kurangnya perhatian masyarakat dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah menjadi fenomena yang menarik sebagai dasar tujuan penelitian ini, terlebih pada kualitas layanan yang diberikan oleh Museum Sribaduga. Museum Sribaduga dilengkapi dengan ruang auditorium yang dipergunakan sebagai ruang audiovisual dan tempat pertunjukan berbagai kesenian Sunda dan kesenian dari berbagai daerah di Jawa Barat selain itu di museum ini juga terdapat sebuah ruangan pameran khusus yang digunakan sebagai tempat penyelenggaraan berbagai kegiatan pameran khusus yang diadakan oleh pengelola untuk kegiatan seminar, workshop, maupun pertemuan biasa. Namun, museum Sribaduga dinilai masih kurang memenuhi standar sebagai museum yang modern karena kurang melibatkan teknologi sehingga informasi yang disampaikan masih belum optimal (Isrowiyah, 2022:3).

Salah satu penelitian terdahulu yang memanfaatkan Museum Sri Baduga sebagai objek penelitian dengan judul “Museum Sri Baduga dalam Paradigma New Museology” yang dilakukan oleh Detty Fitriany pada tahun 2016 berfokus pada kesesuaian Museum Sri Baduga saat ini dengan prinsip-prinsip eco-museum, baik dari aspek maupun manajerial museum serta perubahan-perubahan apa yang harus dilakukan untuk mencapai eco-museum yang ideal. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang berfokus pada kesesuaian manajerial museum dengan standar permuseuman nasional, penelitian ini meneliti bagaimana program edukasi museum dapat mengubah pemahaman siswa terhadap sejarah budaya lokal melalui strategi layanan yang diterapkan.

Museum Sribaduga dikelola oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, hal tersebut juga menjadi faktor yang menarik untuk dikaji sebagai bahan perbandingan seperti apa strategi layanan edukasi yang diberikan oleh museum yang dikelola oleh departemen tersebut dengan museum yang dikelola oleh badan pengelola lain yang ada di Indonesia dengan melakukan penelitian kualitatif. Urgensi Penelitian ini akan berkontribusi pada optimalisasi museum sebagai sumber belajar sejarah yang menarik. Faktanya Indonesia masih memerlukan pekerjaan besar di bidang permuseuman. Museum Sri Baduga telah melakukan berbagai agenda untuk pengelolaan layanan edukasi. Melalui penelitian ini, diharapkan semakin banyak museum yang mengembangkan layanannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Bagaimana Strategi Layanan Edukasi Museum

Sribaduga Sebagai Sumber Belajar Sejarah ?”

1.3. Definisi Operasional

1.3.1. Strategi Layanan Edukasi

Strategi adalah rencana yang disatukan, luas dan berintegrasi yang menghubungkan keunggulan strategi perusahaan dengan tantangan lingkungan, dirancang untuk memastikan tujuan utama dari perusahaan, dapat dicapai melalui pelaksanaan yang tepat oleh organisasi Strategi merupakan penentu arah melibatkan pemilihan sumber daya, langkah-langkah tindakan, dan pengorganisasian upaya untuk merencanakan dan mencapai tujuan tersebut (Asriandy, 2016:9).

Layanan merupakan tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, didasari dengan tujuan memberikan kemudahan, kenyamanan, atau keselamatan kepada pengunjung. Edukasi adalah usaha terencana untuk mengembangkan suatu potensi, agar mempunyai sistem pemikiran, nilai, moral, dan kepercayaan yang diwarisi masyarakat serta mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk masa kini dan masa depan. Edukasi juga dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian dan penerimaan pengetahuan, keterampilan, nilai dan norma yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Sulistiyowati, 2011:3).

Berdasarkan ketiga pengertian diatas maka, dapat disimpulkan definisi dari strategi layanan edukasi mengacu pada rencana atau langkah-langkah sistematis yang dirancang untuk memberikan pelayanan pendidikan yang efektif dan efisien disuatu kawasan pelestarian kepada pengunjung.

1.3.2. Museum

Asal kata museum berasal dari bahasa Italic “*Muouseion*” yakni kuil untuk sembilan Dewi Muze. *Asosiasi Museum Amerika (AMA)* mengartikan definisi museum sebagai suatu lembaga nirbala, umumnya tetap, yang membuka layanan publik dan terbuka untuk masyarakat, yang mengoleksi, mengonservasi, merawat, mempelajari, dan menampilkan benda-benda artefak untuk kepentingan studi dan/atau sebagai sarana edukasi (Utomo, 2020:3).

1.3.3. Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan asal atau sesuatu yang dapat mendukung terjadinya perubahan yang relatif permnen pada pengetahuan, perilaku, atau sikap seseorang karena suatu pengalaman interaksi yang terjadi selama proses belajar, seperti menanggapi, menafsirkan, dan menarik kesimpulan daari suatu umpan balik.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu sebagai berikut : Untuk Mengetahui Bagaimana Strategi Layanan Edukasi Museum Sribaduga Sebagai Sumber Belajar Sejarah

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka penyusun berharap penelitian ini dapat berguna bagi lembaga (baik almamater maupun bagi objek yang diteliti) dan bagi perkembangan ilmu pengetahuan penyusun.

1.5.1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis bermanfaat:

1. Bagi Pengelola Museum

Penelitian ini dapat menjadi referensi pengembangan layanan edukasi museum agar dapat lebih optimal dan lebih mengedepankan kualitas layanan sehingga tidak tertinggal atau setara dengan layanan edukasi yang ada di museum lain.

2. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam pemanfaatan museum sebagai sumber belajar.

3. Bagi Pemerintah Daerah

Sebagai masukan bagi pengelola museum, tentang seberapa besar pemanfaatan museum di Kota Bandung sebagai sumber Pembelajaran Sejarah.