

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Definisi dan Fungsi Museum

Masyarakat mengenal museum hanya sebatas tempat yang digunakan untuk menyimpan benda-benda kuno yang sudah tidak terpakai lagi. Keputusan Menteri Kebudayaan Dan Pariwisata No. K.M.33/PL.303/MKP2004 perihal Museum bab I pasal I menyatakan bahwa museum merupakan lembaga tempat menyimpan, mengamankan dan memanfaatkan benda-benda material serta alam dan lingkungannya dalam upaya melestarikan kekayaan bangsa. Sedangkan ayat 2 menyebutkan bahwa koleksi-koleksi yang berada di Museum merupakan benda-benda hasil manusia dan sumber daya alam yang ada pada saat itu yang kini sudah menjadi sejarah. Disamping fungsinya sebagai tempat menyimpan barang-barang bersejarah, keberadaan museum juga memiliki peran penting bagi ilmu pengetahuan dan kebudayaan, museum juga sebagai sarana informasi, apresiasi, dan kreatifitas masyarakat dalam menunjang kemajuan bangsa ini (Matitaputy, 2007:1).

Museum dalam perkembangannya telah berjuang dalam mengatasi tantangan modern. Museum adalah organisasi dengan karakteristik non-propit, dalam arti lain museum memiliki tujuan-tujuan sosial mencakup pendidikan, konservasi pengelolaan dan lain-lain. Museum juga dapat memberikan manfaat yang universal bagi setiap individu, komunitas lokal, dan masyarakat umum dengan penjabaran bagi individu museum berkontribusi untuk meningkatkan pengetahuan

dan kompetensi baru, bagi penduduk lokal museum mampu meningkatkan kebanggaan dan akuisisi pengetahuan baru juga, museum memberikan dukungan partisipasi warga dalam meningkatkan kohesi sosial (Wibowo, 2015:3).

Seorang ahli permuseumaan Amerika mendefinisikan “museum sebagai lembaga yang secara aktif melakukan tugas menjelaskan dunia, manusia dan alam” artinya, museum secara keseluruhan harus dapat mengoptimalkan peran dan fungsinya dengan menyajikan informasi lengkap dan benda-benda yang dipamerkan benar-benar memiliki nilai seni yang tinggi dan sejarah penting didalamnya, sehingga dapat memerikan gambaran bagi siapa saja yang datang bahwa sejarah dari suatu peristiwa yang terjadi di bumi ini benar ada dan menjadi pengetahuan baru. Fungsi museum dalam segi konservasi merupakan suatu usaha pemeliharaan benda-benda koleksi darip penyebab kerusakan. Benda-benda yang dipamerkan merupakan informasi yang disajikan dari masa lampau kepada kita (Salim, 2018:3).

2.1.2. Strategi Layanan Edukasi Museum

Museum merupakan tempat berwisata budaya, namun dapat pula digolongkan sebagai wisata batan yang berkaitan dengan kebudayaan dan sejarah manusia. Sasaran utama kunjungan museum adalah pelajar dari berbagai jenjang pendidikan. Wisata edukasi berfokus pada pengunjung usia sekolah, namun dapat juga menunjang kunjungan wisatawan domestic dan mancanegara. Kunjungan

museum lebih populer dikalangan kelompok pendidikan. Kategori edukasi ini dapat memenuhi unsur pariwisata, karena kegiatan edukasi dengan nuansa dan unsur hiburan yang berbeda-beda dilakukan di museum. Mengembangkan wisata edukasi di museum merupakan salah satu cara untuk menunjang kegiatan museum sebagai wadah pelestarian sejarah dan budaya bangsa. Upaya optimalisasi merupakan bentuk interpretasi sebagai strategi menarik pengunjung museum belum mendapat perhatian dari para praktisi dan peneliti. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan ilmiah tentang bagaimana mengelola museum secara profesional melalui interpretasi dalam konteks wisata edukasi (Junaid, 2022:218).

Menurut Sutaarga (1997/1998:21) menyelenggarakan museum bukanlah suatu hal yang mudah dan murah jika dilihat dari fungsinya yang luas, museum tidak hanya menjadi tempat pameran atau tontonan. Museum berperan sebagai lembaga tetap yang memberikan pelayanan kepada masyarakat, selain itu pengelolaan museum memang bersifat ilmiah untuk tujuan edukasi kultural dan kesenangan. Menyajikan koleksi museum diperlukan berbagai metode dan teknik sebagai satu bentuk komunikasi dan pemberian informasi kepada pengunjung, maka dari itu museum membutuhkan strategi layanan edukasi yang baik. Strategi layanan edukasi di museum dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan memfasilitasi pembelajaran.

Fungsi edukasi museum erat kaitannya dengan keberadaannya sebagai tempat penyimpanan benda-benda peninggalan manusia dan alam yang bernilai luhur. Untuk itu museum menawarkan kegiatan pendidikan seperti diskusi,

seminar, sesi film dokumenter, perpustakaan, kursus, lampiran. untuk koleksi dan penerbitan katalog. Melalui kegiatan tersebut, museum memposisikan diri sebagai lembaga yang mengedukasi masyarakat tentang koleksi yang dimilikinya dan nilai luhur dari koleksi. Sedangkan kegiatan konservasi museum meliputi kegiatan pengelolaan koleksi yang berkaitan dengan perawatan, pelestarian dan keamanan koleksi. Konservasi merupakan fungsi penting museum, karena tanpa koleksi museum, bangunan tua tidak ada artinya bagi masyarakat. Oleh karena itu, pelaksanaan fungsi konservasi hendaknya menjadi kegiatan rutin dan wajib bagi museum. Dalam fungsi hiburannya, kegiatan museum berkaitan dengan kebutuhan untuk bersenang-senang. Sebagai bagian dari tujuan wisata, museum mempunyai kewajiban untuk memberikan kenyamanan dan kenikmatan kepada pengunjungnya. Oleh karena itu, pertimbangan aspek estetika dan kebutuhan pengunjung menjadi pilar utama penyelenggaraan kunjungan ke museum (Firdaus, 2020:83).

Strategi layanan edukasi di museum dilakukan dengan berbagi informasi atau menjelajahi koleksi museum. Perkenalan dengan koleksi akan semakin meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung jika didukung dengan pemanfaatan teknologi digital dalam kaitannya dengan konsep digital storytelling. Disiplin, koleksi sejarah (terkait sejarah) dan koleksi heraldik (terkait dengan sejarah). Selain itu pembelajaran berlangsung secara informal dengan nuansa yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran formal di lembaga pendidikan. Selama berkunjung ke museum, informasi dapat diperoleh dari pemandu yang berperan sebagai saluran media. Dalam proses belajar di museum disampaikan melalui

informasi-informasi terkait sejarah, budaya dan pengetahuan sehingga menjadi bagian dari pengalaman wisatawan.

Dalam paradigma "*New Museology*" strategi layanan edukasi di museum lebih menekankan pada partisipasi aktif pengunjung dan keterlibatan komunitas. Implementasi strategi layanan edukasi menerapkan peran partisipasi komunitas lokal dalam perencanaan dan pelaksanaan program edukasi termasuk mendengarkan aspirasi mereka dalam pemilihan tema dan program. Menciptakan program kolaboratif dengan bekerjasama dengan pihak-pihak yang bersangkutan dengan pemanfaatan museum, selain itu museum melakukan pendekatan interdisipliner yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam program edukasi sehingga memungkinkan pengunjung untuk melihat hubungan antar bidang dalam pemahaman mereka (Resiyani, 2023:2).

2.1.3. Museum Sebagai Sumber Belajar Sejarah

Menurut Setiawati (2018:32) pembelajaran sejarah harus beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Perubahan paradigma pembelajaran bertujuan agar siswa dapat memahami kondisi sosial dan perkembangan zamannya. Kajian sejarah mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kesadaran sejarah. Siswa tidak hanya mengingat tahun, angka dan peristiwa tetapi juga dapat memahami jati diri bangsa. Mempelajari sejarah modern seharusnya meninggalkan kesan positif. Oleh karena itu setiap peristiwa sejarah harus diuraikan secara jujur, rinci, terstruktur dan sistematis.

Museum memainkan peran penting sebagai sumber belajar sejarah, tidak hanya menyajikan artefak dan benda-benda bersejarah, tetapi juga menyediakan konteks, interpretasi, dan pemahaman yang lebih dalam tentang masa lalu. Dalam menjalankan peran nya, museum memberikan pengalaman yang lebih luas untuk dijadikan sumber belajar sejarah, museum dapat memberikan visualisasi dan pengalaman langsung museum memungkinkan pengunjung melihat secara langsung artefak dan benda-benda bersejarah. Melalui pengalaman visual dan sensorik, pengunjung dapat membayangkan bagaimana kehidupan pada masa lalu. Museum tidak hanya menampilkan benda-benda mati, tetapi juga memberikan interpretasi dan konteks. Penjelasan, narasi, dan pameran multimedia membantu pengunjung memahami latar belakang, sebab-sebab, dan dampak peristiwa sejarah. Museum seringkali menyediakan aktivitas interaktif, program pendidikan, dan tur panduan. Hal ini memungkinkan pengunjung untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan interaktif (Yusuf, 2018:6).

Pembelajaran yang menggunakan benda-benda sejarah sebagai sumber belajar dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang monoton, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyegarkan. Salah satu solusi yang disarankan adalah dengan memanfaatkan museum yang memiliki koleksi artefak prasejarah, atau setidaknya replika artefak prasejarah.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merujuk pada beberapa penemuan atau informasi yang ditemukan dalam suatu penelitian dan berkaitan dengan penelitian

yang sedang dilakukan, dalam konteks penelitian, sesuatu yang dihasilkan dapat berupa data, fakta, temuan dan analisi yang mendukung atau menunjukkan relevansi dengan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian yang dikaji oleh penyusun diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Laely Armiyati dan Dede Wahyu Firdaus (2020) dengan judul “Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori” hasil penelitian menunjukkan kualitas layanan edukasi dilihat dari layanan kependamuan, alternative pembuatan situs daring berisi informasi koleksi tentang museum, dan mengadakan festival/pameran. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus pada museum. Persamaan penelitian sama-sama mengkaji mengenai kualitas layanan edukasi pada museum. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dimana penelitian sebelumnya mengkaji layanan edukasi di museum DKI Jakarta, sedangkan penulis melakukan pengkajian terhadap Museum Sribaduga.
2. Penelitian oleh Amad Saeroji (2022) dengan judul “Strategi Pengembangan Museum Tosan Aji Purworejo Dalam Upaya Meningkatkan Kunjungan Wisata”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan mengolah hasil data observasi, wawancara, studi arsip, dan studi pustaka yang sudah dilakukan sebelumnya. Persamaan penelitian sama-sama mengkaji mengenai strategi pengembangan pada museum. Perbedaannya terletak pada objek yang dikaji, penelitian ini mengkaji strategi pengembangan museum Tosan Aji Purworejo, sedangkan penyusun mengkaji strategi layanan edukasi museum sebagai sumber belajar sejarah pada Museum Sribaduga. Selain itu perbedaan tampak dari ruang

lingkup kajiannya, penelitian ini berfokus pada strategi layanan museum dalam peningkatan kunjungan wisatawan sementara penyusun berfokus pada strategi layanan edukasi pada museum sebagai sumber belajar sejarah.

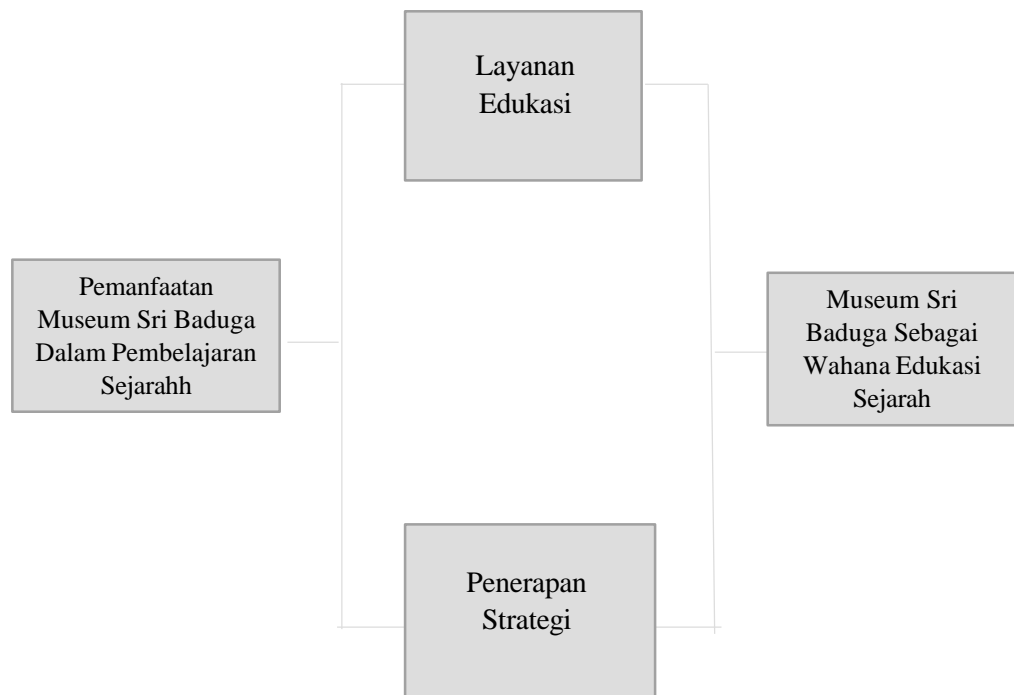
3. Penelitian oleh Mohammad Rikaz Prabowo berjudul “Wisata Edukasi Melalui Kunjungan Museum Dan Situs Cagar Budaya Di Kalimantan Barat Sebagai Sumber Belajar Sejarah” penelitian ini menggunakan bentuk penulisan deskriptif melalui studi kepustakaan yang berkaitan dengan topic yang dipilih, selain itu dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada beberapa informan. Persamaan penelitian sama-sama mengkaji mengenai strategi edukasi di museum sebagai sumber belajar sejarah. Perbedaannya terletak pada objek yang dikaji, penelitian ini mengkaji wisata edukasi melalui kunjungan museum dan situs cagar budaya di Kalimantan Barat, sedangkan penyusun mengkaji penelitian strategi edukasi di museum Sribaduga. Selain itu, penelitian ini menghimpun informasi dengan studi pustaka atau kegiatan membaca buku atau referensi dari masalah yang menjadi objek penelitian, sedangkan penyusun melakukan sebuah studi kasus dimana metode untuk menganalisis data dengan serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, rinci, dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, aktivitas tertentu.

2.3. Kerangka Konseptual

Menurut (Samsuri, 2003) kerangka konseptual dalam penelitian merupakan suatu kesatuan pengertian tentang suatu hal atau persoalan yang dirumuskan. Kerangka konseptual adalah konsep dasar yang digunakan untuk menyusun ide-ide

abstrak atau informasi menjadi suatu struktur yang lebih terorganisir. Penelitian ini memiliki kerangka konseptual yang memaparkan tentang Strategi Layanan Edukasi Museum Sri Baduga Sebagai Sumber Belajar Sejarah.

Bagan 1. Kerangka Konseptual



2.4. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan bentuk penegasan masalah sebagai tujuan dari rumusan masalah. Pertanyaan penelitian berbentuk kalimat Tanya yang akan dicari jawabannya. Adapun beberapa pertanyaan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Strategi Layanan Edukasi Museum Sri Baduga?
2. Bagaimana penerapan layanan edukasi untuk mewujudkan museum sebagai sumber belajar sejarah?