

MUSEUM DAN PENDIDIKAN



Direktorat
Budayaan

Disusun oleh :
YUNUS ARBI

KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
PROYEK PENGEMBANGAN KEBIJAKAN KEBUDAYAAN
2002

MUSEUM DAN PENDIDIKAN

Bullin

3 Feb 2002

Disusun oleh :

YUNUS ARBI

KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
PROYEK PENGEMBANGAN KEBIJAKAN KEBUDAYAAN

2002

copyright
Asisten Deputi Urusan Pengembangan
dan Pemanfaatan 2002

Dewan Redaksi

Penanggung Jawab : Dra. Nies Anggraeni, M.A.
Ketua : Drs. Renalmon Hutahaeen, M.M.
Sekretaris : Dra. Prima Duria
Anggota : Drs. Budi Karyawan S
Drs. Agustiawan
Dra. Lindia Chaerosti
Drs. Rochi Wawolangi D
Titik Umi Kurniawati, S. Sos.

KATA PENGANTAR

Museum merupakan tempat penyimpanan benda-benda koleksi yang bernilai penting bagi sejarah dan kebudayaan bangsa. Selain itu merupakan sebuah sarana untuk memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada masyarakat mengenai fungsi dan nilai suatu benda dalam kehidupan manusia. Benda-benda koleksi museum tidak hanya antik, langka, dan estetis, juga merupakan rekaman perjalanan peradaban sebuah bangsa, sehingga dapat dijadikan sarana pendidikan bagi masyarakat.

Asisten Deputi Urusan Pemanfaatan dan Pengembangan, Deputi Bidang Sejarah dan Purbakala, melalui Proyek Pengembangan Kebijakan Kebudayaan tahun 2002, menerbitkan buku dengan judul Museum dan Pendidikan, dengan harapan agar buku ini dapat dipakai acuan dalam mengelola museum sebagai sarana pendidikan.

Kami menyadari bahwa buku ini belum sempurna, karena itu masih perlu masukan dari berbagai pihak untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Harapan kami buku ini dapat menjadi pedoman bagi para pengelola museum serta bermanfaat bagi para pembaca.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan pikiran dan tenaga bagi penerbitan buku ini.

Proyek Pengembangan Kebijakan Kebudayaan
Pemimpin,



Dra. Hardini Sumono

NIP 131129230

DAFTAR ISI

I.	PENDAHULUAN	1
II.	PROGRAM PUBLIK DI MUSEUM	2
	A. Prinsip-prinsip pendidikan di museum	4
	B. Anak-anak dan Pendidikan di Museum	4
	C. Pembelajaran Orang Dewasa di Museum	6
III.	Bentuk-Bentuk Pengembangan Pendidikan di Museum	7
	PENUTUP	10
	Daftar Pustaka	11

MUSEUM DAN PENDIDIKAN

I. PENDAHULUAN

Perkembangan museum di tanah air dewasa ini sudah tumbuh pesat sejak tahun 1980an ditandai dengan berdirinya museum-museum negeri di setiap ibukota propinsi, museum-museum ilmu pengetahuan dan teknologi dari berbagai departemen seperti yang tampak di Taman Mini Indonesia Indah, pendirian museum-museum pribadi, keluarga, swasta, dan lainnya.

Museum menyajikan koleksi yang dihimpun dan dirawatnya itu melalui pameran baik pameran tetap, temporer, maupun keliling. Media komunikasi yang digunakan umumnya melalui label-label yang berisi informasi yang berkaitan dengan benda yang dipamerkan, baik secara individu maupun kelompok. Menurut George Brown Goode, sekretaris ketiga, Smithsonian Institution Amerika Serikat mengungkapkan bahwa disini bunyi label yang ditampilkan merupakan proses pendidikan yang dilakukan di museum.

Pada perkembangan selanjutnya bentuk informasi ini sangat terbatas, statis dan tidak ada informasi lainnya yang diperoleh apabila ingin mengunjungi ke museum untuk kedua atau ketiga kalinya. Padahal telah kita ketahui bahwa ada pengunjung potensial, yaitu pengunjung¹ yang ingin melakukan kunjungan-kunjungan berikutnya. Oleh sebab itu dalam perencanaan dan promosinya, museum harus siap menyusun berbagai program

¹ Secara umum, pengunjung itu dapat dibagi atas kelompok umur, tempat tinggal, profesi, kelompok sosial atau pola gaya hidup dan orientasi kunjungan (pribadi, sekolah, bersama keluarga, dan lainnya).

publik dan mengetahui kepada siapa sasaran program itu disampaikan.

Dengan demikian, penyusunan tulisan ini memberi gambaran tentang prinsip-prinsip dasar mengenai program publik di museum dan sasarnya. Uraian tidak dilakukan secara detil mengenai penyusunan rancangan/rencana program tetapi memberi langkah-langkah mengenai bagaimana suatu program publik di museum dapat dibuat.

II. PROGRAM PUBLIK DI MUSEUM

Dalam upaya menyajikan dan menginterpretasikan koleksinya, museum menyebarluaskan informasinya kepada publik melalui kegiatan pameran, baik yang bersifat tetap, temporer maupun keliling. Hal ini selaras dengan fungsi museum seperti yang dirumuskan oleh ICOM (1974), yaitu*in the service of society...*, maka pengembangan program-program publik merupakan bagian yang penting di museum dalam upaya mengkomunikasikan koleksi yang dihimpun dan dirawatnya. Untuk menunjang kegiatan itu, museum mengembangkan juga program publikasi melalui media cetak dan elektronik, seminar/lokakarya, penyuluhan ke sekolah, paket pendidikan non formal di museum, dan lainnya.

Secara umum orang yang datang berkunjung ke museum karena didasari oleh tujuan-tujuan tertentu yaitu belajar, meneliti, dan mencari hiburan. Untuk mendukung ke arah itu, maka museum perlu dikelola dan ditata dengan baik agar dapat mencerminkan citra budaya yang dikemas secara serasi antara aspek ilmiah dan seni.

Untuk mewujudkan program publik ini, maka museum harus memiliki program yang tertulis dan terencana. Program tersebut mengacu pada visi dan misi museum, serta relevan dengan sasaran pengunjungnya (*audience*). Dalam kaitan ini, aspek pendidikan dan proses pembelajaran merupakan perhatian utama disamping pengembangan yang bersifat hiburan (*entertainment*) maupun kesenangan (*enjoyment*).

Ada beberapa hal yang perlu menjadi pertimbangan dalam penyusunan kebijakan program publik di museum, yaitu:

- Merumuskan model pendidikan yang perlu dikembangkan, proses pembelajaran yang berjangka panjang, serta menginterpretasikan hasil-hasil kajian terhadap koleksi museum untuk menjadi landasan dalam pengembangan program publik.
- Menetapkan program-program publik yang berkelanjutan dan menyusun perencanaannya setiap dua hingga lima tahun, serta melakukan evaluasi.
- Mempertimbangkan kemampuan sumber daya manusia dan dukungan dana yang tersedia.
- Sumber daya manusia yang menangani program publik ini juga dilibatkan dalam berbagai kegiatan museum, seperti pameran, kajian-kajian terhadap koleksi, dan konservasi.
- Meningkatkan kemampuan sumber daya manusia melalui pelatihan dan pemagangan di museum-museum yang telah maju.
- Bekerjasama dengan institusi pendidikan dan organisasi lainnya yang relevan serta mempunyai tugas dengan fungsi yang mirip dengan museum.

A. Prinsip-prinsip pendidikan di museum

Tujuan dan sasaran yang perlu mendapat perhatian dalam pengembangan pendidikan di museum, yaitu:

1. Misi pendidikan di museum harus terurai dengan jelas dan tertulis.
2. Peningkatan ketrampilan belajar-mengajar dan pendidikan bagi para staf museum.
3. Program pendidikan khususnya untuk siswa sekolah mengacu pada kurikulum sekolah.
4. Melaksanakan penelitian dan evaluasi terhadap pengunjung.
5. Media pembelajaran dapat menjangkau berbagai lapisan umur.
6. Pendidikan di museum bersifat terbuka dan harus mampu menjangkau pengunjung secara lebih luas.
7. Mengembangkan berbagai fasilitas dan sarana belajar ketrampilan di museum.
8. Kerjasama dengan institusi atau lembaga yang tugasnya memiliki kesamaan dengan museum.

B. Anak-anak dan Pendidikan di Museum

Umumnya anak-anak yang berkunjung ke museum terdiri dari kelompok siswa sekolah, keluarga, maupun dari kelompok informal lainnya. Anak-anak akan mendapatkan pengalaman di museum dengan bertambahnya pengetahuan yang diperoleh di lingkungan pendidikan formal di sekolah dan sebagai lingkungan belajar informal. Untuk menunjang ke arah itu, maka museum harus menekankan pada aspek

keunikan materi koleksi yang dimilikinya. Oleh sebab itu, fokus dari proses pembelajaran anak adalah pada koleksi museum beserta informasinya.

Para ahli menetapkan ada tiga lingkup pembelajaran di museum, yaitu:

- Kognitif (berpikir)
- Afektif (emosi),
- Motor atau ketrampilan (fisik)

Dalam membuat program interpretasi di museum khususnya untuk anak-anak, harus mempertimbangkan ketiga aspek tersebut. Penyajian informasi maupun pembimbingan yang dilakukan di museum mampu merangsang anak untuk bertanya, secara aktif mencari jawaban-jawabannya sendiri. Aktivitas terutama berpusat pada diskusi dan teknik penjelajahan yang dipandu (*guided discovery*) dapat diterapkan pada beberapa kelompok usia dan secara efektif dapat mendorong anak-anak untuk belajar melalui benda.

Dalam melakukan kegiatan pada kelompok siswa, dapat mengembangkan pendekatan guru yang memimpin kegiatan ataupun staf pembimbing museum. Untuk menjadikan guru sebagai pembimbingnya, maka dibutuhkan pelatihan terlebih dahulu terhadap guru-guru. Lokakarya untuk guru akan lebih baik dilakukan agar sasaran kunjungan siswa dalam memperoleh pengetahuan tercapai dengan maksimal. Lokakarya ini bermanfaat juga dalam pengembangan program-program pendidikan anak-anak, karena guru-guru akan terlatih memanfaatkan sumber-sumber yang ada di museum.

C. Pembelajaran Orang Dewasa di Museum

Proses belajar orang dewasa berbeda dengan anak-anak. Umumnya orang dewasa belajar sendiri (*self-direct*) dan memusatkan pada pokok permasalahan terhadap apa yang ingin diketahui. Faktor pengalaman dan peristiwa-peristiwa yang dialami dalam hidupnya ikut menentukan perannya dalam proses pembelajaran. Ada tiga tipe cara belajar orang dewasa, yaitu; langsung pada sasaran, orientasi pada aktivitas, atau orientasi pada belajar. Banyak teori yang dikembangkan untuk cara belajar orang dewasa. Petugas bimbingan harus mampu menggambarkan ide-ide yang relevan dan menerapkannya pada perencanaan programnya. Salah satu konsep yang banyak dikembangkan adalah konsep belajar sepanjang masa, mengandung pengertian proses belajar yang terus berlanjut, didasari pada kebutuhan individual, fakta, minat, dan kemampuan belajar.

Beberapa rekomendasi yang dirumuskan UNESCO dalam konferensi internasional Pendidikan untuk orang dewasa di museum (pada bulan Juli 1997, diantaranya adalah):

- Museum harus mempunyai komitmen untuk pendidikan orang dewasa dalam lingkup kontribusinya dalam pembelajaran yang bersifat sepanjang masa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang terpusat (*a centred learner approach*).
- Museum harus selalu siap memperbaharui segala informasi, baik dalam fasilitas maupun programnya.

- Museum harus selalu meningkatkan kemampuan stafnya dalam mengembangkan pengetahuan dan keahlian, khususnya dengan mengadakan pelatihan di lingkungan sendiri (*in-house training*).
- Museum harus proaktif untuk bekerjasama dengan lembaga-lembaga pendidikan dan mengikuti kemajuan teknologi.

III. Bentuk-Bentuk Pengembangan Pendidikan di Museum

Beberapa contoh pengembangan program publik yang berbasis pendidikan ini dapat dijadikan acuan bagi museum dalam upaya meningkatkan mutu layanan informasinya kepada publik, yaitu:

1. ***Ruang pameran khusus untuk anak-anak (children's gallery)*** yang dikelola oleh kurator, edukator dan psikolog anak yang secara bersama-sama membuat program pameran yang sifatnya berupa hiburan dan merangsang belajar anak sambil belajar dengan benda, serta menciptakan suasana yang interaktif. Tujuannya adalah mendorong dan mengembangkan rasa ingin tahu anak untuk memahami masalah pengetahuan dan kebudayaan sejak usia dini. Konsep dasarnya adalah belajar melalui penjelajahan (*learning through investigation*). Ruang ini lazim juga disebut *discovery room*. Ruang pameran khusus untuk anak-anak (*children's gallery*) yang dikelola oleh kurator, edukator, dan psikolog anak yang secara bersama-sama membuat program pameran yang sifatnya berupa hiburan dan merangsang belajar anak sambil belajar dengan benda, serta menciptakan suasana yang interaktif.

2. **Lokakarya/Seminar untuk guru-guru sekolah.** Lokakarya ini bertujuan untuk memperkaya wawasan pengetahuan guru dengan menggunakan sumber-sumber yang ada di museum, termasuk strategi bagaimana memahami materi pameran yang disajikan di museum, mempelajari kegiatan di balik layar (*behind the scenes*) persiapan pameran, diskusi dengan kurator dan desainer pameran, dan melihat bagaimana sejarawan, arkeologi melakukan penelitian dan pengkajian terhadap koleksi museum.
3. **Kemitraan.** Salah satu model yang dikembangkan di museum-museum besar di Amerika Serikat, khususnya di lingkungan Smithsonian Institution yang berpusat di ibukota Washington DC adalah *Museum Magnet School*. Kemitraan ini adalah dalam bentuk kerjasama museum dengan sekolah-sekolah publik yang ada di wilayah museum. Materi pembelajaran yang digunakan adalah koleksi museum, khususnya yang menampilkan seni, ilmu pengetahuan sosial dan alam. Guru-guru dari sekolah-sekolah ini menggunakan materi dari museum sebagai materi pelajaran dalam rangka menumbuhkan kemampuan siswa di bidang studi matematika, belajar, menulis dan kemampuan memecahkan masalah. Model sekolah ini telah dievaluasi selama tiga tahun dan hasilnya sangat positif karena siswa yang berada di sekolah ini meningkat kemampuan berpikirnya secara kritis dan penggunaan bahasa.
4. **Hands On activity**, yaitu pengunjung dapat menjelajahi aneka ragam kehidupan melalui materi yang disajikan, misalnya tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa Barat pada

masa lalu. Setiap kegiatan memperbolehkan pengunjung untuk menyentuh benda dengan harapan agar pengunjung mendapatkan gambaran mengenai cara penggunaan dan pembuatan benda yang dipamerkan. Koleksi yang digunakan umumnya adalah benda reproduksi.

5. ***Outreach Program***, yaitu kegiatan museum yang dilaksanakan di luar museum. Kegiatan ini diantaranya adalah Museum Keliling. Kegiatan ini dilaksanakan di luar gedung museum dengan cara pemberian bimbingan melalui bermacam aneka media seperti slide, gambar, foto, replika maupun koleksi asli museum dengan cara berinteraksi antara museum dengan publik. Tujuan kegiatan ini adalah memperluas pelayanan museum dalam memberikan informasi yang mampu menjangkau masyarakat yang relatif jauh tempat tinggalnya dengan museum.

PENUTUP

Pengembangan program publik di museum yang menekankan pada aspek pendidikan sangatlah penting. Hal ini disadari bahwa upaya museum untuk meningkatkan mutu sajian, menarik minat pengunjung, serta upaya ke arah pencarian dukungan dana untuk keberlangsungan museum itu sendiri akan berdampak pada kurangnya perhatian terhadap aspek-aspek pendidikan yang menjadi dasar keberadaan museum. Selain itu juga pengembangan program-program publik yang berbasis pendidikan harus juga memperhatikan keinginan dari pihak yang menerima yaitu siswa, guru atau publik yang lebih luas. Oleh sebab itu pengembangan program selayaknya dirintis dengan membangun kerjasama antara pihak-pihak yang terkait, sehingga tugas dan fungsi museum dalam menyampaikan amanat pendidikan dapat tepat mengenai sasaran. Untuk mengukur tingkat keberhasilannya, maka kegiatan-kegiatan museum selalu diikuti dengan program evaluasi. Program ini dapat membantu museum melakukan penilaian apakah pengunjung memahami pesan yang ingin disampaikan museum dan meningkatkan kualitas pengalaman yang diperoleh pengunjung.

Daftar Pustaka

Alberta Museums Association Standard Practices Handbook

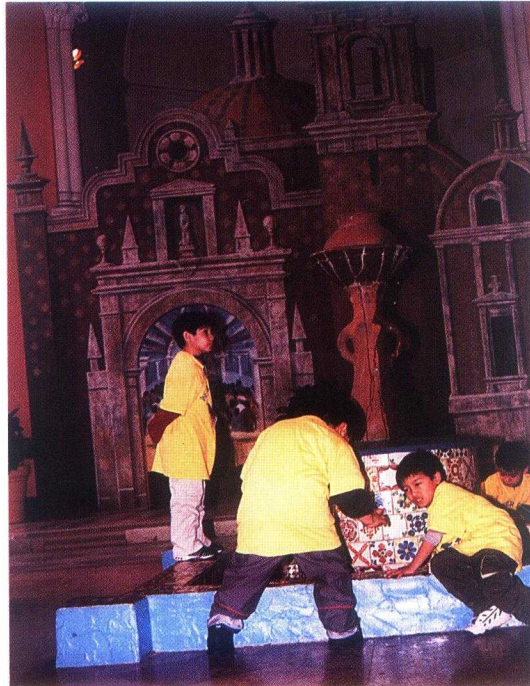
Hein, George E.

1984 **Learning in the Museum**. Routledge: London and New York.

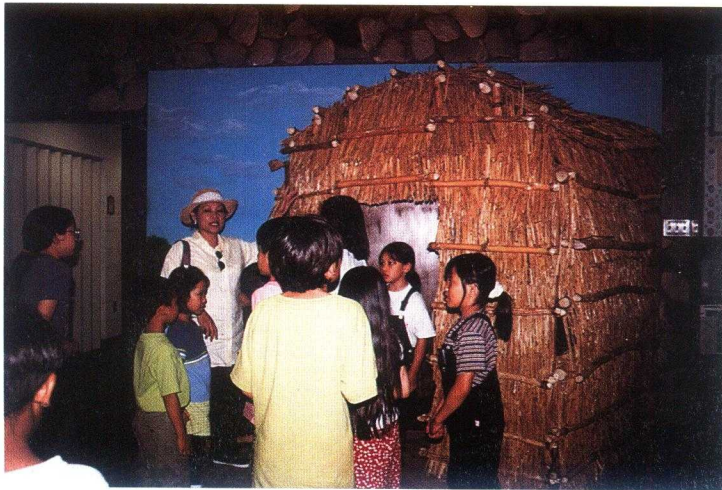
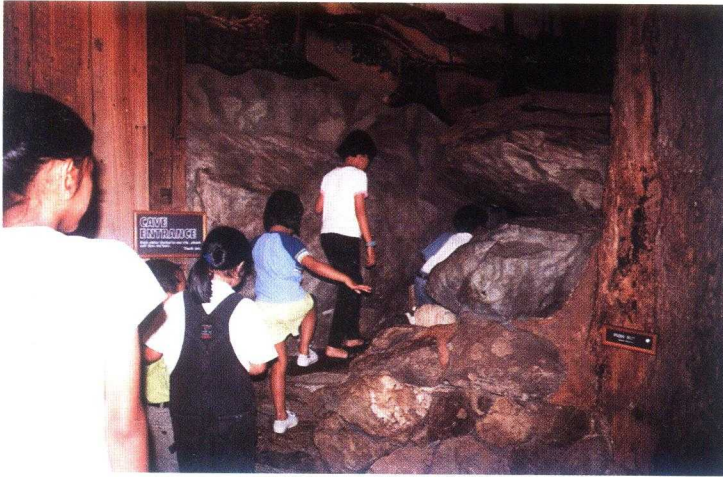
Jutta Thinesse-Demel Kunstgesprache **Adult Education and the Museum. New Visions, Trends and Innovations for the Visitor Orientation after 2000.**

Leaflets Smithsonian Office of Education

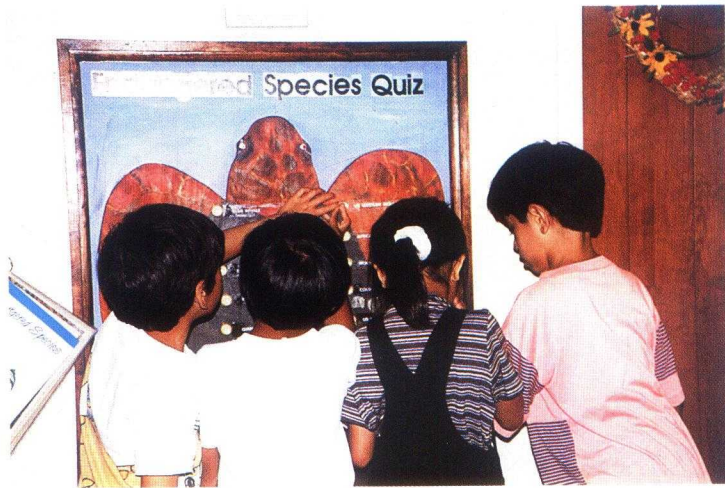
London Association for Art and Design Education (LAADE) 1992 New Patterns of Museum and Gallery Education. (<http://laade.org/newpat/bib.html>)



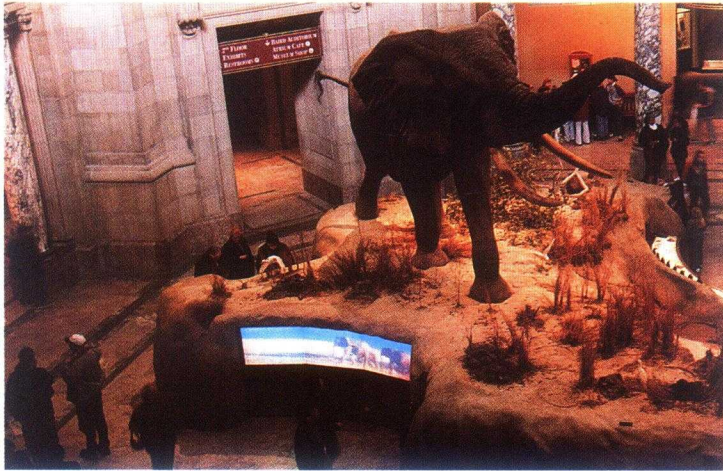
Siswa-siswa sekolah dapat berinteraktif dengan materi yang ditampilkan di Children Museum, Washington, DC. – Amerika Serikat.



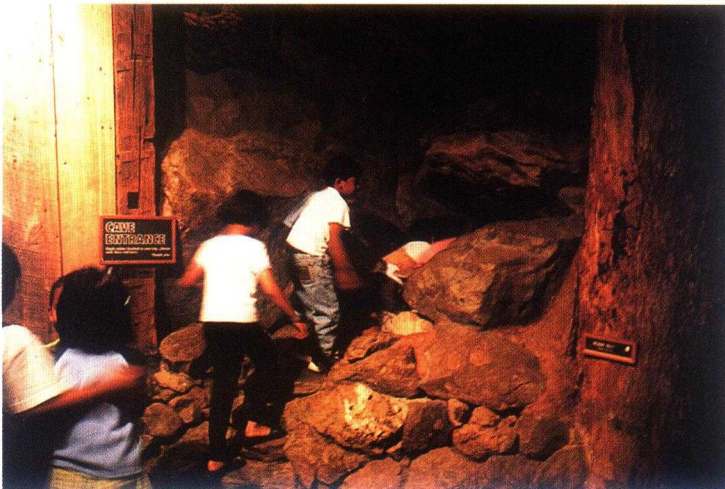
*Penjelajahan ke gua-gua buatan,
di Natural Science Center, Maryland – USA.*



Permainan quiz dan permainan beruang di Natural Science Center, Maryland – USA.



*National Museum of Natural History,
Smithsonian Institution, USA*



(Foto Yunus dan Nunun Arbi)

Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, Pasal 21 :

- (1) Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di museum dilakukan dengan memperhatikan fungsi sosial dan/atau upaya pelestariannya.
- (2) Pemanfaatan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dapat berupa penelitian dan penyajian kepada masyarakat.

Perpustakaan
Jenderal I

C
Y