

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Sumber Belajar

1. Pengertian Sumber Belajar

Dalam bukunya Abdul Majid yang berjudul *Perencanaan Pembelajaran* disitu dijelaskan bahwa sumber belajar (*learning resource*) mempunyai pengertian yaitu segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi serta dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.

Ada juga yang mengatakan bahwa sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan informasi atau penjelasan, berupa definisi, teori, konsep, dan penjelasan yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan menurut Edgar Dale, dia berpendapat bahwa yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Seperti pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman tiruan, pengalaman dramatisasi, pengalaman darmawisata, pengalaman pameran dan museum dan masih banyak lagi. Ini bisa dilihat dalam buku *Pengelolaan Pengajaran* karya Ahmad Rohani, disitu Edgar mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk *cone of*

experience atau kerucut pengalaman yang disusun dari yang konkret sampai yang abstrak.¹

Pada sistem pengajaran tradisional, sumber belajar masih terbatas pada informasi yang diberikan oleh guru ditambah sedikit dari buku. Sedangkan sumber belajar lainnya kurang mendapatkan perhatian, sehingga hal ini menyebabkan aktivitas belajar siswa kurang berkembang.²

Melihat pengertian diatas, maka kita bisa menarik kesimpulan, bahwa sesungguhnya hakikat sumber belajar adalah segala sesuatu yang mampu memberikan informasi serta dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik, mana yang tepuji dan yang tidak tepuji dan seterusnya.

Dengan demikian, maka sesungguhnya banyak sekali sumber belajar pada masa sekarang dan juga dahulu yang terdapat dimana-mana dan bisa kita gunakan kapan saja. Misalnya, di sekolah, museum, halaman, pusat kota, pedesaan dan sebagainya. Namun untuk pemanfaatan sumber pembelajaran dan pengajaran tersebut amat bergantung juga pada waktu dan biaya yang tersedia, kreatifitas guru serta kebijakan-kebijakan lainnya.³

¹ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2004), cet.2, h.162

² Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) h.

³ *Ibid*, h. 296

2. Kategorisasi Sumber Belajar

Karena sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas, maka dibawah ini dijelaskan mengenai apa saja yang termasuk kategori yang bisa disebut sebagai sumber belajar.

- a. Tempat atau lingkungan sekitar yaitu dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumber belajar. Misalnya perpustakaan, pasar, museum, tempat pembuangan sampah, kolam ikan dan sebagainya.
- b. Benda/ Pesan Non Formal⁴, yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik atau pesan yang ada dilingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Misalnya situs, prasasti, relief-relief pada candi, kitab-kitab kuno dan benda peninggalan lainnya termasuk juga ceramah oleh tokoh masyarakat dan ulama, cerita rakyat dan legenda.
- c. Orang, yaitu siapa saja yang memiliki keahlian tertentu dimana peserta didik dapat belajar sesuatu. Misalnya guru, polisi, ahli geologi dan ahli-ahli lainnya.
- d. Buku/ Bahan, yaitu segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik atau format yang digunakan untuk menyimpan pesan

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011) cet. 4, h. 228

pembelajaran⁵. Misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensklopedia, fiksi dan lain sebagainya.

- e. Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa bencana, peristiwa kerusuhan, dan peristiwa lainnya yang guru dan murid dapat menjadikan peristiwa atau fakta sebagai sumber belajar.⁶

Dari keterangan diatas, mengenai apa saja yang bisa disebut sebagai sumber belajar, maka sesungguhnya sangat mudah bagi kita ataupun guru serta murid pada umumnya, untuk memanfaatkan berbagai macam jenis sumber belajar yang ada, namun dalam praktiknya terkadang kita masih tergantung pada satu atau dua saja, misalnya hanya memanfaatkan buku paket atau orang sebagai sumber belajar. Namun yang lainnya seakan kurang diperhatikan. Padahal manfaatnya tidak jauh beda dengan sumber belajar yang lain. Misalnya, tempat berupa perpustakaan atau museum. Dua tempat ini menurut penulis mudah dilupakan, padahal manfaatnya begitu luas demi mendukung proses belajar seseorang.’

Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Parcepal dan Ellington (1984), bahwa dari sekian banyaknya sumber belajar hanya buku teks yang banyak dimanfaatkan. Seperti halnya, banyak sumber belajar di perpustakaan yang belum dikenal dan belum diketahui penggunaannya. Keadaan ini diperparah dimana pemanfaatan buku sebagai sumber belajar masih bergantung pada

⁵ *Ibid*, h.229

⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008) h.170

kehadiran guru, jika guru tidak hadir maka sumber belajar lain termasuk buku pun tidak dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.

Oleh karena itu kehadiran guru secara fisik mutlak diperlukan, disisi lain sebenarnya banyak sumber belajar disekitar kehidupan peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.⁷

3. Fungsi Sumber Belajar

Mengajar bukanlah menyelesaikan penyajian suatu buku, melainkan membantu peserta didik mencapai kompetensi. Karena itu hendaknya pengajar menggunakan sebanyak mungkin sumber bahan pelajaran, karena sumber belajar memiliki beberapa fungsi yaitu:⁸

- a. Pengembangan bahan ajar secara ilmiah dan objektif
- b. Membantu pengajar dalam mengefisienkan waktu pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang efektif
- c. Mendukung terlaksananya program pembelajaran yang sistematis
- d. Meringankan tugas pengajar dalam menyajikan informasi atau materi pembelajaran, sehingga pengajar dapat lebih banyak memberikan dorongan dan motivasi belajar kepada peserta didik.
- e. Meningkatkan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik dapat belajar lebih cepat dan menunjang penguasaan materi pembelajaran.

⁷ <http://naratekpend.wordpress.com/2012/08/27/pemanfaatan-sumber-belajar/> diakses pada tanggal 1 Juli 2013

⁸ Cece Wijaya dan At-Tabrani Rusyah, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Rosda Karya , 1994), Cet.3, h.138

- f. Mempermudah peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga peran pengajar tidak dominan dan menciptakan kondisi atau lingkungan belajar yang memungkinkan siswa belajar.
- g. Peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat, dan minatnya,
- h. Memberikan informasi atau pengetahuan yang lebih luas tidak terbatas ruang, waktu, dan keterbatasan indera.

4. Pemanfaatan Sumber Belajar

Dalam rangka memanfaatkan sumber belajar secara lebih luas, maka perlu diperhatikan bagi seorang guru untuk memahami terlebih dahulu beberapa kualifikasi yang dapat menunjuk pada sesuatu untuk dipergunakan sebagai sumber belajar dalam proses pengajaran.

Secara umum, guru sebelum mengambil keputusan terhadap penentuan sumber belajar, ia perlu mempertimbangkan segi-segi berikut ini.

- a. Ekonomis atau biaya, apakah ada biaya untuk penggunaan suatu sumber belajar (yang memerlukan biaya).
- b. Teknisi, yaitu tenaga entah guru atau pihak lain yang mengoprasikan suatu alat tertentu yang dijadikan sumber belajar. Adakah tersedia teknisi khusus/pembantu atau guru-guru itu sendiri, apakah dapat mengoprasikannya?
- c. Bersifat praktis, dan sederhana, yaitu mudah dijangkau, mudah dilaksanakan, dan tidak sulit / langka.

- d. Bersifat fleksibel, maksudnya, sesuatu yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar jangan bersifat kaku/ paten, tapi harus mudah dikembangkan, bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pengajaran, tidak mudah dipengaruhi factor lain.
- e. Relevan, dengan tujuan pengajaran dan komponen-komponen pengajaran lainnya.
- f. Dapat membantu efisien dan kemudian pencapaian tujuan pengajaran / belajar.
- g. Memiliki nilai positif bagi proses/aktifitas pengajaran khususnya peserta didik.
- h. Sesuai dengan interaksi dan strategi pengajaran yang telah dirancang/ sedang dilaksanakan.⁹

Selain mempertimbangkan masalah diatas, kita juga harus bisa menjamin bahwa sumber belajar tersebut adalah sebagai sumber belajar yang cocok. Oleh karenanya ada tiga persyaratan yang bisa dijadikan ciri apakah sumber belajar itu cocok atau tidak untuk digunakan sebagai proses pembelajaran.

- 1) Harus dapat tersedia dengan cepat.
- 2) Harus memungkinkan siswa untuk memacu diri sendiri.

⁹ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), cet.pertama edisi revisi, h. 190

- 3) Harus bersifat individual, misalnya dapat memenuhi berbagai kebutuhan para siswa dalam belajar mandiri.¹⁰

Dengan memperhatikan dan memilih mana sumber belajar yang cocok, maka diharapkan pembelajaran benar-benar berjalan dengan baik dan hakikat dari belajar bisa terwujud, yakni sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja) serta mencari kesempurnaan hidup.¹¹

B. Museum sebagai Sumber Belajar

1. Pengertian dan Jenis Museum

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Bangunan yang diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filosofi dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 sebelum Masehi.

¹⁰ Fred Percival, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 1988), h. 125

¹¹ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konteksual*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h. 2

Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan.¹²

Museum merupakan suatu badan tetap, tidak mencari keuntungan, tidak tergantung kepada siapa pemiliknya melainkan harus tetap ada. Museum bukan hanya merupakan tempat kesenangan, tetapi juga untuk kepentingan studi dan penelitian. Museum terbuka untuk umum dan kehadiran serta fungsi-fungsi museum adalah untuk kepentingan dan kemajuan masyarakat.

Museum dalam kaitannya dengan warisan budaya adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Pasal 1. (1). PP. No. 19 Tahun 1995). Namun museum dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan pada umumnya mempunyai arti yang sangat luas. Koleksi museum merupakan bahan atau obyek penelitian ilmiah.

Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya obyek penelitian ilmiah itu bagi siapapun yang membutuhkan. Selain itu museum bertugas menyediakan sarana untuk kegiatan penelitian tersebut bagi siapapun, di samping museum bertugas melaksanakan kegiatan penelitian itu

¹² <http://id.wikipedia.org/wiki/Museum>, diakses pada tanggal 2 Oktober 2013

sendiri dan menyebar luaskan hasil penelitian tersebut untuk pengembangan ilmu pengetahuan umumnya.¹³

Adapun Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan melalui beberapa jenis klasifikasi yakni sebagai berikut.¹⁴

- a. Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu terdapat dua jenis :
 - 1) Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
 - 2) Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.
- b. Jenis museum berdasarkan kedudukannya, terdapat tiga jenis :
 - 1) Museum Nasional, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.
 - 2) Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum berada.
 - 3) Museum Lokal, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan

¹³ Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah Dan Purbakala Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata

¹⁴ Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009

atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

Sedangkan Museum NU masuk dalam kategori museum Khusus, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi. Yaitu mengenai sejarah perkembangan dan pertumbuhan NU.

2. Fungsi-fungsi Museum

Sebagai lembaga ilmiah, tentu Museum mempunyai berbagai fungsi. Berdasarkan kebijakan pengembangan permuseuman Indonesia yang berpegang pada rumusan *ICOM (Internatiaonal Council Of Museum)*. Museum mempunyai sembilan fungsi, yakni :

- a. Mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- c. Konservasi dan preparasi.¹⁵
- d. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum
- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian
- f. Pengenalan kebudayaan antardaerah dan bangsa
- g. Visualisasi warisan alam dan budaya
- h. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia

¹⁵ Konservasi yaitu pemeliharaan, penyelamatan, pengawetan dan perlindungan. Sedangkan preparasi bisa berarti persiapan, persiagaan, persediaan.

i. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

Di Indonesia, sekarang sudah ada sekitar ratusan jumlah Museum baik negeri maupun swasta tersebar di seluruh Nusantara. Museum-museum yang telah berdiri di Indonesia minimal setiap propinsi memiliki Museum negeri sebagai Museum daerah. Selebihnya Museum khusus milik pemerintah dan swasta. Idealnya Museum, bukanlah suatu lembaga bisnis yang mencari keuntungan sebesar-besarnya, seperti pelayanan bisnis lainnya, melainkan lebih dominan fungsi sosial (pendidikan) dan rekreasi.

3. Kondisi Museum Masa Kini

Keberadaan museum seringkali dipandang sebelah mata oleh warga. Tapi disisi lain, maling alias pencuri sangat terpesona dengan berbagai peninggalan sejarah yang tak ternilai harganya itu.¹⁶

Berita itu menggambarkan mengenai fenomena museum yang terjadi saat ini, baik di dalam maupun luar negeri. Aksi perampokan benda-benda bersejarah seringkali terjadi. Tak hanya di Indonesia, beberapa museum sejangat juga mengalaminya. Pelaku pencurian tergolong nekat. Dengan menerabas penjagaan ketat, kamera CCTV, bahkan menghancurkan gembok atau merusak jendela. Kerugian miliaran dan yang terpenting benda-benda itu punya sejarah yang bisa saja berkurang nilainya sebab kerusakan.

Di museum Seni Paris, Prancis lima lukisan dari karya maestro dunia seperti Pablo Picasso hingga Matisse senilai hingga Rp 1, 27 miliar telah dicuri

¹⁶ Surabaya Post, Rabu, 18 September 2013, h. 20

dari museum Seni Modern di Ibu Kota Paris, Prancis. Museum yang terletak di seberang Sungai Seine dekat menara Eiffel ini ditutup sementara demi kebutuhan investigasi. Ini berlangsung tiga tahun lalu. Pencuri menggasak lukisan-lukisan itu di malam hari dengan cara menghancurkan gembok. Kasus ini pernah menghebohkan lantaran dipercaya ini melibatkan kelompok pencurian benda museum internasional.

Di Indonesia, aksi pencuri-pencuri nekat juga sering terjadi di museum. Bahkan beberapa kasus diantaranya hingga kini belum terkuak meski sudah terjadi bertahun-tahun yang lalu. Rata-rata maling mengambil koleksi emas. Salah satunya di museum Sonobudoyo Jogjakarta pernah dibobol maling pada 11 Agustus 2010 lalu. Hingga kini, kasus pencurian 87 artefak kuno koleksi emas milik tersebut belum juga terkuak.

Sejumlah koleksi yang hilang diantaranya, satu buah perhiasan emas berbentuk bulan sabit, empat buah lempengan silhouette, satu buah topeng emas, satu buah lempeng emas, dua buah lempengan perak, 19 buah fragmen perhiasan. Selanjutnya satu buah perhiasan berbentuk ular, satu buah patung Dewi Tara, satu buah patung Avalokiteswara, satu buah fragmen berlapis emas, enam buah kalung bandul motif binatang, lima buah kalung bandul motif buah, dua buah kalung untir, tiga buah kalung manik-manik, empat buah kalung bandul dan tiga buah bandul motif bulan sabit.

Terbaru, Museum Gajah yang terletak di Jalan Medan Merdeka Barat, Jakarta Pusat kedatangan tamu tak diundang pada sekitar Rabu 11, 09-2013

malam. Empat koleksi emas peninggalan Mataram Kuno dan Majapahit pun hilang. Nilai barang-barang tersebut ditaksir mencapai miliaran rupiah. Pencurian ini menjadi yang keempat kalinya terjadi di museum ini. Setelah pencurian oleh kelompok seni legendaris, Kusni Kasdut pada tahun 1961, selama kurun 1990-an sudah terjadi 2 kali pencurian. Sungguh memperhatikan.

Namun disisi lain, tingkat kunjungan ke sejumlah museum di Indonesia sejauh ini masih sangat rendah, terutama jika dibandingkan dengan volume kunjungan wisata budaya dan sejarah di museum-museum luar negeri. Seperti yang dikatakan oleh Kepala Museum Mpu Tantular Gunawan Ponco Putro, beliau mengatakan bahwa jika dibandingkan dengan lokasi yang sama di luar negeri, tingkat kunjungan museum di Indonesia per tahun tak sampai separuhnya.

Rendahnya tingkat kunjungan museum biasanya dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait pelayanan, keragaman benda budaya dan bersejarah yang dipamerkan, serta infrastruktur pendukung museum.

Kurang baiknya pelayanan dari pihak museum kepada para wisatawan sedikit banyak membuat minat berkunjung surut, demikian juga dengan keragaman benda budaya serta fasilitas pendukung lainnya. Selain itu informasi yang disampaikan ke masyarakat juga kurang lengkap. Dampaknya lalu merembet ke faktor eksternal, dimana pemahaman warga dan wisatawan menjadi minim. Pemerintahpun juga terlihat tidak serius terhadap masa depan permuseuman di Indonesia. Fakta menunjukkan bahwa sampai saat ini pemerintah gagal mengeluarkan peraturan pemerintah dibidang permuseuman

sebagaimana dimandatkan oleh Undang-Undang nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Padahal, museum-museum yang sudah berdiri, memiliki permasalahan yang tidak sedikit, seperti sumber daya manusia yang sangat minim, manajemen dan konservasi koleksi, sistem keamanan, dan paling menyedihkan adalah sistem dan database koleksi museum di hampir seluruh museum di Indonesia sangatlah buruk.

Selain manajemen yang buruk, yang sangat menyedihkan lagi adalah masih banyaknya staf museum tidak memiliki passion atau kurang memiliki empati dan simpati terhadap arti penting kelestarian warisan budaya bangsa.

4. Museum Sebagai Sumber Belajar

Mengapa museum sebagai sumber belajar, karena museum merupakan lingkungan belajar yang diciptakan khusus untuk mempengaruhi atau memberikan rangsangan terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Maka itulah yang kemudian dinamakan belajar. Ada sebuah interaksi dalam sebuah proses belajar, dan dari interaksi itu dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku.

Lingkungan belajar sendiri bisa berupa lingkungan sosial, lingkungan personal, lingkungan alam (fisik), dan lingkungan kultural. Dan Museum merupakan lingkungan alam (fisik).

Alam sekitar adalah segala sesuatu yang ada disekitar kita. Pengajaran berdasarkan alam sekitar akan membantu anak didik untuk menyesuaikan dirinya

dengan keadaan sekitarnya. Ovide Decroly dikenal dengan teorinya, bahwa “ sekolah adalah dari kehidupan dan untuk kehidupan ” (*Ecole pour la vie par lavie*). Dikemukakan, bahwa “ bawalah kehidupan ke dalam sekolah agar kelak anak didik dapat hidup di masyarakat.” pandangan tersebut sedikit menggambarkan bahwa lingkungan merupakan dasar pendidikan/ pengajaran yang sangat penting.¹⁷ Begitu juga dengan museum.

Dewasa ini, dikalangan masyarakat termasuk kalangan pendidikan, memandang museum hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi monumen penghias kota. Akibatnya, banyak masyarakat yang enggan untuk meluangkan waktu berkunjung ke Museum dengan alasan kuno dan tidak prestis, padahal jika semua kalangan masyarakat sudi meluangkan waktu untuk datang untuk menikmati dan mencoba memahami makna yang terkandung dalam setiap benda yang dipamerkan museum, maka akan terjadi suatu transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu kepada generasi sekarang.

Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum merupakan suatu yang tidak dapat terpisahkan, karena keberadaannya mampu menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran terutama berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya dan lingkungannya.

Pada umumnya Museum dipandang sebagai tempat yang mengandung nilai kebudayaan yang sangat tinggi, maka istilah Museum sebagai sumber belajar

¹⁷ Oumar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar.....*, h. 194

sangat bisa kita terima. Mengapa demikian, karena konsep kebudayaan itu sendiri yaitu mencakup cara berpikir dan cara berlaku yang menjadi ciri khas suatu bangsa atau masyarakat tertentu yang meliputi hal-hal seperti bahasa, ilmu pengetahuan, hukum-hukum, seni, kepercayaan, agama, kegemaran makanan tertentu, musik, kebiasaan, pekerjaan, larangan-larangan, dan sebagainya.¹⁸

Maka tidak heran jika banyak museum di negeri ini yang menampilkan pemandangan dan ciri khas yang berbeda-beda. Sebut saja Museum Kesehatan dr. Adhyatma, MPH. museum yang berada di Jalan Indrapura No. 17 Surabaya ini menampilkan aneka koleksi yang berkaitan khusus dengan ilmu kesehatan.

Seperti Sasana Alat Non Medis, sasana ini menampilkan koleksi museum yang berhubungan dengan sarana dan prasarana penunjang kesehatan yang ada di tanah air ini, seperti alat perkantoran di lingkungan rumah sakit hingga kendaraan yang dipakai petugas kesehatan dalam memberantas malaria. Sasana Flora dan Fauna, sasana yang berisi koleksi museum yang berkenaan dengan jenis hewan yang mempengaruhi kesehatan maupun tumbuh-tumbuhan yang berhubungan dengan kesehatan manusia. Sasana Penyembuhan Tradisional, Sasana yang memamerkan koleksi museum yang berkaitan dengan perlengkapan dan metoda penyembuhan secara tradisional sebelum kemunculan dunia modern kedokteran. Ratusan koleksi yang ada di sasana ini merupakan perlengkapan dan peralatan upaya kesehatan tradisional. Sasana ini memaparkan realita kebudayaan

¹⁸ Hamim Rosyidi, *Perkembangan Jiwa Keagamaan*, (Surabaya : Jaudar Press, 2012), cet. Ke-2, h. 91

supranatural dan kekuatan magis yang digunakan dalam praktik tradisional. Sehingga, wajar bila museum ini sering disebut juga sebagai museum santet. Mengunjungi museum ini bisa memberikan edukasi dan pengetahuan yang berhubungan dengan masalah kesehatan yang ada di tanah air.¹⁹

Museum sebagai sumber belajar dapat diartikan sebagai lembaga yang menyimpan, memelihara serta memamerkan hasil karya, cipta dan karsa manusia sepanjang zaman. Museum merupakan tempat yang tepat sebagai sumber pembelajaran bagi kalangan pendidikan, karena melalui benda yang dipamerkannya pengunjung dapat belajar tentang berbagai hal berkenaan dengan nilai, perhatian serta peri kehidupan manusia.

Kegiatan observasi yang dilakukan oleh siswa di Museum merupakan batu loncatan bagi munculnya suatu gagasan dan ide baru karena pada kegiatan ini siswa dirangsang untuk menggunakan kemampuannya dalam berfikir kritis secara optimal. Kemampuan berfikir siswa tersebut menurut Takai and Connor (1998), meliputi :

- a. *Comparing and Contrasting* (kemampuan mengenal persamaan dan perbedaan pada objek yang diamati)
- b. *Identifying and Classifying* (kemampuan mengidentifikasi dan mengelompokkan objek yang diamati pada kelompok seharusnya).

¹⁹ <http://kekunaan.blogspot.com/2012/08/museum-kesehatan-dr-adhyatma-mph.html> diakses pada 13 Agustus 2013

- c. *Describing* (kemampuan menyampaikan deskripsi secara lisan dan tulisan berkenaan dengan objek yang diamati).
- d. *Predicting* (kemampuan untuk memprakirakan apa yang terjadi berkenaan dengan objek yang diamati).
- e. *Summarizing* (kemampuan membuat kesimpulan dari informasi yang diperoleh di Museum dalam sebuah laporan secara singkat dan padat).

Kemampuan berpikir tersebut tidak akan muncul dengan sendirinya tanpa adanya bimbingan dan pembinaan yang memadai dari gurunya. Seperti halnya pertunjukan wayang dalam masa Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga membimbing betul masyarakat yang bisa kita artikan sebagai muridnya, dengan bimbingan-bimbingan dakwah atau transformasi nilai-nilai akidah dan keIslaman lewat sarana yang pada waktu itu sangat digemari masyarakat, yaitu Wayang. Dalam hal ini Sunan Kalijaga mendayagunakan simbol-simbol dan lambang-lambang dalam jagad pewayangan sebagai alat untuk mengintervensi alam pikiran penonton.²⁰

Dan untuk saat ini, upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan kemampuan berfikir kritis siswa melalui kegiatan kunjungan ke Museum, diantaranya :

- 1) Dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas untuk materi tertentu, guru perlu sering mengajak, menugaskan atau menyarankan siswa berkunjung

²⁰ Emha Ainun Nadjib, *Spiritual Journey Pemikiran dan Permenungan Emha Ainun Nadjib*, (Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2012), h. 151

ke Museum guna membuktikan uraian dalam buku teks dengan melihat bukti nyata yang terdapat di museum. Kegiatan ini idealnya dilakukan dengan melibatkan siswa dalam jumlah yang tidak terlalu besar untuk mempermudah guru dan pemandu museum membimbing siswa saat mengamati koleksi museum.

- 2) Memberikan pembekalan terlebih dahulu kepada siswa sebelum melakukan kunjungan ke museum, terutama berkaitan dengan materi yang akan diamati. Kegiatan ini dilakukan agar pada diri siswa tumbuh rasa ingin mengetahui dan membuktikan apa yang diinformasikan oleh gurunya atau pemandu museum.
- 3) Menyediakan alat bantu pendukung pembelajaran bagi siswa, berupa lembar panduan atau LKS yang materinya disusun sesingkat dan sepadat mungkin serta mampu menumbuhkan daya kritis siswa terhadap objek yang diamati.
- 4) Selama kunjungan guru dan atau pemandu museum berada dekat siswa untuk memberikan bimbingan dan melakukan diskusi kecil dengan siswa berkenaan dengan objek yang diamati.
- 5) Setelah kegiatan kunjungan, siswa diminta untuk membuat laporan berupa kesimpulan yang diperoleh dari hasil kegiatan kunjungan ke museum, kemudian hasil tersebut didiskusikan dalam kelas.

- 6) Pada bagian akhir kegiatan, guru perlu melakukan evaluasi terhadap program kegiatan kunjungan tersebut sebagai tolok ukur keberhasilan kegiatan kunjungan tersebut.

Selain upaya yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan kunjungan ke Museum, pihak pengelola (kurator) museum juga perlu melakukan berbagai upaya agar pengunjung, terutama kalangan pendidikan dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam kegiatan kunjungannya. Upaya dapat dilakukan oleh pengelola museum dalam menjadikan museumnya sebagai sumber bagi kegiatan pembelajaran, diantaranya :

- a) Menyediakan panel informasi singkat berkenaan dengan pembagian ruang dan jenis koleksi yang dipamerkannya di pintu masuk museum, sehingga pengunjung dapat memperoleh gambaran isi museum secara lengkap begitu masuk pintu museum, sehingga walau pengunjung hanya masuk ke salah satu ruangan, dia tidak akan kehilangan “cerita” yang disajikan museum.
- b) Menyediakan panel-panel informasi yang disajikan secara lengkap dan menarik sebagai pelengkap benda koleksi pameran dan diorama.
- c) Menyediakan berbagai fasilitas penunjang kegiatan pendidikan, seperti leaflet, brosur, buku panduan, film, mikro film, slide dan lembar kerja siswa (LKS), sehingga pengunjung dengan mudah mempelajari objek yang dipamerkan museum.

- d) Khusus berkenaan dengan LKS, perlu dirancang LKS museum yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing tingkatan usia siswa serta mampu membangkitkan daya kritis siswa sesuai dengan tingkatannya.
- e) Museum perlu menyelenggarakan berbagai kegiatan permainan museum yang menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa akan objek yang dipamerkan.

Perlunya kerjasama antara sekolah dengan Pengelola Museum Diatas sudah diuraikan bahwa pemanfaatan museum secara optimal oleh siswa dapat dicapai jika sebelum melakukan kegiatan kunjungan ke museum diberikan pengenalan terlebih dahulu berkenaan dengan materi atau objek yang dipamerkan. Melalui kegiatan eksplorasi pra kunjungan diharapkan siswa akan mampu menangkap berbagai informasi penting berkenaan dengan objek yang dipamerkan sesuai dengan apa diharapkan. Agar guru mampu melakukan bimbingan dalam kegiatan kunjungan ke museum, maka guru perlu menjalin kerjasama dengan pengelola museum guna memperoleh informasi lengkap tentang museum dan koleksi yang dipamerkannya.

Sebaliknya pihak pengelola (kurator) museum dalam menyusun berbagai program pendidikan di museum serta sarana penunjangnya, perlu melakukan kerjasama dengan kalangan pendidikan agar program pendidikan di museum dan sarana penunjangnya, seperti LKS, dapat sesuai dengan apa yang menjadi tuntutan kurikulum sekolah. Selain itu, antara museum satu dengan yang lainnya yang berada dalam satu kota perlu melakukan kerjasama dalam membuat buku

informasi museum bersama yang nantinya buku tersebut dapat dibagikan kepada kalangan pendidikan, terutama sekolah, sehingga ketika akan melakukan kegiatan kunjungan dengan mudah guru menentukan museum mana yang akan dikunjungi sesuai dengan tuntutan kurikulum pada saat itu.

Akhirnya melalui pemanfaatan Museum sebagai sumber belajar diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan kita dan keberadaan museum tidak hanya menjadi penghias atau monumen kota.

C. Peran Museum sebagai Sumber Belajar

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Menurut Hilgard, belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.²¹ Sedangkan belajar menurut Thomas dalam Hamalik (1985:45) terdapat 3 tingkatan pengalaman belajar, yaitu :

1. Pengalaman melalui benda sebenarnya
2. Pengalaman melalui benda-benda pengganti
3. Pengalaman melalui bahasa

Dari uraian tersebut menunjukkan, bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung dalam ruangan kelas di sekolah tetapi dapat juga berlangsung di lingkungan Masyarakat, sehingga Museum sebagai bagian dari Masyarakat merupakan salah satu tempat yang dapat dipilih oleh guru untuk kegiatan pembelajaran di luar kelas, karena koleksi pameran Museum dapat membantu

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), cet. Kedua, h. 110

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan di dalam kelas, terutama materi yang berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia dan lingkungan.

Terkait dengan peran museum itu sendiri, Menurut Lord dan Lord (2001), museum yang baik akan menyajikan pamerannya agar dapat menjadi bahan perenungan (*contemplation*), memahami suatu pengetahuan (*comprehension*), menemukan pengalaman dan pengetahuan (*discovery*), dan berinteraksi langsung (*interaction*) dengan benda dan informasi yang disajikan.²²

Lebih lanjut Daud dalam makalahnya yang berjudul “Museum sebagai Sarana Pendidikan” mengatakan bahwa museum harus selalu berbenah diri agar lebih disenangi oleh pengunjung. Tampilan koleksi yang interaktif di museum sangat penting sebagai sarana belajar ketrampilan (*learn to do*). Selain itu museum juga harus berfungsi untuk belajar mengetahui (*learn to know*), mengajarkan masalah kepribadian (*learn to be*), dan mengajarkan kesadaran hidup bersama (*learn to live together*). Museum merupakan tempat unik dan berbeda dengan sekolah, karena di museum mampu memberikan suasana menyenangkan kepada pengunjung, serta bisa melihat langsung koleksi benda-benda asli.

Sementara itu, menurut pembicara kedua, Drs. Budiharjo, M.M., dari Direktorat Museum Jakarta, dengan makalah berjudul “Museum sebagai Sumber

²² Daud Aris Tanudirjo, Dosen Arkeologi FIB, UGM, dalam acara Seminar Nasional bertema “Peranan Museum dalam Penyelenggaraan Pendidikan Nasional”, yang diselenggarakan oleh Museum Pendidikan Indonesia (MPI) Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) pada Rabu, 27 April 2011 di kampus Karangmalang, Yogyakarta.

Belajar-Mengajar”, mengatakan bahwa sistem pembelajaran di museum bisa bersifat didaktik, interpretatif, dan emansipatoris. Pembelajaran *didaktik* diperoleh saat pengunjung bergerak dari sajian yang satu ke sajian yang lain sambil membaca label atau mengikuti pemandu. Akhir kunjungan diperoleh pengetahuan menyeluruh tentang yang dilihatnya. Pembelajaran *interpretatif* diperoleh dengan cara pengembangan label yang bisa merangsang pengunjung untuk berpikir tentang makna simbolisme dari informasi faktual atas artefak yang dipamerkan. Sementara pembelajaran *emansipatoris* diperoleh saat ada pengunjung (mahasiswa, peneliti atau lainnya) yang mengikuti kuliah lapangan untuk memahami obyek, historis, refleksinya di masa kini.

Menurut pembicara ketiga, Ir. Yuwono Sri Suwito, Budayawan Yogyakarta, dalam makalahnya berjudul “Museum sebagai Pusat Budaya dan Pusat Sumber Belajar” mengatakan, museum juga sudah jamak menjadi salah satu obyek daya tarik wisata di bidang budaya. Di tempat inilah, museum bisa menjadi tempat pendidikan, penelitian, pelestarian, dan menjadi pusat budaya. Selain itu, museum diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi pengunjung, baik dengan cara melakukan sesuatu dengan self teaching maupun pengunjung dapat melakukan sesuatu yang akan memberi nilai pengalaman (*experience oriented holiday*).

Di museum, sebaiknya pengunjung tidak hanya bisa melihat koleksi (*something to see*), tetapi bisa melakukan sesuatu (*something to do*) dan membeli sesuatu yang dapat menjadi kenang-kenangan. Contoh yang ada di Museum NU,

ada gantungan kunci, poster, kaset CD yang bisa dibeli pengunjung buat oleh-oleh.

Bagi anak didik, pelajar atau siapa saja. Paling tidak museum sebagai sumber belajar mempunyai peran sebagai berikut :

a. Sebagai bahan perenungan

Indonesia sebagai Negara kepulauan yang besar mempunyai banyak cerita sejarah dalam perjalanannya. Dalam kalender Nasional tercatat kurang lebih ada sekitar 155 hari yang penting untuk diperingati. Dibulan November saja ada 14 hari yang setiap tahun selalu diperingati.²³

3 November: Hari Kerohanian

5 November: Hari Cinta Puspa dan Satwa Nasional

8 November: Hari Tata Ruang Nasional

10 November: Hari Pahlawan

10 November: Hari Ganefo

12 November: Hari Ayah Nasional

12 November: Hari Kesehatan Nasional

14 November: Hari Brigade Mobil (BRIMOB)

14 November: Hari Diabetes Sedunia

21 November: Hari Pohon

22 November: Hari Perhubungan Darat

²³ http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_hari_penting_di_Indonesia, diakses pada 3 November 2013

25 November: Hari Guru

28 November: Hari Menanam Pohon Inonesia

29 November: Hari Korps Pegawai Republik Indonesia (KORPRI)

Terkait peranannya, Museum memiliki peran penting bagi masyarakat, terutama generasi muda, dalam konteks untuk membina dan mengembangkan nilai budaya bangsa. Ada peran strategis, yakni guna memperkuat kepribadian dan jati diri bangsa, serta meningkatkan rasa harga diri sekaligus kebanggaan nasional. Masyarakat tidak akan pernah tau cerita dan tidak akan pernah ada kesempatan mengenang sejarah tanpa pernah belajar dan menghayati nilai-nilai sejarah itu sendiri. Salah satu caranya dengan berkunjung ke museum.

Jika masyarakat mau meluangkan waktu untuk mengunjungi, dan mencoba memahami makna dari tiap benda yang dipamerkan di museum, sesungguhnya bisa mentransformasikan nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu.

Melalui benda yang dipamerkan, masyarakat, terutama anak sekolah, dapat mempelajari nilai dan kehidupan generasi pendahulu sebagai bekal masa kini dan gambaran untuk kehidupan mendatang. Melalui pemanfaatannya sebagai sumber belajar, dan bagian dari pembelajaran melalui pendekatan warisan budaya, ke depan siswa bisa tumbuh menjadi generasi cerdas dengan tidak melupakan akar budaya bangsanya.²⁴

²⁴<http://www.suaramerdeka.com/v1/index.php/read/cetak/2012/07/05/191659/Menggugat-Peran-Museum>, diakses pada tanggal 31 oktober 2013

Sebagai contoh, dalam rangka memperingati Hari Sumpah Pemuda, di Jakarta, puluhan pelajar dan mahasiswa mengunjungi museum Sumpah Pemuda di jalan Kramat Raya 106 Jakarta Pusat. Sambil melihat dan menyimak aneka koleksi sejarah di Museum itu, mereka dapat mengenang semangat para pemuda di zaman penjajahan. Seorang bocah pelajar memperhatikan Koran zaman dulu dalam genggaman patung pemuda di museum tersebut.²⁵

Sumpah Pemuda adalah satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan Indonesia. Ikrar ini dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia.

Yang dimaksud dengan "Sumpah Pemuda" adalah keputusan kongres Pemuda kedua yang diselenggarakan dua hari, 27-28 Oktober 1928 di Jakarta., Keputusan ini menegaskan cita-cita akan ada "tanah air Indonesia", "bangsa Indonesia", dan "bahasa Indonesia". Keputusan ini juga diharapkan menjadi asas bagi setiap "perkumpulan kebangsaan Indonesia" dan agar "disiarkan dalam segala surat kabar dan dibacakan di muka rapat perkumpulan-perkumpulan".

b. Mengatasi kebosanan

Dalam bukunya Raymond J. Wlodkowski dan Judith H. Jaynes yang berjudul *Hasrat untuk Belajar*, ada ungkapan seperti ini : “Membosankan! Ini membosankan. Kelas ini sangat menjemukan. Lebih menarik melihat es yang

²⁵ Jawa Pos, Nusantara, Selasa 29 Oktober 2013, h. 11

sedang meleleh.” Kadangkala anak-anak sekarang ini agak kesulitan mengutarakan pada kita bila mereka merasa bosan. Seringkali mereka menyatakannya dengan kemarahan dan menyalahkan, sekan-seakan orang dewasa bersekongkol membuat hidup mereka remeh dan terjebak dalam rutinitas. Beberapa orang takut pada hal ini.

Memang, selama berabad-abad, kebosanan telah menjadi suatu pembalasan keadilan kualitas hidup hampir dimana saja. Melarikan diri dari genggaman penindasannya lebih luar biasa ketimbang biasanya. Bekerja dan belajar merupakan dua wilayah yang khas dan rawan terhadap munculnya spontanitas emosi yang samar-samar tetapi sangat kuat. Bila kita mencari penyebab kebosanan, kita bisa melihat mengapa kedua bidang yang memerlukan usaha keras ini merupakan lahan yang subur untuk terjadinya kebosanan.

Keadaan monoton merupakan salah satu penyebab dimana rasa bosan itu muncul. Melakukan hal yang sama berulang kali tanpa perubahan yang cukup besar membuatnya menjemukan.²⁶

Nah, salah satu cara untuk mengatasi kebosanan dalam belajar adalah dengan berpindah tempat dalam belajar. Belajar bisa dimana saja, salah satunya kita bisa belajar di Museum. Museum merupakan tempat yang strategis digunakan sebagai tempat untuk belajar. Selain kita bisa melihat

²⁶ Raymond J. Wlodkowski dan Judith H. Jaynes, *Hasrat Untuk Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h. 145

setiap koleksi yang dipamerkan di Museum, kita bisa bertanya-tanya tentang sejarah dari koleksi yang ada. Dan dengan menggunakan museum sebagai tempat untuk belajar, hal ini akan membuat kita semakin aktif dan kreatif. tiga pengalaman belajar pun bisa kita raih, yaitu Pengalaman belajar melalui benda sebenarnya, yaitu koleksi. Pengalaman melalui benda-benda pengganti, bisa melalui gambar. Dan pengalaman melalui bahasa, yaitu keterangan lisan atau tulisan.

c. Sebagai cara menggerakkan motivasi belajar siswa

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya lewat kunjungan ke museum. karena kegiatan kunjungan ke museum bisa berupa karyawisata dan ekskursi, cara ini dapat membangkitkan belajar karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya. Selain dari itu, karena objek yang akan dikunjungi adalah objek yang menarik minatnya. Suasana bebas, lepas dari keterikatan ruangan kelas. Besar manfaatnya untuk menghilangkan ketegangan-ketegangan yang ada, sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan lebih menyenangkan.

Film pendidikan juga sering dipertontonkan di museum-museum, termasuk Museum NU. Tujuannya yaitu memberikan nilai-nilai pendidikan kepada pengunjung. Karena gambaran dan isi cerita film lebih menarik

perhatian dan minat siswa dalam belajar. Para siswa mendapat pengalaman baru yang merupakan suatu unit cerita yang bermakna.²⁷

²⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), cet. Ke-13, h. 168