

ISSN 1412-0682



# RENTENG

BULANAN MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA • EDISI NOVEMBER 2021



# MERDEKA BELAJAR DI MUSEUM

TIDAK DIPERJUALBELIKAN

NOVEMBER 2021



**Pelindung**

Kepala Museum  
Benteng Vredeburg Yogyakarta  
Drs. Suharja

**Penanggung Jawab**

Haris Budiharto, S.S., M.Hum.

**Redaktur**

Ita Ratnasari, S.Kom.

**Penyunting**

Muri Kurniawati, S.IP., M.A.

**Desainer Grafis**

F. Hendy Irawan, S.Sn.  
Evi Ariffudin

**Fotografer**

V. Agus Sulistya, S.Pd., M.A,  
Agus Suprihantoro

**Alamat Redaksi**

Jl. Margo Mulyo No. 6 Yogyakarta  
Telp. (0274) 586934, Fax. (0274) 510996  
E-mail: vredeburg@kemdikbud.go.id

Redaksi menerima sumbangan artikel tentang aspek-aspek permuseuman dan atau kesejarahan. Redaksi berhak menyunting redaksional tulisan tanpa mengurangi substansi artikel.

# Daftar Isi

<b>Pengantar Redaksi</b>	<b>3</b>
<b>Merdeka Belajar</b>	<b>5</b>
• Yusuf Efendi	
<b>Pokok-pokok Pikiran Merdeka Belajar dan Penerapannya di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta</b>	<b>12</b>
• Muhammad Rosyid Ridlo, S.Pd., M.A.	
<b>Museum dan Merdeka Belajar</b>	<b>18</b>
• V. Agus Sulistya, S.Pd., M.A.	
<b>Merdeka Belajar di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta: Peluang dan Tantangan</b>	<b>24</b>
• Jauhari Chusbiantoro, S.S., M.A.	
<b>Memajukan Museum Melalui Optimalisasi Merdeka Belajar di Museum</b>	<b>28</b>
• Lilik Purwanti, S.IP.	
<b>Mendongeng di Museum: Belajar Sejarah</b>	<b>34</b>
• Winarni, S.S., M.A.	
<b>Merdeka Belajar: Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta Ciptakan Iklim Ramah Difabel</b>	<b>39</b>
• Muri Kurniawati, S.IP., M.A.	
<b>Platform Merdeka Belajar di Museum</b>	<b>44</b>
• Hajar Pamadhi	
<b>Berkunjung Via Virtual Visit</b>	<b>50</b>
• Hanung B. Yuniawan	
<b>Museum dan Sains</b>	<b>53</b>
• Ria Diar Styra Primastiti, S.Si., M.A.	
<b>Wujudkan Merdeka Belajar Lewat Permainan di Museum</b>	<b>58</b>
• Erwin DJ, S.S.	
<b>Rekonstruksi, Tur Kostum, dan Coba-Sendiri: Scaffolding untuk Fasilitas Belajar Masa Lalu di Museum</b>	<b>62</b>
• Salsabilla Sakinah	
<b>Partisipasi Publik Museum Melalui Co-Creation</b>	<b>67</b>
• Pythagora Y. P.	

# Pengantar Redaksi



Tampak dari luar bangunan kokoh Museum Benteng Vredenburg. (Foto: Dok. Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta)

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, atas limpahan kasih dan karunia-Nya, Buletin BENTENG Edisi Tahun 2021 dapat kembali terbit. Tidak terasa pandemi Covid-19 telah bersama kita selama dua tahun, di mana kondisi tersebut mau tidak mau harus kita jalani. Museum harus tetap bisa membangun relasi dengan masyarakat. Hal ini dilaksanakan, karena hakekat penyelenggaraan museum adalah untuk masyarakat dan perkembangannya.

Masa pandemi, memaksa semuanya melakukan langkah inovasi. Pola kebiasaan baru membawa manusia seisi jagad raya menempuh pola kenormalan baru. Termasuk di dalamnya adalah ketika masyarakat harus mengakses informasi. Pada masa inilah produk inovasi hasil revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan internet menjadi piranti pokok dalam berkegiatan. Melalui piranti tersebut masyarakat dapat secara merdeka memanfaatkannya dalam mengakses informasi kapanpun, di manapun, dan oleh siapapun.

Mendengar kata “merdeka”, saat ini di Indonesia sedang dikembangkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan istilah yang dikenal dengan Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau MBKM. Program ini bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Dikaitkan dengan hal tersebut bagaimana hubungan MBKM tersebut dengan museum dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Kiranya hal tersebut masih belum banyak diketahui oleh masyarakat. Bagaimana museum turut mengambil peran dalam mendukung program MBKM tersebut. Oleh karena itulah pada terbitan kali ini, Buletin Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta mengambil tema “Merdeka Belajar di Museum”.

Berbagai tulisan dalam edisi tahun 2021 ini, sebagian besar mengupas bagaimana hakekat pengembangan MBKM dan apa peran museum dalam pengembangan program tersebut. MBKM merupakan program belajar yang memerdekakan baik untuk pendidik maupun peserta didiknya untuk mengembangkan diri dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Mereka dituntut dapat memanfaatkan seluruh ekosistem yang ada untuk mengembangkan proses pembelajaran dalam menyiapkan generasi muda Indonesia yang siap menghadapi tantangan masa depan. Salah satu bagian dari ekosistem tersebut adalah museum. Bagaimana peran museum dalam mendukung proses berlangsungnya MBKM tersebut menjadi bahasan yang menarik dalam Buletin BENTENG terbitan kali ini.

Museum sebagai lembaga pelestari nilai sejarah dan budaya bangsa, memerlukan akses masyarakat untuk dapat mengembangkan tugas dan fungsinya. Sehebat apapun informasi yang terkandung di balik koleksi museum yang dikelolanya, tidak akan memiliki manfaat apa-apa jika belum mendapatkan akses dari masyarakat. Semuanya hanya akan berupa seonggok benda usang tanpa makna. Kita semua berharap agar program MBKM tersebut menjadi peluang emas museum untuk berkembang bersama mitra-mitranya dalam dunia pendidikan. Museum sebagai sarana pemajuan kebudayaan dan media pengembangan MBKM akan tercapai karenanya. Institusi-institusi pendidikan juga dapat memanfaatkan museum sebagai media pembelajaran alternatif yang representatif. Dari sinilah sinergi museum dan dunia pendidikan akan terjalin dalam hubungan saling menguntungkan kedua belah pihak.

Hal ini sejalan dengan perkembangan paradigma museum yang sudah mengarah pada museum partisipatoris yang mendasarkan diri dalam keterlibatan masyarakat. Kehadiran institusi pendidikan sebagai mitra kegiatan museum sangat mendukung pengembangan paradigma museum tersebut. Program MBKM menjadi angin segar museum untuk berkembang menuju museum partisipatoris. Melalui MBKM tersebut diharapkan museum menjadi lembaga yang dibutuhkan kehadirannya dalam pranata sosial ke depan. Salam sahabat museum, museum di hatiku.


[www.vredenburg.id](http://www.vredenburg.id)

## MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA

# ZONA INTEGRITAS

# WILAYAH BEBAS DARI KORUPSI

# WAHANA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER



Di tahun 2020, Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta berhasil meraih predikat WBK (Wilayah Bebas dari Korupsi) dari Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi.

Sinergitas internal maupun eksternal menjadi kunci keberhasilan. Evaluasi dan inovasi pengembangan kebutuhan yang diperuntukkan bagi publik selalu kami upayakan guna meningkatkan kualitas pelayanan prima.

Yusuf Efendi

## Merdeka Belajar

Judul artikel ini aneh." Seloroh Paijo suatu hari ketika membaca artikel ini.

Penjual angkringan di perempatan jalan dekat Rumah Sakit Jiwa Ghrasia, Yogyakarta, itu kemudian mengomel.

"Memang selama ini kita tidak merdeka belajar?"

"Bukankah selama ini justru banyak anak-anak bebas (merdeka) memilih sekolah, kampus, teman, guru, pesantren, atau lembaga pendidikan apapun?"

Kang Darman, Mas Yanto, Mbak Lastri, dan Yu Sati yang saat itu sedang makan *sego kucing* (nasi kucing) di angkringan Paijo itu hanya manggut-manggut.

"Sing iso sekolah kui rak sing duwe duit, to, Kang Paijo." Sahut Yu Sati. (yang bisa sekolah itu kan hanya orang berduit, Kang Paijo). Sahut Ibu Sati.

"Eee...jangan salah, yang nggak punya duit kayak kita ini juga merdeka, kok...merdeka mau sekolah atau nggak..iya, too?"

"Orang kayak kita ini juga merdeka, mau belajar di jalanan, pasar, terminal, bioskop, museum, atau pinggir kali juga bisa?"

"Merdeka, too..!" tukas Paijo sambil *nyengenges*. (Merdeka, bukan..!) jawab Paijo sambil tersenyum.

### Merdeka Belajar

Mas Menteri, panggilan akrab Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), telah mengenalkan paradigma baru (tapi sebenarnya lama) sistem pendidikan nasional, yakni Merdeka Belajar. Artinya, para murid dimerdekakan untuk

belajar sesuai dengan bakat dan karakternya. Ini berbeda dengan sistem pendidikan lama yang mendasarkan kelulusan siswa hanya dengan menjalankan kurikulum, kemudian dinilai dengan angka diakhir ujian nasional. *Sing penting nilaine apik, syukur rangking siji* (nilainya bagus, apalagi ranking satu).

Dengan paradigma Merdeka Belajar, murid diharapkan mampu mengasah bakat dan karakteristiknya, sehingga setelah lulus mereka tidak bingung akan melanjutkan sekolah jurusan apa dan di mana. Atau, mereka tidak bingung harus bekerja apa, di mana, dan atau kreatif mengerjakan apa saja, atau membuka lapangan pekerjaan baru. Jadi bos, bukan *jongos* (pembantu).

Guru juga demikian, mereka merdeka dalam mengajarkan (membuat sistem belajar mengajar) materi pendidikan kepada muridnya, sesuai dengan situasi dan kondisi wilayah dan kemampuan masing-masing. Dengan paradigma ini, guru diharapkan mampu mendorong dan memfasilitasi para muridnya untuk mengembangkan bakat dan karakteristiknya.

Dalam kajian antropologi, model seperti ini disebut dengan penelitian tindakan partisipatoris (*participatory action research*). Penelitian model ini dianggap sebagai alternatif dalam penelitian sosial masyarakat yang sering dikaitkan dengan perubahan sosial. Penelitian ini memiliki komitmen kuat untuk mengembangkan aspek sosial, ekonomi, dan politik yang tanggap terhadap kebutuhan masyarakat. Dalam penelitian ini, suatu proyek penelitian dilakukan secara kolaboratif dengan masyarakat, analisis berbasis masalah-masalah sosial masyarakat, dan berorientasi pada tindakan masyarakat.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Kemmis, S. & McTaggart, R. 2007. *Participatory Action Research*. Dalam Denzin N.K. & Lincoln Y.S. (Eds.), SAGE Handbook of qualitative research. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.



Dengan pendekatan yang hampir sama dengan *participatory action research*, dalam kajian psikologi model seperti ini disebut dengan psikologi masyarakat asli (*indigenous psychology*). Sebuah studi tentang perilaku dan pikiran masyarakat yang berpijak dari apa yang dirasakan dan diinginkan oleh masyarakat itu sendiri. *The scientific study of human behavior or mind that is native, that is not transported from other regions, and that is designed for its people* (Kim and Berry, 1993).<sup>2</sup> Dalam konteks sekolah, maka Merdeka Belajar hendaknya berpijak pada apa yang dirasakan dan diinginkan oleh anak-anak dan masyarakat sendiri, bukan pemerintah.

Misalnya, kita mau mengajar anak-anak di desa-desa Kalimantan, Sumatera, Maluku, Brebes, Cianjur, Tasikmalaya, atau Pekalongan, kita tak harus menggunakan spidol, papan tulis, buku, apalagi menggunakan telepon genggam (*handphone*), *laptop*, *zoom meeting* sebagai alat belajarnya, melainkan cukup menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sana, yang akrab dengan keseharian anak-anak di sana; daun, tangkai, pelepah, akar, ikan, air, tanah, gunung, laut, dan sebagainya. Dengan begitu, belajar jadi menyenangkan, karena anak-anak sudah akrab dengan bahan-bahan itu.

Bahasa untuk menjembatani pengetahuan pun hendaknya menggunakan bahasa keseharian mereka, agar mereka tak sulit mengimajinasikan apa yang disampaikan guru atau pengajarnya. Selain itu, agar pengetahuan yang disampaikan guru tidak berjarak dengan kehidupan masyarakat. Misalnya, ketika guru mengucapkan beras atau padi, maka memang benar para murid pernah melihat atau makan nasi dari beras atau padi tersebut. Hal ini akan menjadi masalah jika diajarkan pada anak-anak di Papua yang makanan pokok mereka sagu. Dalam konteks ini, pemerintah juga tak sulit memfasilitasi anak-anak untuk belajar, karena bahan-bahan tersebut tak usah beli atau dianggarkan khusus.

Dengan demikian, paradigma Merdeka Belajar sebenarnya meringankan tugas guru dan

menyenangkan murid. Keduanya dapat bekerjasama membangun lingkungan belajar yang menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disepakati bersama. Jadilah ekosistem sekolah yang membahagiakan. Sekolah laksana taman bermain (taman siswa). Guru senang mengajar (sekaligus sebenarnya juga belajar) dan murid senang menerima pelajaran (baik teori maupun praktek).

Secara singkat, paradigma Merdeka Belajar yang digaungkan Mas Menteri mengusung empat perubahan dalam sistem pendidikan nasional, yaitu:

1. Mengubah Ujian Nasional menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter.
2. Menghapus Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN).
3. Menyederhanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4. Menyesuaikan kuota penerimaan peserta didik baru berbasis zonasi.

Dalam perkembangannya, paradigma Merdeka Belajar melahirkan program perubahan mekanisme Bantuan Operasional Sekolah (BOS) mulai tahun anggaran 2020, membangun organisasi penggerak, dan mencetak guru penggerak. Pada tingkat perguruan tinggi, Merdeka Belajar diaplikasikan dalam bentuk Kampus Merdeka. Yakni, memberikan kemudahan pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa dapat mengambil pelajaran di jurusan atau kampus yang berbeda sesuai dengan bakat yang ingin diasah.

## Belajar Merdeka

Namun, jika dipelajari lebih dalam, paradigma Merdeka Belajar yang dikenalkan Mas Menteri, tak lain dan tak bukan adalah konsep pendidikan yang jauh-jauh zaman telah digagas oleh Bapak Pendidikan Nasional sekaligus pendiri Taman Siswa, Ki Hajar Dewantara atau Raden Mas Soewardi Soerjaningrat (1889-1959). Dan



Ki Hajar Dewantara (barisan depan, nomor 2 dari kanan) bersama siswa dan guru di depan sekolah tahun 1935. (Foto: Koleksi MBVY)

paradigma yang pas sebenarnya adalah Belajar Merdeka, bukan Merdeka Belajar. Karena sejatinya kita terus belajar memerdekakan diri dengan membuat aturan belajar yang disepakati bersama. Bukan merdeka dalam ruang dan waktu belajar yang sudah diatur sebelumnya.

Mari kita cermati perbedaannya.

Istilah Merdeka Belajar jika dilihat dari penerapannya sekarang terkesan subjektif. Artinya, bahwa para guru tidak betul-betul memahami bakat dan karakter murid-muridnya. Mereka juga tidak benar-benar merdeka dalam mengajar. Para murid tetap saja terikat dengan kurikulum yang digariskan oleh sistem pendidikan nasional. Mereka tetap saja harus menghafal materi dalam buku yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Nilai juga masih menjadi ukuran kenaikan atau kelulusan meskipun tak mutlak.

Para murid juga harus belajar di sekolah dengan bangunan tembok yang tertutup, pagar sekolah yang rapat dan tinggi, ditambah petugas keamanan yang ketat dan terkadang galak. Tidakkah hal-hal ini mempengaruhi psikologis para murid dalam belajar? Tak bolehkah mereka belajar di luar kelas, di bawah pohon, duduk *kelesotan* (duduk di tanah) sembari bersendau gurau? Tidakkah justru itu akan membuat suasana kejiwaan para murid jadi menyenangkan dan akrab?

Para guru juga demikian adanya. Mereka masih terikat dengan uraian deskriptif administratif tentang bakat dan karakter murid-muridnya. Bahkan, karena terlalu banyak yang harus ditulis (membuat narasi panjang) masih banyak guru yang hanya menyalin (*copy paste*) narasi dalam *rapor* dari tahun ke tahun. Para guru sekarang juga terlalu banyak dibebani tugas administratif yang membuat mereka lupa belajar (membaca, menulis, dan berimajinasi akademis). Para murid setali tiga uang. Mereka tak benar-benar diarahkan untuk mengembangkan atau menekuni bakat dan karakternya, karena (ter/di) paksa harus menyelesaikan materi buku dalam satu tahun ajaran atau semester.

Sementara itu, menurut Ki Hajar Dewantara, manusia diberi kebebasan dari Tuhan Yang Maha Esa untuk mengatur kehidupannya dengan tetap sejalan dengan aturan yang ada di masyarakat, yakni melahirkan pribadi yang memiliki tata krama dan menghormati adat istiadat (bukan hanya pandai sesuai kurikulum dan buku). Siswa harus memiliki jiwa merdeka dalam artian merdeka secara lahir dan batin serta tenaganya. Jiwa yang merdeka sangat diperlukan sepanjang zaman agar bangsa Indonesia tidak didikte oleh negara lain (berkarakter dan berprinsip). Pendidikan bagi Ki Hajar Dewantara adalah memerdekakan manusia. Memanusiakan manusia, sekaligus mendekatkan pembelajar dengan kehidupan sehari-hari mereka.

<sup>2</sup> Kim, U. & Berry, J.W. 1993. *Indigenous Psychologies: Experience and Research in Cultural Context*. Newbury Park, CA: Sage Publication.

Dalam gagasan Ki Hajar Dewantara, manusia (baca: murid/guru) harus terus belajar memerdekakan dirinya sendiri. Jika harus membuat kurikulum, maka kurikulum harus dibuat atas kesepakatan bersama antara guru dan murid sesuai situasi dan kondisi wilayah masing-masing (masyarakat). Bukan kurikulum yang sudah digariskan oleh kementerian. Dalam konteks ini, pemerintah (negara) hanya memberikan rambu-rambu umum saja agar kurikulum yang dibuat tidak melanggar hukum negara.

Dengan menyatukan kebutuhan sekolah (guru/murid), orangtua, masyarakat, negara yang tentu saja akan ada hambatan dan benturan, maka manusia dituntut untuk belajar merdeka. Memerdekakan diri dari berbagai hambatan dan benturan yang ada dengan tetap menjadi pribadi yang percaya diri, berkarakter, dan merdeka.

Satu petuah Ki Hajar Dewantara yang hingga kini masih sangat relevan diejawantahkan dalam empat pilar pendidikan nasional (sekolah, keluarga, masyarakat, negara) adalah:

*ing ngarso sung tuladha,*  
(yang di depan menjadi teladan)

*ing madya mangun karsa,*  
(yang di tengah membangun ide)

*tut wuri handayani.*  
(yang di belakang menguatkan)

Yang di depan hendaknya menjadi contoh. Dalam hal ini adalah guru atau pemimpin, harus bisa menjadi teladan murid-murid dan orang yang dipimpinnya. Guru atau murid yang pandai menjadi teladan.

Yang tengah membangun ide. Artinya, jika telah ada teladan yang mumpuni, maka para *penderek* (pengikut) di belakangnya tinggal mencontoh. Meneladani sepenuh hati. Atau bisa juga jika sesama orang pandai, bisa memberikan ide-ide atau masukan untuk kebaikan bersama. Sedangkan untuk murid yang kurang pandai, rakyat, *abdi dalem* tinggal mengikuti sosok yang arif dan bijaksana.

Adapun yang di belakang, tugas utama mereka adalah menguatkan (*handayani*)

agar yang di tengah dan di depan kuat menjadi pemimpin. Guru, orangtua, negara mendukung, mendorong, dan menguatkan dan memfasilitasi murid, anak, rakyat agar mereka percaya diri untuk mengembangkan kreatifitas sesuai bakat dan karakternya.

Berbagi peran yang asik, bukan!

Di Museum

“Emange neng museum iso belajar merdeka, Jo?” tanya Kang Darman sembari *udud klepas-klepus*. (memang Merdeka Belajar bisa dipraktekkan di museum, Jo? Tanya Kang Darman sembari merokok nikmat sekali)

“Weeladalah, yo iso bingit, to, yoo..” jawab Paijo sambil *jigang* (kaki dinaikkan satu ke bangku). (Yaa, sangat bisa sekali.. Jawab Paijo sembari *jigang*)

“Sampeyan lali, po, ngendikane Bu Prapti, guru SD-ne awak-e dewe mbiyen..!” (Kamu tidak ingat pesan Bu Prapti, guru SD kita dulu..!)

“Belajar itu dengan siapa saja dan di mana saja..”

“Eling, rada.....” sergah Paijo lagi. (Ingat tidak... jawab Paijo lagi)

Dalam rantai kebudayaan manusia modern, museum adalah ruang penting dalam meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan. Museum adalah juga ruang belajar dan penelitian selain sekolah dan pabrik. Hal ini dapat ditelusuri dari penggunaan kata museum itu sendiri.

Secara etimologis, kata museum diambil dari Bahasa Yunani *Mouseion* yang berarti kuil Moses (salah satu Dewa Yunani). Di masa itu, *Mouseion* merupakan lembaga filosofis atau tempat kontemplasi. Dalam perkembangannya, kata *Mouseion* dalam Bahasa Latin berubah menjadi *museum*.

Di zaman Romawi, museum hanya digunakan untuk menyebut tempat diskusi para filosof. Saat itu, museum nampak sebagai

*prototipe* universitas ketimbang sebuah lembaga untuk melestarikan dan menafsirkan sebuah benda dari warisan masa lalu. Di Eropa sekira abad ke-15, museum dimaksudkan untuk menyampaikan konsep kelengkapan, bukan sebuah bangunan. Pada sekitar dua abad setelahnya, Eropa menggunakan istilah museum untuk menggambarkan koleksi keingintahuan.

Berlanjut di abad 18, setelah pendirian *British Museum*, pengertian museum mulai mengarah pada lembaga yang didirikan untuk melestarikan dan menampilkan koleksi umum. Dan pada abad 19 dan 20, museum melambangkan bangunan rumah budaya yang bisa diakses oleh khalayak luas.

Pada sisi lain, dokumen *International Council of Museums* (ICOM) mendefinisikan museum sebagai sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi.<sup>3</sup>

Dalam ICOM juga disebutkan, bahwa museum dalam menjalankan aktivitasnya mengutamakan dan mementingkan penampilan koleksi yang dimilikinya. Pengutamaan kepada koleksi itulah yang membedakan museum dengan lembaga-lembaga lainnya. Setiap koleksi merupakan bagian integral dari kebudayaan dan sumber ilmiah. Hal itu juga mencakup informasi mengenai objek yang ditempatkan pada tempat yang tepat, tetapi tetap memberikan arti dan tanpa kehilangan arti dari objek. Penyimpanan informasi dalam bentuk susunan yang teratur dan pembaharuan dalam prosedur, serta cara dan penanganan koleksi.<sup>4</sup>

Lebih lanjut, ICOM memberikan panduan bahwa koleksi harus memiliki nilai-nilai sebagai berikut:

- 1. Nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk

- nilai estetika).
- 2. Harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis, dan fungsinya.
- 3. Harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah.
- 4. Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, *genus* (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam).
- 5. Harus dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah.
- 6. Harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan.
- 7. Harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (*masterpiece*).
- 8. Harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.<sup>5</sup>

Di Benteng Vredeburg

“Museum Benteng Vredeburg kui manggone ngendi, to, Jo?” tanya Mbak Lastri. (Museum Benteng itu di mana, Jo? Tanya Mbak Lastri).

“Weelah...sampean wong Jogja kok ra ngerti Museum Benteng Vredeburg, to, Yu...” sergah Paijo. (Duuuh...kamu orang Jogja kok tidak tahu Museum Benteng Vredeburg, Mbak..tanya Paijo balik).

“Sampean rak wis tau mlaku-mlaku neng Malioboro, to,....Lha, sisih kidul dewe, ngarep Gedung Agung, lha kae Museum Benteng Vredeburg. Jaman Jepang mbiyen, kono kae dadi penjara, Yu..Mbah Pekik pernah di penjara neng kono. Jare Kang Darman, akeh demite, Yu...” kata Paijo menerangkan. (Kamu sudah pernah jalan-jalan ke Malioboro, kan. Lha, di ujung selatan, depan Gedung Agung, lha, itu Museum Benteng Vredeburg. Saat zaman Jepang dulu, pernah jadi penjara, Mbak. Mbah Pekik dipenjara di sana. Kata Kang Darman, di

<sup>3</sup> Aryani Setyaningsih, *Musem Benteng Vredeburg, Rumah Kita Bersama*. Buletin Museum Benteng Vredeberg edisi November 2018.

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Ibid.



Tampak dari dalam bangunan kokoh Museum Benteng Vredenburg. (Foto: Dok. Pribadi)

sana banyak hantunya, Mbak...Kata Paijo menerangkan).

“Demite, yo, kowe kui...” tukas Mbak Lastri sambil tertawa.

(Hantunya, ya, kamu itu... Bantah Mbak Lastri sambil tertawa)

Dalam sejarahnya, Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta (MBVY) memang pernah jadi penjara Jepang. Dari tahun 1942–1945, Jepang menjadikan Benteng Vredenburg sebagai markas *Kempetei* atau polisi Jepang, gudang mesiu, dan rumah tahanan bagi orang-orang Belanda dan Indo–Belanda serta politisi Indonesia yang menentang Jepang.<sup>6</sup>

Namun, MBVY sebenarnya pada mulanya dibuat untuk dijadikan benteng (tahun 1760). Lalu pada 5 November 1984, melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nugroho Notosusanto, menjadikan bekas Benteng Vredenburg sebagai museum. Terakhir tanggal 23 November 1992, berdasarkan SK Mendikbud RI nomor 0475/0/1992 bekas Benteng Vredenburg (BV) diresmikan menjadi museum khusus perjuangan nasional dengan nama Museum Benteng Yogyakarta.<sup>7</sup>

Jika menilik sejarah museum secara umum dan MBVY di atas, maka MBVY tak beda jauh dengan sekolah sebagai tempat belajar yang memerdekakan. Sejak menjadi museum, MBVY sudah melayani masyarakat dengan menyediakan guru (edukator, kurator, konservator, preparator, pamong budaya), bahan ajar (koleksi, layar informasi, alat peraga), wahana (ruang pameran, perpustakaan, taman bermain, taman bersantai), dan program yang dapat dikerjakan bersama (temu komunitas, pameran temporer, bincang publik, dan sebagainya). Semua itu ditujukan agar para pengunjung museum tak hanya sekedar melihat–lihat koleksi dan *selfie* (swafoto) sana sini kemudian diunggah di media sosial.

Namun demikian, untuk menindaklanjuti semangat Merdeka Belajar yang digaungkan Mas Menteri, maka MBVY perlu membuat langkah orientatif dan radikal. Orientatif maksudnya, langkah yang diambil harus mempertimbangkan masyarakat sekarang dan akan datang yang umumnya para generasi Z yang berpikir kritis, praktis, dan terbuka. Merekalah yang kelak akan mengganti generasi sekarang mengelola MBVY. Adapaun radikal maksudnya, bahwa langkah yang diambil bisa jadi harus memotong atau mengubah banyak aturan administratif dan birokratis di MBVY khususnya, dan Kemendikbudristek umumnya.

Secara orientatif dan radikal, menurut saya yang pertama harus dilakukan MBVY adalah **menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang lebih *freshing and digitalizing***. SDM yang segar (muda, cerdas, berintegritas, berbudi pekerti, komunikatif) dan memahami teknologi digital, karena paradigma Merdeka Belajar menuntut hal ini. SDM yang segar akan menjaring para pengunjung museum yang notabene anak-anak

generasi Z; yang berpikir praktis, kritis, dan terbuka. Hal ini tentu saja hanya bisa diwadahi oleh ruang digital yang maju dan serba cepat.

Tanpa SDM *freshing and digitalizing* (muda dan melek teknologi digital), maka tampaknya agak susah MBVY akan mampu bersaing dengan ruang–ruang modern lain yang lebih disukai generasi Z (mall, bioskop, kafe, *games*, *handphone*). MBVY juga akan sulit menjalankan perintah Mas Menteri untuk Merdeka Belajar di museum.

SDM tersebut akan menjadi landasan yang kuat untuk menghasilkan ide–ide kreatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan kemajuan digital berikut tantangannya sekarang dan akan datang. Jika SDM MBVY tak mampu memahami atau menjalankan kemajuan teknologi yang semakin cepat ini, maka jangan harap akan muncul ide–ide kreatif pengembangan dan perubahan MBVY.

Ide–ide kreatif dari SDM baru ini nanti lambat laun akan mengubah ekosistem kerja MBVY yang sekarang dianggap menghambat. Lambat laun SDM baru ini juga akan menciptakan pola dan suasana kerja yang mereka sepakati antar mereka sendiri, agar pola kerja mereka bisa berjalan maju seiring perkembangan zaman. Pimpinan dan SDM yang ada sekarang harus sadar dan membuka diri tentang perubahan ini.

Dengan dibarengi aturan dan sanksi yang tegas, serta tauladan kepemimpinan yang kokoh dan baik budi, SDM yang *freshing and digitalizing* dengan karakterisknya yang praktis, kritis, dan terbuka akan mudah diajak berubah menciptakan suasana kerja baru yang profesional dan transparan sebagai salah satu syarat Merdeka Belajar. Kemendikbudristek dan MBVY saya kira menyadari, mau, dan mampu melakukan ini.

“Saiki aku arep njaluk pendapatane sampean kabeh, misale aku nggawe museum angkringan ngono piye?” tanya Paijo. (Sekarang saya mau tanya pendapat kalian semua, misal saya membuat museum angkringan gitu gimana? Tanya Paijo).

“Setuju, Mas Paijo, ben netizen sak dunia kui do ngerti, yen pertama kali sing bakul angkringan kui wong Bayat, Klaten, dudu wong Solo,” jawab Yu Sati. (Setuju, Mas Paijo, biar orang sedunia tahu kalau penjual angkringan pertama kali itu orang Bayat, Klaten, bukan orang Solo..Jawab Mbak Sati)

“Lhaa...kui maksudku, itu penting. Meluruskan yang belum lurus, gitu, loo...” sahut Paijo girang. (Lha, itu maksudku, itu penting. Meluruskan yang belum lurus, gitu, lho..sahut Paijo senang)

## Bahan Bacaan

Aryani Setyaningsih, Museum Benteng Vredenburg, Rumah Kita Bersama. Buletin Museum Benteng Vredenburg edisi November 2018.

Kemmis, S. & McTaggart, R. 2007. *Participatory Action Research*. Dalam Denzin N.K. & Lincoln Y.S. (Eds.), SAGE Handbook of qualitative research. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Kim, U. & Berry, J.W. 1993. *Indigenous Psychologies: Experience and Research in Cultural Context*. Newbury Park, CA: Sage Publication.

Winarni, dkk. 2009. *Buku Panduan Museum Benteng Vredenburg (the amazing heritage building)*. Yogyakarta: Museum Benteng Vredenburg.

<https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>

<http://bppauidikmasntt.kemdikbud.go.id/index.php/11>

<sup>6</sup> Winarni, dkk. 2009. *Buku Panduan Museum Benteng Vredenburg (the amazing heritage building)*. Yogyakarta: Museum Benteng Vredenburg

<sup>7</sup> Ibid.

Muhammad Rosyid Ridlo, S.Pd., M.A.

# Pokok-pokok Pikiran Merdeka Belajar dan Penerapannya di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

## Pembelajaran yang Membebaskan dan Terarahkan

Konsep merdeka belajar yang dicanangkan oleh Nadiem Makarim (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) merupakan tindak lanjut dari arahan Presiden Republik Indonesia Joko Widodo untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kebijakan ini ternyata sejalan dengan falsafah sistem Pendidikan Indonesia yang telah dirintis oleh Ki Hajar Dewantara yang juga selaku Menteri Pendidikan pertama Republik Indonesia. Sistem Pendidikan tersebut dinamakan sistem among. Sistem among ini merupakan sebuah sistem pendidikan alternatif atas sistem sekolah yang otoriter dan menindas. Sistem sekolah menempatkan proses belajar mengajar dengan metode perintah dan hukuman untuk mencapai ketertiban. Dalam proses ini murid tidak memperoleh kebebasan. Ia hanya siap untuk merekam perintah dan keinginan guru. Proses belajar mengajar tersebut oleh Ki Hajar Dewantara dianggap bertentangan dengan kodrat alam dan kemerdekaan setiap murid. Ki Hajar Dewantara membuat metode proses belajar mengajar yang



Ki Hajar Dewantara: Perintis Konsep Merdeka Belajar Melalui Sistem Among.

tertib dan damai. Pada metode ini murid diberikan kebebasan untuk berkreaitivitas sehingga terlihat potensi dan bakatnya.

Dalam sistem among, guru menempatkan diri sebagai pamong yang mendidik sekaligus mengajar lengkap dengan keteladanannya. Tugas guru bukan mengarahkan murid, melainkan hanya membimbing murid agar menemukan jati dirinya dan berkembang sesuai dengan potensi dan bakat yang tersedia dalam dirinya. Pendidikan dalam proses belajar mengajar disini berorientasi pada pembentukan budi dan nalar yang bebas atau merdeka pikirannya, batinnya, dan merdeka tenaganya (Saksono, 2008, hlm. 51).

Sistem among dengan metode tertib dan damai menempatkan asas kemerdekaan bagi tumbuhnya potensi dan karakter setiap anak didik. Oleh sebab itu, pamong harus menjadi teladan (*ing ngarsa sing tuladha*), mitra untuk memotivasi dan mengembangkan potensi dan bakat yang ada pada siswa (*ing madya mangun karsa*) dan harus ikhlas memberikan kesempatan serta memberikan dorongan dalam arti yang luas, agar setiap anak didik mampu berproses dan menjadi mandiri (*tut wuri handayani*) (ibid. hlm. 51).

Pikiran-pikiran terkait dengan konsep merdeka belajar juga telah dituangkan oleh seorang pendidik berasal dari Brazil, Paulo Freire yang dinamakan dengan Pendidikan pembebasan. Pendidikan pembebasan menurut Paulo Freire adalah proses bagi seorang anak manusia untuk menemukan hal yang paling penting dalam kehidupannya, yakni terbebas dari segala yang mengekang kemanusiaannya menuju kehidupan yang penuh kebebasan. Pendidikan yang membebaskan harus dijadikan sebagai pendidikan humanis dan libertarian (merdeka). Pendidikan yang membebaskan adalah sebuah model Pendidikan yang peserta didik bisa berperan aktif dalam proses belajar yang sedang berlangsung. Dalam konsep ini, hubungan antara pendidik dan peserta didik bukanlah hierarkikal tetapi berupa hubungan dialogical (Husni, 2020: 12). Pemikiran-pemikirannya tersebut dituangkan dalam beberapa buku salah satunya buku yang berjudul "Pedagogy of The Oppressed" (Pendidikan Kaum Tertindas) yang terbit pada tahun 1970.

Konsep senada juga disampaikan oleh Ivan Illich, seorang pendidik kelahiran Wina, Austria. Pemikiran kritisnya dituangkan dalam bukunya "Bebas Dari Sekolah". Illich menyadari bahwa bagi sebagian besar manusia, hak belajar mereka dipersempit menjadi kewajiban bersekolah. Pendidikan universal melalui sistem sekolah tidak tepat untuk dilaksanakan. Illich memberikan gagasan tentang perlunya Lembaga Pendidikan alternatif. Lembaga tersebut paling tidak memenuhi 3 tujuan:

1. Memberi kesempatan semua orang untuk bebas dan mudah memperoleh sumber belajar pada setiap saat.
2. Memungkinkan semua orang yang ingin memberikan pengetahuan mereka kepada orang lain dapat dengan mudah melakukannya, demikian pula bagi yang ingin mendapatkannya.
3. Menjamin tersedianya masukan umum yang berkenaan dengan Pendidikan.

Sistem semacam ini menuntut agar jaminan Pendidikan menurut konstitusi benar-benar ditegakkan. Para pelajar tidak boleh dipaksa untuk tunduk pada suatu kurikulum wajib atau tunduk pada diskriminasi yang didasarkan pada apakah mereka memiliki sertifikat atau ijazah (Maknum, 5).

Esensi pendidikan sebetulnya adalah mengeluarkan kekuatan, potensi, bakat, kehebatan. dan seterusnya dari diri peserta didik. Esensi pendidikan adalah menyalakan api semangat yang semula masih padam atau redup. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Illich bahwa pendidikan tidak memerlukan kurikulum wajib. Yang dibutuhkan oleh masyarakat sesungguhnya adalah jaringan baru, yang tersedia bagi umum dan dirancang untuk memberi kesempatan sama untuk belajar dan mengajar.

Dalam pendidikan Illich menyampaikan semua pelajar berhak memiliki akses yang tidak harus memiliki surat izin. Intinya para siswa diberikan kebebasan dalam mengakses apapun yang ingin diketahuinya melalui berbagai program teknologi yang dapat digunakan. Akan tetapi dalam dunia pendidikan yang bersifat ideologi dan kebangsaan tidak semudah itu untuk memiliki kebebasan. Para siswa tidak boleh melupakan ideologi kebangsaannya masing-masing yang memiliki ciri khas dari bangsanya. Menurut Ki Hadjar Dewantara (1928): "...pengajaran harus bersifat kebangsaan.... . kalau pengajaran bagi anak-anak tidak berdasarkan kenasionalan. anak-anak tak mungkin mempunyai rasa cinta bangsa dan makin lama terpisah dari bangsanya. kemudian barangkali menjadi lawan kita..." . Disini perlu berhati-hati sebab dapat merusak budaya

bangsa. Oleh sebab itu dalam mendalami melalui kebebasan akses perlu didiskusikan atau didialogkan seperti yang diungkapkan oleh Freire.

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, sejatinya apa yang telah diuraikan oleh Paulo Freire dalam wacana Pendidikan Kaum Tertindas dan Ivan Illich dalam Bebas Dari Sekolah, oleh Ki Hajar Dewantara telah dipraksiskan lebih dulu dan mendalam dari sekedar apa yang dikritis mereka (Maknum, 16–17). Hal ini adalah jawaban dari keberadaan struktur dan mekanisme praktik pendidikan yang ada. Pada umumnya praktik pendidikan menekankan pada proses pengajaran oleh guru (*teacher learning*) dibandingkan proses pembelajaran oleh peserta didik (*student learning*). Konsekuensinya adalah muncul iklim sekolah yang cenderung bersifat otoriter. Iklim yang tidak demokratis ini menyebabkan proses sekolah menjadi statis dan beku serta menimbulkan efek destruktif pada “keingintahuan, kepercayaan diri, kreatifitas, kebebasan berfikir, dan self-respect” di kalangan peserta didik (Zamroni, 2000, 25).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep “merdeka belajar” merupakan hasil dari karya pemikiran anak bangsa yaitu Ki Hajar Dewantara yang dinamakan sistem among. Konsep tersebut senafas dengan pemikiran-pemikiran pemerhati pendidikan yang dikenal luas di dunia internasional, antara lain Paulo Freire dan Ivan Illich. Adapun hal penting terkait yang perlu diperhatikan bahwasanya merdeka belajar bukanlah belajar semau gue atau belajar tanpa arah, melainkan belajar yang memerdekakan. Belajar yang memerdekakan itu berarti belajar yang terbebas dari rasa takut, bebas dari tekanan administratif, dan bebas dari intimidasi kekuasaan dalam mengoptimalkan potensi diri peserta pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik.

Untuk menerapkan konsep merdeka belajar perlu adanya Lembaga alternatif untuk mewujudkan dari esensi Pendidikan yang bisa mengarahkan potensi peserta didik. Salah satunya adalah melalui pembelajaran di museum. Pembelajaran di museum dapat menjadi solusi



Dr. Poerbatjaraka: Menjadikan Museum Sebagai Media Belajar yang “Membebaskan”.

dan jawaban juga dari kegelisahan para negarawan yaitu Sukarno dan Ki Hajar Dewantara bahwa krisis karakter kita berakar dari karakter yang belum bebas, belum merdeka sehingga hilang pula rasa nasionalisme, nasionalisme untuk melawan penjajahan fisik dan penjajahan dari modal (asing dan pribumi) atau dari kapitalisme global (Saksono, 2017:iii). Bahkan konsep merdeka belajar di museum telah dirintis di masa kolonial oleh seorang bumiputra kedua yang meraih gelar doktor di Universitas Leiden, Dr. Poerbatjaraka. Pada tahun 1926, ia memberikan pengajaran kesusastraan pada para peserta didiknya di salah satu ruangan di Museum Radya Pustaka.

## Merdeka Belajar di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta

Museum Benteng Vredenburg menawarkan berbagai sarana dalam mendukung kegiatan merdeka belajar dalam upaya pembentukan karakter jatidiri bangsa. Pegawai museum dalam memberikan layanan merdeka belajar ini bersikap sebagai seorang pamong yang mengakomodasi kemauan belajar masyarakat. Komunikasi yang dibangun dalam proses pembelajaran ini juga dilakukan secara dialogis (komunikasi dua arah),

## Merdeka Belajar Dalam Layanan Bimbingan Praktek Kerja Lapangan/Magang/Internship

Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta menawarkan berbagai disiplin ilmu yang ingin dipelajari oleh masyarakat (pelajar/mahasiswa). Dalam pelaksanaannya, peserta PKL bisa menentukan minat bidang ilmu yang ingin dikuasai oleh peserta PKL Bidang-bidang ilmu tersebut terbagi dalam kelompok kerja, antara lain: bimbingan dan edukasi (edukator), pengkajian koleksi (kurator), perawatan koleksi (konservator), publikasi, penataan (preparator), registrasi koleksi (registrar), dan tata usaha.

Dalam pelaksanaannya, peserta PKL mendapat bimbingan langsung dari pegawai museum yang ditugaskan sebagai “pamong” bagi para peserta PKL tersebut. Para peserta PKL juga terlibat langsung dalam kegiatan sejak dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam upaya merangsang intuisi dan sikap kritis terhadap bidang kerja yang diminati. Hal ini diharapkan setelah selesainya masa PKL atau magang atau *internship*, para peserta telah paham dan menguasai bidang ilmu termasuk dalam penerapannya di lapangan. Lama pelaksanaan PKL menyesuaikan dengan keinginan peserta PKL atau kebijakan dari kampus atau sekolah. Setelah selesainya pelaksanaan PKL, pegawai museum yang bertugas sebagai “pamong” peserta PKL tersebut memberikan penilaian terhadap peserta berdasarkan acuan penilaian dari sekolah atau kampus.

Pembelajaran di museum tersebut yang termasuk dalam *outing class* adalah usaha untuk membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan dan berkompetensi yang menanggalkan sistem peringkat. Kegiatan PKL itu sendiri juga memberikan dampak positif bagi museum dalam upaya mensosialisasikan museum dan teknis-teknis bidang kerjanya serta menjadikan para peserta PKL sebagai agen museum yang mempunyai kewajiban mensosialisasikan museum di tengah masyarakat. Sisi positif pembelajaran di museum melalui kegiatan

magang, peserta magang mendapatkan wawasan kebangsaan melalui materi sajian pameran dan koleksi museum dalam rangka memperkuat karakter jatidiri bangsa.

## Merdeka Belajar Melalui Kegiatan Pemanduan

Pemanduan di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta merupakan alternatif pembelajaran sejarah di luar kelas (*outing class*) yang memberikan kebebasan kepada guru dan murid untuk memilih topik sejarah yang diinginkan. Pendalaman materi sejarah di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta menyajikan tema sejarah perjuangan bangsa Indonesia di Yogyakarta dari kurun waktu tahun 1825 (Perang Diponegoro) sampai dengan peristiwa amanah Presiden Soeharto terkait dengan P4 (pedoman penghayatan dan pengamalan Pancasila) tanggal 19 Desember 1974. Pembelajaran di museum ini juga akan memberikan rangsangan berfikir dan sikap kritis peserta didik bahwasanya proses kemerdekaan sejati dari suatu bangsa dan negara tidak berhenti disaat dikumandangkan ikrar proklamasi. Hakikat kemerdekaan bagi setiap insan manusia adalah bahwasanya negara dapat menjamin kesejahteraan bagi rakyatnya. Siklus perjalanan sejarah tersebut dapat dilihat ditata pameran Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta. Salah satu sikap kritis yang diharapkan muncul dari para peserta didik bahwasanya perjuangan itu tidak saja berjuang melawan penjajah akan tetapi juga berjuang melawan hakikat penjajahan seperti adanya keterbelakangan, kebodohan, perpecahan, kemiskinan, keserakahan dan lain sebagainya. Selanjutnya hakikat penjajahan tersebut dapat dilawan dengan berbagai sikap, seperti: gotong rotong, tenggang rasa, saling tolong menolong, giat belajar, bekerja keras dan sebagainya. Keteladanan tersebut dapat diambil hikmahnya dari peristiwa-peristiwa sejarah yang disajikan melalui visualisasi diorama didukung dengan koleksi terkait dengan sejarah yang divisualisasikan dengan didampingi edukator museum yang bertindak sebagai pamong dalam proses pembelajaran tersebut.

## Merdeka Belajar Melalui Layanan Bimbingan Penelitian

Bimbingan penelitian di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta meliputi berbagai disiplin ilmu, antara lain: sejarah, arkeologi, sosiologi, kimia, pariwisata, komunikasi dan sebagainya. Dalam bimbingan tersebut, pegawai museum yang bertindak sebagai pamong melayani kebutuhan informasi dari para peneliti sesuai dengan bidang ilmu yang dikuasainya. Untuk itu, pegawai museum juga dituntut untuk mempunyai jiwa pembelajar agar bisa mengakomodasi informasi yang diinginkan oleh para peneliti. Bimbingan penelitian di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dapat menghadirkan sebuah suasana perenungan langsung dalam merangsang sikap kritis peneliti dengan menghadirkan benda-benda koleksi museum sebagai bukti terjadinya peristiwa sejarah. Sebagai contoh terkait dengan koleksi surat-surat Soetomo. Surat-surat Soetomo tersebut dapat memberikan gambaran strategi perjuangannya dalam melawan penjajahan Belanda yang dapat dikembangkan pemikirannya melalui studi lebih lanjut. Kekritisannya pada bukti sejarah akan menimbulkan sebuah otentifikasi cerita sejarah yang tidak memihak dan obyektif.

## Merdeka Belajar Melalui Layanan Pemutaran Film Bertemakan Nasionalisme dan Patriotisme

Penguatan karakter jatidiri merupakan tujuan utama dari proses pendidikan yang dicitakan oleh para tokoh pendiri bangsa. Dengan telah terbentuknya karakter jatidiri bangsa yang kuat akan menjadikan bangsa ini menjadi bangsa yang kuat dengan bekal kualitas intelektual yang mumpuni. Kualitas intelektual yang mumpuni tanpa dibekali karakter jatidiri yang kuat akan menjadi senjata makan tuan bagi bangsa dan negaranya karena mereka tidak punya jiwa nasionalisme yang kuat. Penguatan karakter jatidiri bangsa dapat dilakukan melalui media yang menyenangkan, tidak “memaksa” dan bebas di museum yaitu melalui pemutaran film bertemakan nasionalisme dan patriotisme. Dalam

proses akhirnya, guru dapat memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk bisa bebas menuangkan kesimpulannya terkait dengan nilai-nilai nasionalisme yang disampaikan melalui film tersebut.

## Merdeka Belajar Melalui Fasilitas Kreasi Seni

Minat dan bakat peserta didik perlu untuk dikembangkan terkait dengan daya kreasinya, salah satunya terkait dengan bakat dan minat seninya. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dalam upaya mendukung kebijakan pemajuan kebudayaan dan merdeka belajar mempunyai terobosan berupa fasilitas kreasi seni di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Hal ini dilakukan juga sebagai upaya untuk memberikan edukasi kepada masyarakat bahwasanya museum itu bersifat terbuka dengan segala aktivitas masyarakat. Museum tidak lagi bersikap otoriter akan tetapi menjadi penanya dan penyelenggara percakapan agar museum bisa memahami dengan mendengarkan kemauan masyarakat serta untuk mencari hal-hal yang kurang di museum. Inilah sikap paradigma pengelola museum baru yang menjadikan pegawai museum sebagai pamong bagi masyarakat dalam usaha untuk memajukan pendidikan. Saat para peserta didik berekspresi seni di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, mereka akan lebih mudah untuk didorong untuk menikmati museum juga sebagai media alternatif belajar sejarah.

## Merdeka Belajar Melalui Kegiatan Publik (seminar, talkshow, workshop, jelajah museum, jelajah sepeda wisata sejarah)

Alternatif media merdeka belajar di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta disajikan melalui berbagai bentuk kegiatan publik. Bentuk kegiatan dan tema materi kegiatan ini merupakan jawaban dari proses dialog dengan masyarakat akan kebutuhan-kebutuhannya yang bisa diakomodasi oleh Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta sesuai dengan visi dan misi-nya. Ruang kebebasan yang diakomodasi oleh Museum

Benteng Vredeburg Yogyakarta ini dapat memudahkan masyarakat untuk menjadikan museum sebagai media pembelajaran sejarah yang tenang, santai, gembira dan tanpa tekanan. Akan tetapi ruang kebebasan belajar melalui kegiatan publik museum tidak berarti “melegalkan” sikap peserta kegiatan yang tidak

sungguh-sungguh dalam belajar, lalai, tidak disiplin dan sikap kebebasan yang tidak terarah lainnya. Nuansa pembelajaran yang santai dan nyaman melalui kegiatan publik museum akan memudahkan masyarakat dalam mempelajari keilmuan yang disediakan oleh Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta sambil berekreasi.

## Daftar Pustaka

- Husni, Muhammad. 2020, Memahami Pemikiran Paulo Freire “Pendidikan Kaum Tertindas” Kebebasan Dalam Berfikir. Al-Ibrah, Vol. 5 No. 2, Hal: 41–60.
- Maknun, Djohar, 2017, Kritik Illich Terhadap Pendidikan.
- Saksono, Ign Gatut, 2017, Pendidikan Karakter Bangsa, Bantul: Ampera Utama
- Topan, Asep, 2021, Museum Berinovasi Cantik dan Berbudaya, Makalah disampaikan pada Seminar Daring Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta pada tanggal 7 Oktober 2021
- Zamroni, 2000, Paradigma Pendidikan Masa Depan, Yogyakarta: Bigrif Publishing
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/reformasi-pendidikan-nasional-melalui-merdeka-belajar>
- <https://www.kompasiana.com/pietersangalewar1026/60090012d541df41f410d012/merdeka-belajar-sebagai-imperatif-budaya-kecerdasan>
- <https://kumparan.com/winddarto/melacak-historiografi-merdeka-belajar-1vhHmFVDCw8/full>

V. Agus Sulistya, S.Pd., M.A.

# Museum dan Merdeka Belajar

Bagi sebagian besar masyarakat menganggap bahwa museum adalah tempat penyimpanan barang-barang kuno dan bersejarah. Anggapan ini dapat berkonotasi negatif namun juga berkonotasi positif. Konotasi negatif bahwa museum dianggap sebagai tempat penyimpanan barang kuno. Barang kuno diasumsikan sebagai barang yang sudah ketinggalan jaman dan tidak berguna. Sedangkan konotasi positif adalah barang-barang yang disimpan di museum merupakan barang yang bersejarah, artinya memiliki informasi kesejarahan.

Dua pengertian inilah yang harus dicermati dan disikapi dengan bijak. Masyarakat yang masih menganggap bahwa museum adalah tempat penyimpanan barang kuno harus segera dibenahi. Kacamata mereka tentang museum sudah saatnya diganti, sehingga mampu memandang museum dengan benar. Sedangkan mereka yang menganggap bahwa museum adalah tempat menyimpan benda bersejarah perlu diapresiasi. Paling tidak, mereka sudah menempatkan museum pada posisinya yang benar sebagai lembaga yang memiliki manfaat bagi masyarakat dan perkembangannya.

ICOM atau *International Council of Museums*, dalam sidang umumnya yang ke 22 di Austria pada tanggal 24 Agustus 2007 menjelaskan bahwa museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan dan memamerkan warisan berwujud dan tidak berwujud dari manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi, dan kesenangan.

Definisi museum tersebut memberikan gambaran bahwa museum bukan merupakan lembaga sembarangan. Museum diselenggarakan adalah untuk misi pendidikan, studi dan kesenangan. Kehadiran museum harus mampu menggabungkan jenis layanan pendidikan dan kesenangan. Dengan kata lain museum harus mampu memposisikan diri sebagai pusat pendidikan yang menghibur dan juga sebagai pusat hiburan yang mendidik. Adanya unsur pendidikan yang digabung dengan hiburan, menjadikan museum menempati posisi strategis dalam pengembangan proses belajar pada generasi muda.

## Koleksi Sumber Informasi

Menurut PP nomor 66 Tahun 2015, pendirian museum harus memenuhi enam syarat. Museum harus memiliki visi dan misi, koleksi, lokasi / bangunan, sumber daya manusia, sumber dana dan nama museum. Jika salah satu dari persyaratan itu dihilangkan maka lembaga tersebut belum layak untuk disebut museum. Apa lagi jika yang belum ada adalah koleksi museum.

Dalam sebuah museum, koleksi merupakan roh dan sumber hidup museum. Artinya koleksi merupakan dasar berbagai kegiatan yang dilaksanakan di museum. Pengertian ini akan dikuatkan jika melihat dari berbagai definisi tentang museum yang disampaikan oleh para ahli maupun lembaga-lembaga terkait. Dari definisi tersebut secara tersurat maupun tersirat menjelaskan bahwa museum adalah lembaga yang mengelola koleksi bagi kepentingan masyarakat dan kemajuannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan.



Koleksi perlengkapan makan dan minum para pejuang Radio PC 2 di Banaran, Playen, Gunung Kidul lengkap dengan label informasi koleksi. (Foto: Dok. MBVY)

Koleksi museum yang berhasil diadakan, disimpan, dipelihara, diteliti dan disajikan adalah untuk masyarakat. Rangkaian panjang kegiatan tersebut secara sederhana dikenal dengan pengelolaan koleksi museum. Hasil dari pengelolaan koleksi ini salah satunya adalah koleksi museum tersebut dapat berkata-kata dan menyampaikan cerita. Cerita tentang koleksi museum tersebut disampaikan melalui penyajian koleksi yang salah satunya dapat berupa pameran.

Satu hal yang tidak dapat ditinggalkan adalah bahwa koleksi museum sejak dari pengadaan sampai dengan mampu menyampaikan cerita adalah karena peran SDM museum. SDM museum yang terdiri dari Kurator, Preparator, Konservator, dan Edukator melaksanakan tugas secara sinergis hingga koleksi museum dapat tersaji dan menyampaikan informasi kepada masyarakat.

Malalui koleksi-koleksinya, museum dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat sesuai dengan visi dan misi museum. Melalui koleksi yang disajikan di museum, masyarakat dapat mendapatkan informasi seputar peran dan eksistensi koleksi tersebut. Nilai-nilai penting dalam koleksi tersebut dapat diakses oleh masyarakat sebagai bahan masukan pengetahuan baru yang diharapkan akan menghasilkan perubahan perilaku pada masyarakat.

Koleksi pelana kuda Pangeran Diponegoro yang disimpan di Museum Nasional akan memberikan gambaran dan informasi kepada masyarakat pengunjung museum tentang perjuangan Pangeran Diponegoro dalam Perang Jawa 1825–1830. Koleksi baju hangat (mantel) Pangsar Jenderal Soedirman akan memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat pengunjung museum tentang perjuangan Jenderal Soedirman menghadapi agresi militer Belanda II lengkap dengan pengalaman suka dan dukanya di medan gerilya sejak 19 Desember 1948 – 10 Juli 1949. Demikian pula dengan koleksi-koleksi museum yang lain.

Dari sini koleksi terlihat perannya sebagai sumber informasi. Melalui kurator museum dalam kajian-kajian yang dilakukannya, koleksi museum mampu menyampaikan cerita. Karena koleksi museum dan informasi yang menyertainya akan menjadi sumber informasi, maka kredibilitas hasil kajian kurator museum harus bisa dipertanggung jawabkan. Kurator museum tidak boleh melakukan pendeskripsian koleksi museum secara sembarangan. Hal ini mengingat dua unsur yang harus diperjuangkan di museum yaitu ilmiah (pendidikan) dan hiburan.

## Terbuka Untuk Umum

Selain merupakan lembaga yang permanen, museum juga memiliki sifat terbuka untuk umum. Layanan museum bagi masyarakat dilakukan tanpa membedakan berdasarkan kategorial apapun. Semua mendapatkan hak yang sama untuk mengakses museum. Hanya permasalahannya, belum semua museum mampu untuk melakukan hal tersebut.

Permasalahannya sederhana saja, beberapa museum sudah melengkapi diri dengan fasilitas bagi mereka yang berkebutuhan khusus. Namun demikian tidak sedikit museum yang belum melakukan hal tersebut. Ketersediaan ramp untuk pengunjung berkursi roda, penerjemah untuk pengunjung tuli dan bisu, huruf braile dan

alat peraga museum untuk sahabat tuna netra ketersediaannya di museum dapat dikatakan masih sangat jarang. Namun demikian museum tetap pada komitmennya yang selalu terbuka untuk umum. Meski masih ada keterbatasan, namun museum siap diakses oleh siapa saja untuk kepentingan apa saja, sebatas masih tidak bertentangan dari tugas dan fungsi museum yang dinaungi visi dan misinya.

Dengan demikian museum akan selalu memberikan peluang bagi siapa saja untuk mengapresiasi museum dengan kacamata masing-masing. Hal ini sesuai dengan kepentingan mereka dan motivasi mereka dalam mengakses dan berkunjung ke museum. Keanekaragaman masyarakat yang ada akan memunculkan motivasi yang berbeda-beda pula dalam berkunjung ke museum. Motivasi kunjungan seorang mahasiswa yang yang mendapatkan tugas dari kampus, akan berbeda dengan motivasi kunjungan para siswa SMA yang ingin membuat foto untuk buku kenang-kenangan sekolah mereka.

Karena terbuka untuk umum maka tidak akan mungkin kunjungan mereka didasari oleh satu motivasi yang sama. Mereka akan secara merdeka mengapresiasi keberadaan museum sesuai dengan kepentingan masing-masing. Potensi yang ada di museum akan diapresiasi secara merdeka oleh masyarakat yang kondisinya sangat beragam. Koleksi museum, perpustakaan museum, layanan pemanduan museum, bioskop museum, dan fasilitas lainnya akan ditangkap sebagai masukan bagi masyarakat dalam proses mendapatkan pengetahuan baru.

Sifat museum yang terbuka untuk umum juga akan memicu museum untuk senantiasa berinovasi dalam meningkatkan layanannya kepada masyarakat. Selain mereka yang berkebutuhan khusus, museum juga harus memikirkan pengunjung yang masih berusia dini. Museum juga harus dapat menunjukkan potensinya sebagai destinasi wisata pendidikan



Ruang bermain anak yang diberi nama "Dream Corner", tempat anak-anak bermain dan belajar. Nilai-nilai kesejarahan dikemas dalam dunai permainan ramah anak di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. (Foto: Dok. MBVY)

yang ramah anak. Seperti pengunjung lainnya, anak-anak juga butuh ruang tersendiri untuk mendapatkan pengalamannya ketika berkunjung ke museum. Mereka perlu ruang tersendiri untuk dapat memanfaatkan museum sebagai ruang belajar mereka. Oleh karena itulah museum memerlukan ruang dan fasilitas untuk anak-anak.

## Merdeka Belajar

Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nadiem Anwar Makarim pada peringatan hari guru tahun 2019 lalu. Menurutnya, merdeka belajar artinya unit pendidikan yaitu sekolah, guru dan murid memiliki kebebasan berinovasi dan bertindak dalam proses belajar. Sekolah bisa memprogramkan belajar di luar sekolah dengan megunjungi tempat-tempat yang berpotensi untuk dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Bagi siswa merdeka belajar hendaknya diartikan sebagai merdeka memilih sumber belajar apa yang dinggap paling efektif untuk dipahami. Hal ini sebagai pengembangan dari metode yang disampaikan di sekolah yaitu dengan model caramah dari guru dan bersumber dari buku paket di sekolah. Siswa memiliki kebebasan pula untuk menambah pengetahuan barunya dari sumber-sumber yang lain.

Sementara itu bagi guru, merdeka belajar dapat diartikan bahwa guru dapat mengembangkan metode pembelajaran di sekolah secara merdeka dengan memanfaatkan sumber-sumber lain di luar sekolah. Meski guru adalah seorang pengajar dan pendidik, namun tidak menutup kemungkinan mereka juga masih tetap memerlukan informasi tambahan untuk mengembangkan profesinya dalam mengajar. Dalam kata lain, guru juga masih perlu belajar pula untuk meningkatkan metode mengajarnya. Dari uraian di atas, dapat diartikan bahwa guru dan murid sama-sama memiliki kesempatan untuk berinovasi dalam proses belajar. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan pusat-pusat pendidikan sebagai sumber belajar yang ada, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Dari keluarga, sudah sejak lahir manusia mendapatkan sumber belajar dari keluarga. Orang tua dan orang-orang sekitar menjadi sumber belajar dalam proses pembelajaran di keluarga. Melalui petuah-petuah, serta cerita-cerita pengantar tidur, mereka memberikan masukan sebagai proses belajar pada usia dini. Selanjutnya di sekolah, mereka mendapatkan materi pembelajaran dari guru-guru mereka. Kemudian yang cukup besar pengaruhnya adalah ketika anak-anak sudah mulai bersosialisasi ke masyarakat. Banyak masukan pada diri mereka yang kemudian menjadi bahan dan materi pembelajaran, baik secara sadar maupun tidak.

Lingkungan dapat menjadi sumber belajar yang sangat komplek lengkap dengan pengalaman-pengalaman yang ada di dalamnya. Perkembangan ilmu dan teknologi sangat besar pengaruhnya pada proses belajar generasi muda, ketika lingkungan dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Informasi apa saja, dari mana saja, dan kapan saja dapat diakses oleh siapa saja. Dalam hal ini memang diperlukan langkah-langkah

bijak para orang tua dan guru agar para peserta didik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut secara benar dan bertanggungjawab.

## Museum dan Merdeka Belajar

Salah satu tantangan museum adalah ketika museum tersebut ditinggalkan pengunjungnya. Oleh karena itu museum selalu memprogramkan kegiatan yang berisi bagaimana museum tersebut tetap mendapatkan tempat di hati masyarakat. Hal itu sesuai dengan berbagai definisi museum yang ada, bahwa pada hakekatnya museum diselenggarakan adalah untuk kepentingan masyarakatnya. Untuk selanjutnya program museum untuk masyarakat tersebut biasa dikenal dengan nama program publik.

Program publik adalah kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka membangun keterlibatan masyarakat terhadap museum. Melalui program publik ini diharapkan pemahaman masyarakat menjadi lebih meningkat dan bisa menarik pengunjung baru. Selain itu diharapkan melalui program publik ini terjadi kunjungan ulang bagi para pengunjung museum yang sudah berkunjung ke museum.



Pengunjung dari Sekolah Tinggi Agama Islam Rembang sedang mengikuti pemanduan museum. Dalam proses ini terjadi transformasi informasi dari pemandu kepada pengunjung. (Foto: Dok. MBVY)

Program publik akan selalu berorientasi pada koleksi museum. Hal ini karena pada dasarnya penyelenggaraan museum adalah pengelolaan koleksi. Oleh karena itu apapun kegiatan museum akan selalu berhubungan dengan koleksi. Dari koleksi museum, diambil inti informasinya kemudian mendapatkan sentuhan kuratorial dan akhirnya melahirkan bentuk kegiatan. Meskipun kegiatan museum itu bersifat bersenang-senang (*enjoyment*), namun di dalamnya akan selalu disisipkan mengenai informasi koleksi museum baik secara tersurat maupun tersirat.

Kegiatan jelajah sepeda wisata sejarah, adalah salah satu program publik museum. Secara sekilas kegiatan tersebut adalah bersenang-senang dengan bersepeda. Namun pada intinya adalah bersepeda tersebut mengunjungi tempat-tempat bersejarah yang terkait dengan diorama Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Informasi kesejarahan disampaikan kepada para peserta kegiatan melalui informan baik dari museum maupun praktisi terkait. Dalam proses ini tidak disadari oleh para peserta bahwa sedang berlangsung proses pembelajaran dengan materi koleksi museum yang terkait dengan tempat bersejarah yang sedang dikunjungi.

Kegiatan layanan kreasi apresiasi publik, merupakan program Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta yang banyak melibatkan komunitas seni di Yogyakarta. Tidak sedikit dari mereka yang masih berstatus pelajar dan tergabung dalam sanggar maupun grup kesenian. Mereka tampil dengan motivasi ingin mengapresiasi museum dengan kacamata mereka sebagai insan seni. Selain dapat menyalurkan kreasinya, mereka mendapatkan masukan informasi kesejarahan tentang Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Hal itu karena dalam kegiatan tersebut selalu disisipkan penyampaian informasi tentang museum dan koleksi-koleksi yang disajikannya.

Kegiatan-kegiatan di atas merupakan sebagian dari kegiatan yang diprogramkan oleh museum untuk mendekatkan museum kepada publiknya. Dalam kegiatan tersebut, siapapun

audiensnya akan berlangsung proses penyampaian informasi tentang museum dan koleksinya. Bagi para peserta, informasi tersebut merupakan masukan dalam ranah pengetahuan mereka. Tambahan informasi tersebut bagi para peserta merupakan proses pembelajaran. Dari kondisi tidak tahu menjadi tahu, dan dari kondisi sudah tahu menjadi lebih tahu. Ada perubahan perilaku pada diri peserta.

Dikaitkan dengan merdeka belajar, museum memiliki potensi sebagai media yang representatif. Program publik yang diselenggarakan oleh museum dapat dimanfaatkan oleh para siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru yang tidak mereka dapatkan di sekolah. Selain pemanduan mengenai koleksi-koleksi museum, para siswa dapat mengikuti kegiatan program publik yang menarik. Dalam program tersebut selain mendapatkan informasi juga mendapatkan pengalaman yang menyenangkan. Museum akan selalu menggabungkan dua unsur yaitu edukasi dan hiburan dalam setiap kegiatannya. Bahkan tidak jarang para peserta tidak sadar jika apa yang mereka ikuti saat itu tersebut adalah sebuah proses belajar.

Bagi para guru, museum berpotensi sebagai mitra dalam pengembangan model pembelajaran di sekolah. Museum dapat dimanfaatkan sebagai laboratorium kedua setelah laboratorium yang ada di sekolah. Selain itu, informasi yang diperoleh di museum dapat dimanfaatkan sebagai referensi tambahan bagi para guru untuk menyampaikan materi ajarnya kepada siswa. Pemberian tugas bagi para siswa untuk mengunjungi museum adalah salah satu bentuknya.

Selain memanfaatkan museum sebagai media belajar, guru dapat terlibat dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan di museum baik sebagai peserta maupun mitra dalam penyelenggaraan kegiatan. Guru dapat terlibat dalam berbagai kegiatan seminar atau diskusi kesejarahan. Dari kegiatan tersebut guru dapat memperoleh informasi baru yang bermanfaat meningkatkan kualitas metode mengajar. Bahkan



Bincang publik mengenai konservasi logam yang diselenggarakan oleh Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Kegiatan tersebut menghadirkan narasumber dari Museum Sonobudoyo (Eri Sustiyadi, M.A.) yang ahli dalam bidang konservasi dan dapat diikuti oleh umum. (Foto: Dok. MBVY)

guru dapat melaksanakan kegiatan di museum dan memanfaatkan fasilitas yang ada bersama komunitasnya yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) sesuai dengan spesifikasi museum terkait.

Bagi museum, kebijakan merdeka belajar adalah sebuah peluang yang baik. Museum mendapatkan pangsa pasar baru yaitu guru dan siswa yang ingin memanfaatkannya untuk berinovasi dalam proses belajar. Namun demikian, merdeka belajar juga memberikan tantangan baru bagi museum untuk selalu berinovasi agar pelayanan kepada publiknya semakin ditingkatkan.

Ketika museum dimanfaatkan sebagai sumber belajar, maka informasi yang terkait

dengan museum dan koleksinya harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Kredibilitas informasi koleksi museum harus diprioritaskan. Oleh karena itu kajian-kajian koleksi perlu ditingkatkan agar informasinya dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber belajar yang representatif.

Selain koleksinya, informasi tentang apa yang dilakukan museum juga menjadi informasi menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai materi dalam merdeka belajar. Bagaimana koleksi museum dikonservasi, bagaimana proses pengadaan koleksi museum, bagaimana koleksi museum di adminstrasi serta bagaimana proses koleksi dipamerkan, menjadi hal yang menarik bagi masyarakat. Pendek kata, informasi tentang museum dan koleksinya menjadi komoditi potensial mendukung program merdeka belajar.

Selain itu, untuk menjaring informasi tentang apa saja yang diperlukan oleh masyarakat, dalam hal ini adalah guru dan siswa terkait, perlu ditingkatkan lagi kajian pengunjung. Fasilitas apa saja yang masih belum mereka temukan namun sangat diperlukan. Diharapkan hal ini akan lebih memantapkan museum pada posisinya yang setrategis sebagai mitra sekolah dalam pengembangan model pembelajaran. Eksistensi museum tersebut dapat lebih diperkuat lagi dengan optimalisasi teknologi informasi yang sedang terjadi.

## Referensi

- Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum
- Kemdikbud, Pengantar Manajemen Museum, Pendidikan dan Pelatihan Manajemen Museum, Kemdikbud, Jakarta, 2012
- <https://kelasguru.com/guru/makna-merdeka-belajar-dan-guru-penggerak-mendikbud/> (diakses tanggal 18 Oktober 2021 jam 11:06)
- <https://www.museumnasional.or.id/program-publik-di-museum-nasional-2774> (diakses tanggal 18 Oktober 2021 jam 11:23)

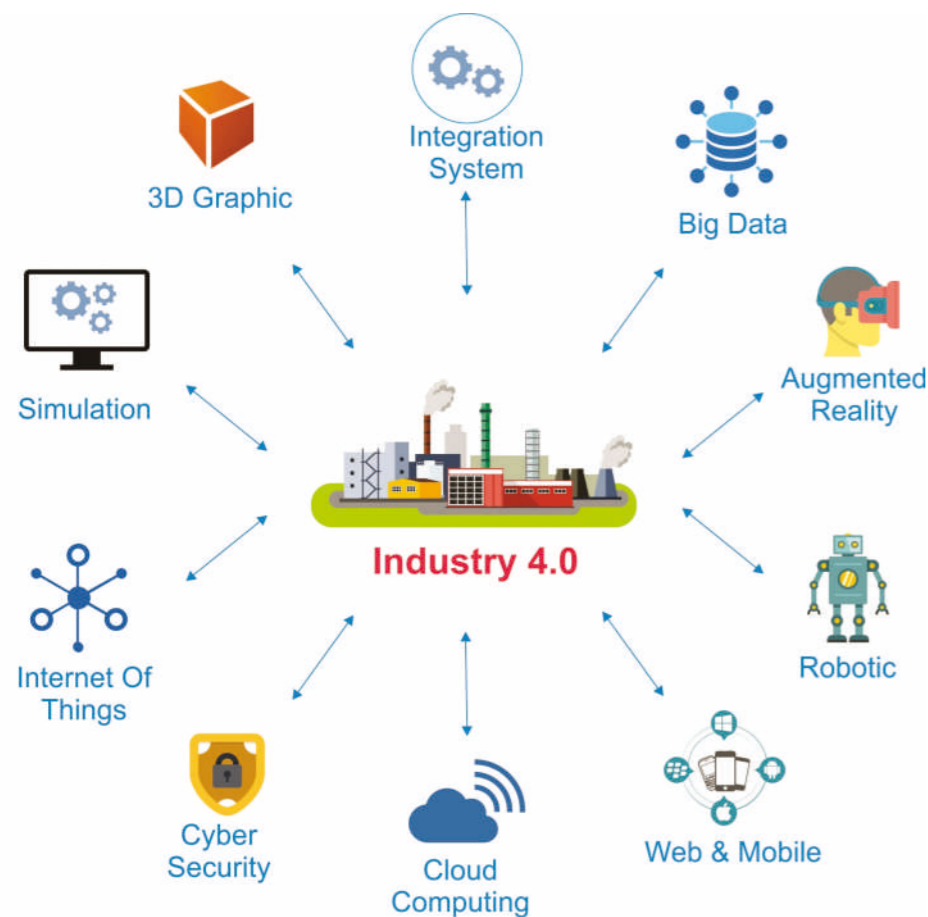
Jauhari Chusbiantoro, S.S., M.A.

# Merdeka Belajar di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta: Peluang dan Tantangan

## Pendahuluan

Program Merdeka Belajar mulai dicanangkan ketika Nadiem Anwar Makarim dilantik menjadi Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dalam Kabinet Indonesia Maju. Konsep pendidikan “merdeka belajar” memiliki fokus pada pengembangan kemampuan kognitif

siswa. Artinya, siswa akan ditantang untuk mampu berpikir kritis dengan analisis yang baik. Kemampuan inilah yang dibutuhkan oleh siswa seiring dengan dengan perkembangan dunia saat ini yang dihadapkan pada tantangan industri 4.0. Dalam industri 4.0 basisnya adalah *data technology*, dengan kata lain informasi yang bisa diakses oleh semua orang.



Ilustrasi-Era-industri-4.0-dan-perkembangan-inovasi-teknologi.  
(Sumber: its.ac.id)

Program Merdeka Belajar ini menjadi kontekstual dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia unggul dalam persaingan di era industri 4.0. Apalagi Indonesia akan menikmati bonus demografi yang mencapai puncaknya pada sekitar 2030. Pada kondisi ini Indonesia akan memiliki 64% dari jumlah penduduk masuk dalam kategori angkatan kerja. Oleh karena itu, kesiapan sumber daya manusia (SDM) Indonesia akan sangat menentukan keberhasilan kita dalam menghadapi persaingan di era industri 4.0.



Poster Program Merdeka Belajar. (Sumber: kemdikbud.go.id)

Kebijakan dalam program Merdeka Belajar ini diimplementasikan melalui empat upaya perbaikan, yaitu:

1. Perbaikan pada infrastruktur dan teknologi.
2. Perbaikan kebijakan, prosedur, dan pendanaan, serta pemberian otonomi lebih bagi satuan pendidikan.

3. Perbaikan kepemimpinan, masyarakat, dan budaya.
4. Melakukan perbaikan kurikulum, pedagogi, dan asesmen.

Untuk mewujudkan keberhasilan pencapaian target program Merdeka Belajar, maka Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menurunkan program tersebut ke setiap unit kerja dan mengembangkan kerjasama dengan berbagai instansi, baik di pusat maupun di daerah.

Salah satu unit kerja yang diarahkan menjadi tempat dalam pengembangan program Merdeka Belajar ini adalah museum. Dalam pasal 2 Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang museum dijelaskan bahwa museum memiliki tugas terkait dengan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. Maka, tugas museum terkait dengan pendidikan dan kesenangan ini sejalan dengan semangat dari program Merdeka Belajar yang menjadikan proses belajar bukan hanya pada aspek pengembangan pengetahuan saja, tetapi juga menciptakan kondisi menyenangkan dalam proses belajarnya.

Museum juga mengemban misi Pemajuan Kebudayaan sesuai dengan amanat undang-undang Pemajuan Kebudayaan Nomor 5 tahun 2017 yang terdapat pada pasal 41 ayat e. Dalam ayat tersebut disebutkan bahwa *setiap orang berhak untuk memanfaatkan sarana dan prasarana Kebudayaan*. Pada bagian penjelasan pasal dijelaskan bahwa yang disebut dengan *sarana dan prasarana Kebudayaan adalah fasilitas penunjang terselenggaranya aktivitas Kebudayaan, antara lain, museum, ruang pertunjukan, galeri, sanggar, bioskop publik, perpustakaan, taman kota, kebun raya, gelanggang, dan taman budaya*.

Dengan demikian, peran museum dalam pemajuan kebudayaan ini berkorelasi erat dengan kebijakan program Merdeka Belajar poin 3, yaitu perbaikan kepemimpinan, masyarakat, dan budaya. Atas dasar inilah, museum didorong untuk menyajikan konsep kegiatan yang relevan dalam mendukung program Merdeka Belajar.

Merdeka Belajar di Museum:  
Peluang dan Tantangan

Bergulirnya program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, seolah membawa angin perubahan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Bagi sebagian kalangan, Merdeka Belajar menjadi semangat baru untuk menjadikan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih kompetitif. Namun, tidak mudah menerapkan konsep Merdeka Belajar ini di dalam sistem pendidikan karena setiap pemangku kepentingan memiliki agenda tersendiri. Salah satunya ketika Merdeka Belajar diterapkan di museum.

Berkaitan dengan hal diatas, bagian mendasar yang menjadi penting untuk digali jawabannya adalah seberapa besar peluang dan tantangannya ketika program Merdeka Belajar ini dikembangkan di museum?

Untuk menyajikannya, penulis mengambil studi kasus implementasi kebijakan Merdeka Belajar di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, yang selanjutnya disingkat MBVY. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang berada di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. MBVY merupakan museum khusus sejarah perjuangan nasional yang menyajikan cerita sejarah di pameran tetap dalam bentuk diorama.

MBVY memiliki visi dan misi yang diturunkan dari rencana strategis (renstra) Direktorat Jenderal (Dirjen) Kebudayaan tahun 2020–2024. Arah museum lebih kepada aspek pengembangan dan pemanfaatan Kebudayaan sehingga perlu adanya daya dukung yang memadai. Salah satu renstra dari Dirjen Kebudayaan di bidang pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan adalah meningkatnya jumlah satuan pendidikan yang mengadakan pembelajaran muatan lokal Nilai Budaya dan Objek Pemanjuaan Kebudayaan.

Berdasarkan renstra tersebut kemudian MBVY mengembangkan visi museum sebagai wahana penguatan pendidikan karakter generasi muda melalui pelayanan prima dan berintegritas. Visi ini kemudian diwujudkan melalui misi museum yang berupa:

- 1. Mewujudkan pendidikan yang relevan dan berkualitas tinggi, merata dan berkelanjutan, didukung oleh infrastruktur dan teknologi.
- 2. Mewujudkan pelestarian dan pemajuan kebudayaan serta pengembangan bahasa dan sastra.
- 3. Mengoptimalkan peran serta seluruh pemangku kepentingan untuk mendukung transformasi dan reformasi pengelolaan pendidikan dan kebudayaan.

Dari renstra Dirjen Kebudayaan dan visi misi MBVY tersebut kita bisa memahami dimana peluang program Merdeka Belajar bisa diwujudkan dan dikembangkan di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Peluang tersebut antara lain:

Satuan Pendidikan	Peluang sinergi program Merdeka Belajar
Tingkat Dasar dan Menengah	<div>a. Pembelajaran tematik sejarah perjuangan nasional dari masa Perang Diponegoro s.d perjuangan tahun 1974</div> <div>b. Pengembangan karakter melalui apresiasi seni dan budaya</div> <div>c. Praktik magang bagi siswa menengah kejuruan</div>
Tingkat Tinggi	<div>a. Praktik magang di bidang permuseuman</div> <div>b. Pembelajaran tematik tentang manajemen permuseuman (pengelolaan koleksi, konservasi koleksi, desain pameran), sejarah nasional dan arsitektur.</div> <div>c. Pengembangan penelitian sejarah dan sosial berbasis koleksi dan arsitektur kolonial.</div>

Dalam upaya merealisasikan peluang tersebut menjadi sarana dalam mendukung program Merdeka Belajar terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, seperti:

- 1. Kemampuan pengelola museum untuk menjalin kerjasama dengan tiap satuan pendidikan dalam menyusun program pembelajaran yang sistematis. Akan lebih baik jika ada program khusus hasil kerja sama MBVY dengan satuan pendidikan tersebut.
- 2. Kemampuan pengelola museum menyajikan sarana pembelajaran di museum secara lebih interaktif. Hal ini untuk memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga memberikan kesan mendalam bagi peserta didik saat belajar di museum.
- 3. Kesiapan sumber daya manusia di museum dalam beradaptasi dengan teknologi informasi.

Penutup

Konsep Merdeka Belajar sebenarnya sudah diterapkan di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta sejak lama. Memang sampai saat ini pengelola MBVY belum melakukan kerjasama secara khusus dalam pengembangan program pembelajaran di museum dengan satuan

pendidikan. Ini menjadi peluang strategis bagi MBVY untuk memberikan kontribusi maksimal dalam pengembangan program Merdeka Belajar. Selain itu, perkembangan teknologi informasi mendorong semakin terbukanya peluang museum untuk mengembangkan konten-konten interaktif yang menunjang program Merdeka Belajar.

Adanya program Merdeka Belajar ini menekankan kembali terkait peran museum sebagai sarana belajar. Museum ibarat sebuah laboratorium dimana peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan museum dan koleksinya. Aktivitas ini menjadi sarana efektif untuk menanamkan karakter kepada peserta didik, khususnya karakter cinta tanah air dan kepahlawanan sesuai dengan konten yang ada di MBVY.

Pengelola MBVY perlu mengembangkan peluang-peluang tersebut menjadi rencana aksi yang terukur agar target Merdeka Belajar di museum bisa tercapai dengan maksimal. Sudah saatnya mengukur keberhasilan museum bukan dari sisi kuantitas pengunjung, melainkan dari kualitas pengunjung. Momen program Merdeka Belajar menjadi salah satu titik tolak untuk mewujudkan harapan tersebut.

Lilik Purwanti, S.IP.

# Memajukan Museum Melalui Optimalisasi Merdeka Belajar di Museum

## Pendahuluan

Museum cenderung kurang diminati masyarakat sebagai destinasi wisata karena dianggap statis. Banyak orang justru lebih memilih *mall* maupun taman hiburan karena dipandang lebih dinamis. Jarang sekali orang berkunjung ke museum, padahal tiketnya murah dan banyak informasi terdapat di sana. Museum biasanya hanya dikunjungi oleh rombongan sekolah yang mengadakan studi wisata ataupun karena adanya wajib kunjung museum. Itupun tidak serta merta membuat para anak didik tertarik pada museum<sup>1</sup>.

Studi permuseuman regional di Jakarta tahun 2007 menjabarkan bahwa apresiasi masyarakat terhadap museum masih rendah karena banyak faktor, di antaranya minimnya pengetahuan akan museum, serta kondisi museum yang terbatas dalam fisik dan pengelolaan. Lebih jauh penelitian ini memperlihatkan permasalahan yang dihadapi oleh museum Indonesia, yang melingkupi permasalahan fisik, manajemen, dan masih terbatasnya kemampuan museum untuk mengembangkan diri. Target penelitian ini adalah masyarakat lokal yang bersifat homogen, untuk melihat museum sebagai tempat *collective memory* untuk mengingatkan “ingatan bersama”. Studi tersebut, serta studi-studi sebelumnya

membantu memahami permasalahan yang dihadapi museum Indonesia sebagai titik awal menuju perbaikan<sup>2</sup>.

Menyadari hal tersebut, Pemerintah Indonesia kemudian mencanangkan museum sebagai objek wisata yang rekreatif sekaligus edukatif melalui program Tahun Kunjung Museum (TKM). Program TKM yang didukung dengan berbagai kegiatan di museum seluruh Indonesia, juga meningkatkan apresiasi dan kepedulian masyarakat terhadap warisan budaya bangsa. Adanya program TKM yang dibarengi dengan mereposisi museum diharapkan akan menggairahkan masyarakat untuk berkunjung ke museum sehingga pengelolaan museum menjadi lebih semarak dan hidup. TKM merupakan sebuah momentum awal untuk memulai Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM) yang berlangsung 2010–2014 yang salah satu program GNCM adalah Revitalisasi Museum. Revitalisasi museum ini tertuang dalam Inpres No. 1 Tahun 2010 tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional, khususnya dalam Prioritas II: Kebudayaan, Kreativitas, dan Inovasi Teknologi. Berdasarkan hal tersebut, Revitalisasi Museum menjadi salah satu Program Unggulan yang tertuang dalam Rencana Strategis Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata 2010–2014.<sup>3</sup>

Revitalisasi museum adalah upaya untuk meningkatkan kualitas museum dalam melayani masyarakat sesuai dengan fungsinya, sehingga museum dapat menjadi tempat yang dirasakan sebagai kebutuhan untuk dikunjungi. Visi revitalisasi museum yaitu “museum di Indonesia menjadi sarana edukasi dan rekreasi yang berkualitas”. Sedangkan misinya yakni: (1) Meningkatkan tampilan museum menjadi lebih menarik; (2) Meningkatkan profesionalisme dalam pengelolaan museum dan pelayanan pengunjung; (3) Mengembangkan program yang inovatif dan kreatif; (4) Mewujudkan dan memperkuat jejaring museum dan komunitas; (5) Menetapkan kebijakan pengelolaan museum; (6) Meningkatkan pencitraan museum.<sup>4</sup>

Program revitalisasi museum ini secara umum berjalan dengan sangat baik dan sesuai yang diharapkan yang ditandai dengan melonjaknya angka kunjungan ke museum. Namun pada akhir tahun 2019, dunia dikejutkan dengan kemunculan *Corona Virus Disease 2019*, disingkat COVID-19 yang kemudian menyebar dengan sangat cepat diseluruh dunia. Tak pelak, korban berjatuh dan ekonomi lumpuh, termasuk sektor pariwisata. Sejumlah tempat wisata seperti museum ditutup berbulan-bulan lamanya. Pada Mei 2020, UNESCO<sup>5</sup> mengeluarkan sebuah survei “Museums Around the World in the Face of Covid-19”. Survei tersebut mengungkapkan bahwa jumlah museum diperkirakan sekitar 95.000 pada tahun 2020, yang merupakan peningkatan 60 persen dibandingkan tahun 2012. Museum dalam hal ini sangat terdampak pandemi karena 90 persen dari jumlah tersebut menutup pintunya selama pandemi, dan menurut *International Council of Museums* (ICOM), lebih dari 10 persennya mungkin tidak akan pernah dibuka kembali.

Dunia pendidikan juga turut terkena imbasnya. Pemerintah kemudian mengeluarkan

kebijakan untuk meliburkan aktivitas tatap muka pada seluruh institusi pendidikan sebagai upaya pencegahan virus Covid-19, dan menggantinya dengan belajar secara daring (dalam jaringan) di rumah. Pembelajaran ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, orang tua siswa, maupun siswa. Guru dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran yang tidak hanya mampu memahami siswa, namun juga menarik dan tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa. Orang tua juga dituntut untuk sabar dan telaten mendampingi belajar anak. Sementara anak juga dituntut untuk beradaptasi dengan model pembelajaran baru, yang tak jarang dirasa kian membosankan bagi anak.

Merdeka belajar adalah pendekatan pendidikan yang diusung oleh Nadiem Makarim semenjak menjabat sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) yakni pada April 2021. Menurut Nadiem<sup>6</sup>, esensi Merdeka Belajar artinya memberikan keleluasaan bagi siswa untuk memilih pelajaran sesuai dengan minat mereka. Sebagai cara mengimplementasikan hal ini, Nadiem meminta guru di sekolah merancang metode pembelajaran berbasis proyek untuk memacu kreativitas siswa. Sementara mahasiswa didorong untuk memanfaatkan hak belajar di luar kampus yang dia sediakan melalui Program Kampus Merdeka. Kemudian mahasiswa aktif magang di industri, melakukan pertukaran pelajar, ataupun mengajar di sekolah di daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar)

Melihat kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Mendikbudristek, Nadiem Makarim tersebut, sesungguhnya ada peluang yang bisa disinergiskan antara museum dengan lembaga-lembaga Pendidikan. Museum membutuhkan tidak sekedar partisipasi pasif, namun partisipasi aktif dari segenap sahabat museum untuk dapat mengoptimalkan fungsi,

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm. 55

<sup>5</sup> *Launch of UNESCO Report on museums around the world in the face of COVID-19*. 2020. <https://en.unesco.org/news/launch-unesco-report-museums-around-world-face-covid-19>. Diakses pada 14 Mei 2021 pukul 13.00

<sup>6</sup> Nadiem : Ortu dan Guru Masih Bingung Konsep Merdeka Belajar. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210624133154-20-658861/nadiem-ortu-dan-guru-masih-bingung-konsep-merdeka-belajar>. Diakses pada 9 Oktober 2021 pukul 15.00

<sup>1</sup> R. Tjahjopurnomo, dkk. Sejarah Permuseuman di Indonesia. Jakarta: Direktorat Permuseuman Dirjend Sejarah dan Purbakala Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. hlm. 87

<sup>2</sup> *Ibid*, hlm. 85–86

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm. 88 dan 55

layanan, dan pengembangan museum, sementara lembaga-lembaga pendidikan membutuhkan tempat praktek untuk mengasah kemampuan siswa/mahasiswa sekaligus mendapatkan kesenangan dan pengalaman berbeda dengan terlibat berkegiatan aktif dimuseum.

## Inovasi Museum kala Pandemi

Pandemi Covid-19 hadir sebagai sebuah 'mimpi buruk yang sialnya menjadi kenyataan' bagi dunia permuseuman, pariwisata, serta hampir seluruh lini kehidupan di dunia. Bagaimana tidak, terkait permuseuman di Indonesia, Pemerintah Indonesia telah memprogramkan revitalisasi museum dan cagar budaya selama lima tahun sejak 2010 hingga 2014, yang mencakup 79 unit museum yang tersebar di berbagai daerah. Tidak main-main, dalam revitalisasi ini, setiap museum menerima dana sebesar 2–3 milyar sesuai kebutuhannya. Revitalisasi yang menghasilkan lonjakan angka kunjungan ke museum ini seketika dihadapkan dengan kenyataan pahit dengan harus ditutupnya layanan kunjungan fisik ke museum akibat Pandemi Covid-19. Tantangan museum pun seketika berubah karena “pesaingnya” bukan lagi Mall dan Taman Hiburan, karena “si pesaing” juga harus ditutup agar tidak menimbulkan kerumunan yang mengakibatkan semakin tak terkendalinya penyebaran virus Covid 19.

Herakleitos, Seorang filsuf Yunani kuno terkenal dengan ucapannya 'Tiada yang tetap didunia ini selain perubahan'. Termasuk dalam konteks pandemi, museum pun diharuskan untuk berubah. Berubah dan beradaptasi dengan kebiasaan baru karena sebagai konsekuensi logis dari ketidakmampuan beradaptasi adalah kepunahan. Inilah mengapa beradaptasi dengan Pandemi Covid 19 menjadi sebuah keharusan demi mempertahankan eksistensi museum.

Namun sesungguhnya kita masih beruntung bahwa Pandemi ini hadir tatkala teknologi digital

telah berkembang demikian pesatnya, dan bahkan tidak bisa dipisahkan lagi dengan kehidupan manusia. Sehingga pelayanan museum dapat dihadirkan dengan teknologi. Tantangannya adalah bagaimana menyajikan sajian koleksi yang lebih atraktif. Disinilah peran kreativitas dari penyelenggara museum menjadi kian penting.

Respon cepat dilakukan oleh Kemdikbud yang kemudian bekerjasama dengan Google dan resmi memasukkan beberapa museum dan situs di Indonesia ke dalam platform Google Arts & Culture. Google Arts & Culture merupakan fitur reality yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat melalui ponsel dengan aplikasi yang memiliki nama sama. Aplikasi ini tersedia untuk Android dan iOS. Sampai dengan Maret 2020, tercatat 16 museum yang bisa dikunjungi melalui virtual tour sebagaimana dirangkum dalam Kompas.com yakni Museum Nasional Indonesia, Museum Kepresidenan Balai Kirti, Museum Sumpah Pemuda, Museum Kebangkitan Nasional, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Museum Basuki Abdullah, Museum Benteng Vredeburg, Galeri Nasional, Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, Balai Konservasi Borobudur, Galeri Batik YBI, Monumen Nasional, Yayasan Biennale Yogyakarta, Agung Rai Museum of Art, Museum Seni Rupa dan Keramik, dan Museum Tekstil.<sup>7</sup>

Selama pandemi berlangsung, minat masyarakat Indonesia dalam mempergunakan *Virtual Tour Museum* (VTM) mengalami lonjakan yang cukup tinggi pada pertengahan Maret 2020 dan terus meningkat secara fluktuatif. Beberapa manfaat yang dirasakan dengan kehadiran VTM yakni (1) Menjadi alternatif sumber belajar sejarah yang menyenangkan dimasa pandemi sebagai pembelajaran yang mengarah pada audio-visual; (2) Memberikan kesempatan kepada semua orang yang belum pernah berkunjung secara langsung ke museum karena keterbatasan waktu atau biaya untuk bisa setidaknya melihat isi koleksi yang terdapat pada museum; (3) Setelah

pandemi usai, Kehadiran VTM dapat dijadikan *pra-studi* atau *review* sebelum mengunjungi secara langsung ke museum. Sehingga siswa akan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan yang akan ditemui dan mendaftar bagian-bagian dari museum yang harus dikunjungi; (4) Memudahkan guru untuk menjadikan pembelajaran sejarah disekolah tersaji secara menyenangkan dan komprehensif. Misal ketika Guru hendak mengajarkan tentang materi sejarah Manusia Purba dan hasil kebudayaannya, maka Guru bisa mengajak siswanya untuk mengunjungi museum tersebut melalui VTM.<sup>8</sup>

Pembelajaran VTM ini dapat dilakukan dengan cara mengunjungi web museum secara mandiri, ataupun VTM secara interaktif, seperti fasilitas yang diberikan di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, dapat dilakukan dengan bersurat ke museum yang kemudian akan dipandu secara langsung oleh edukator museum secara daring melalui aplikasi *zoom* sehingga pemanduan bisa dilakukan dengan melihat koleksi, mendengarkan penjelasan, serta dapat secara interaktif tanya jawab dengan edukator museum.

Selain VTM, beberapa museum juga terlihat aktif mengunggah tayangan edukatif di Youtube Museum. Sehingga pada akhirnya karyawan Museum menjadi semakin bertambah dan terasah talentanya, baik sebagai aktor, penulis script, kameramen, dll. Sehingga hikmahnya setelah pandemi usai, media untuk mengedukasi masyarakat menjadi semakin lengkap dan beragam, bisa melalui pemanduan langsung dengan berkunjung secara langsung ke museum, bisa melalui tayangan youtube, maupun melalui tayangan Virtual Tour Museum.

Selain itu yang tak kalah menggembirakan, museum-museum terkenal di luar negeripun di

masa pandemi ini juga menyelenggarakan Virtual Tour Museum, seperti British Museum (London); Guggenheim Museum (New York); National Gallery of Art (Washington D.C); Musée d'Orsay (Paris); National Museum of Modern and Contemporary Art (Seoul); Pergamon Museum (Berlin); Rijksmuseum (Amsterdam); Van Gogh Museum (Amsterdam); The J. Paul Getty Museum (Los Angeles); Uffizi Gallery (Florence), MASP (São Paulo); dan National Museum of Anthropology (Mexico City). Sehingga pandemi ini meski sempat mengharuskan kita dirumah saja, namun menjadi sangat memungkinkan keliling dunia mengunjungi museum-museum terkenal di dunia. Para penyelenggara museum pun dapat dengan mudah memperkaya referensinya dan terbuka cakupannya melalui VTM yang disediakan di museum lain, yang hal ini akan sangat berguna untuk memajukan museumnya.<sup>9</sup>

## Memajukan Museum melalui Optimalisasi Merdeka Belajar di Museum

Munculnya konsep *new museum*, membawa paradigma baru untuk mengembangkan museum, tidak hanya sebagai tempat menyimpan atau merawat koleksi, tetapi juga mentransfer informasi dan nilai-nilai yang terkandung pada benda tersebut agar tidak hanya sekedar diketahui siswa tetapi dapat menginspirasi dan menjadi sumber belajar bagi siswa. Oleh karenanya, museum tidak hanya sekedar melihat benda kuno, tetapi juga menjadi “rumah belajar” bagi segenap sahabat museumnya.<sup>10</sup> Sebagai “rumah belajar”, pembelajaran akan lebih berjalan maksimal, dengan menempatkan Museum tidak melulu sebagai penyedia layanan, dan siswa sebagai penerima layanan, namun akan lebih baik

<sup>7</sup> Saatnya Virtual Traveling, 16 Museum Digital Indonesia yang Bisa “Dikunjungi”.

<https://travel.kompas.com/read/2020/03/17/220300227/saatnya-virtual-traveling-16-museum-digital-indonesia-yang-bisa-dikunjungi?page=all>. Diakses pada 9 Oktober 2021 pukul 12.00

<sup>8</sup> Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, dkk. Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid 19. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol.3, No.1, 2020. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, hlm. 402–408.

<sup>9</sup> *Stuck at Home? These 12 Famous Offer Virtual Tours Museums Offer Virtual Tours You Can Take on Your Couch (Video) : Experience the best museums from London to Seoul in the comfort of your own home.* <https://www.travelandleisure.com/attractions/museums-galleries/museums-with-virtual-tours> diakses pada 9 Oktober 2021 pukul 11.00

<sup>10</sup> Dede Wahyu Firdausi. Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. Jurnal Artefak Vol.7 No.2 September 2020.

manakala melibatkan siswa maupun mahasiswa secara aktif terlibat dalam pembuatan layanan museum, dengan penyelenggara museum sebagai fasilitator belajar siswa/mahasiswa.

Merancang museum sebagai “rumah belajar”, selaras dengan program merdeka belajar yang dicanangkan oleh Mendikbudristek, Nadiem Makarim, dimana guru disekolah merancang pembelajaran berbasis proyek untuk memacu kreativitas siswa. Karena sesungguhnya banyak program di museum yang sangat memungkinkan untuk digarap bersama dengan para siswa maupun mahasiswa. Sehingga ide pengembangan museum tidak lagi hanya berkutat dari pemikiran penyelenggara museum, namun museum akan jauh lebih berkembang manakala melibatkan serta mengakomodir ide-ide dari siswa maupun mahasiswa. Terlebih para siswa maupun mahasiswa ini biasanya lebih *update* dengan trend-trend terbaru, sehingga museum akan mampu mengkomunikasikan koleksi yang dimiliki dengan cara-cara yang lebih kekinian.

Baru-baru ini, Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta ditengah Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) akibat Pandemi Covid 19, menyelenggarakan bimbingan Praktek Kerja Lapangan (PKL) Mahasiswa secara virtual. Mahasiswa PKL ini dibimbing secara langsung oleh Pamong Budaya Museum. Beberapa materi umum terkait permuseuman diberikan, kemudian

mahasiswa diberikan tugas untuk memahami materi, seperti membuat konsep kuratorial pameran, membuat naskah kehumasan museum, merancang program publik museum, dll.

Merujuk pada esensi Merdeka Belajar yang dimaksudkan untuk memberikan keleluasaan bagi siswa/mahasiswa untuk memilih pelajaran sesuai dengan minat mereka, maka kegiatan bimbingan PKL Mahasiswa ini kemudian dapat di *follow up* dengan memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk memilih bidang apa yang mereka sukai di museum, kemudian melakukan eksplorasi mendalam terkait bidang tersebut, dan menghasilkan proyek pekerjaan yang bermanfaat bagi museum. Selain itu, keberadaan *channel* Youtube Museum tentu membutuhkan sumbangan ide-ide segar dalam tiap pembuatan kontennya, sehingga para mahasiswa dapat dilibatkan dalam penggalan ide, pembuatan *script*, juga sebagai pemerannya. Para siswa pun dapat dilibatkan sebagai pemeran, pengisi suara, maupun dalam teknis pembuatan tayangan Youtube tersebut.

Museum, bila selama ini masih sebagai pihak yang pasif dalam hal penerimaan mahasiswa/siswa magang/PKL, maka sudah saatnya menjadi pihak yang aktif dalam menentukan dengan pihak mana yang sekiranya tepat untuk diajak bekerjasama, sesuai dengan kebutuhan museum. Mengingat bahwa sesungguhnya yang mengerti tentang kebutuhan

museum, adalah pihak penyelenggara museum itu sendiri. Oleh karenanya, pihak museum perlu melakukan pemetaan terkait pada bagian-bagian di museum yang membutuhkan 'penguatan', untuk kemudian berperan aktif membangun kerjasama dengan lembaga-lembaga pendidikan terkait.

## Penutup

Program 'Merdeka belajar' dan 'Kampus Merdeka' yang diusung oleh Mendikbudristek menjadi peluang yang sangat baik untuk disinergiskan bagi pengembangan museum. Menjadikan museum sebagai rumah belajar, semestinya penyelenggara museum bersama-sama dengan guru maupun dosen dapat menempatkan diri sebagai fasilitator belajar yang membuka ruang seluas-luasnya bagi para 'Pembelajar Merdeka' untuk mengeksplorasi

museum. Dengan demikian, para siswa dan mahasiswa dapat memperkaya pengetahuan, wawasan, pengalaman, serta dapat berbangga karena telah berkontribusi secara aktif bagi pengembangan museum. Selain itu, model pembelajaran seperti ini, akan terasa menjadi lebih menyenangkan, merangsang kreativitas dan inovasi para siswa, serta menciptakan perasaan handarbeni (rasa memiliki) karena pengalamannya yang begitu mendalam selama di museum. Dengan mengoptimalkan Merdeka Belajar di Museum, pada akhirnya *tagline*/slogan '**kunjungi, lindungi, lestarikan**' akan mampu kita wujudkan. Pada akhirnya, semoga Pandemi ini membawa keberkahan bagi dunia permuseuman Indonesia. Seperti filosofi anak panah, 'Dimundurkan untuk Melesat Jauh ke Depan', kiranya demikianlah harapan baik kita bagi museum Indonesia pasca Pandemi Covid-19.

## Daftar Bacaan

Firdausi, Dede Wahyu. Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. Jurnal Artefak Vol.7 No.2 September 2020.

R. Tjahjopurnomo, dkk. Sejarah Permuseuman di Indonesia. Jakarta: Direktorat Permuseuman Dirjend Sejarah dan Purbakala Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Wibowo, Tubagus Umar Syarif Hadi, dkk. Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid 19. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol.3, No.1, 2020. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

*Launch of UNESCO Report on museums around the world in the face of COVID-19.* 2020.

<https://en.unesco.org/news/launch-unesco-report-museums-around-world-face-covid-19>. diakses pada 14 Mei 2021 pukul 13.00.

Nadiem : Ortu dan Guru Masih Bingung Konsep Merdeka Belajar.

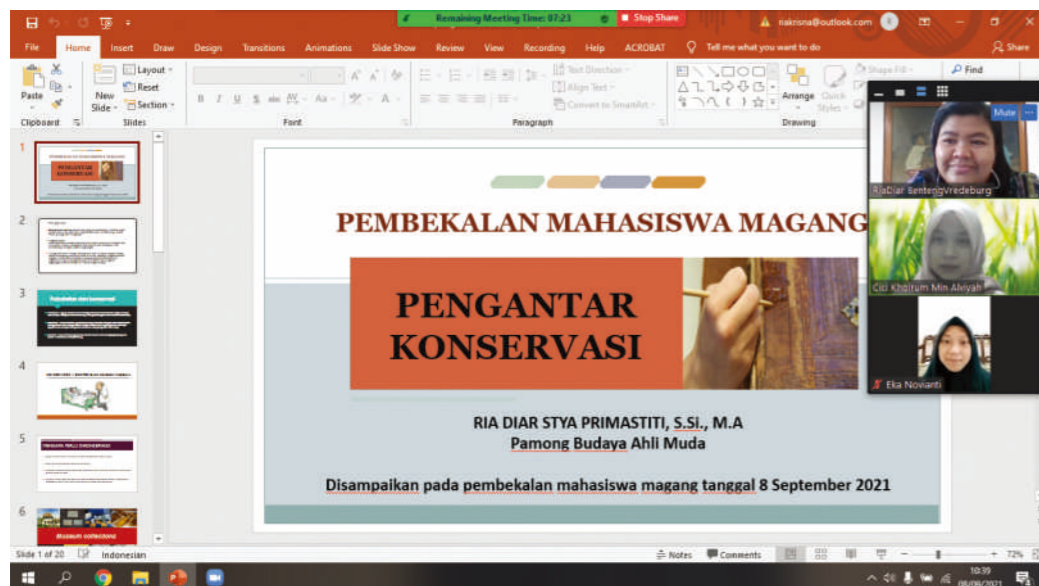
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210624133154-20-658861/nadiem-ortu-dan-guru-masih-bingung-konsep-merdeka-belajar> diakses pada 9 Oktober 2021 pukul 15.00

Saatnya Virtual Traveling, 16 Museum Digital Indonesia yang Bisa “Dikunjungi”.

<https://travel.kompas.com/read/2020/03/17/220300227/saatnya-virtual-traveling-16-museum-digital-indonesia-yang-bisa-dikunjungi?page=all>. Diakses pada 9 Oktober 2021 pukul 12.00

*Stuck at Home? These 12 Famous Offer Virtual Tours Museums Offer Virtual Tours You Can Take on Your Couch (Video) : Experience the best museums from London to Seoul in the comfort of your own home.*

<https://www.travelandleisure.com/attractions/museums-galleries/museums-with-virtual-tours> diakses pada 9 Oktober 2021 pukul 11.00



Pelaksanaan Bimbingan PKL Mahasiswa secara virtual oleh Pamong Budaya Museum.

Winarni, S.S., M.A.

# Mendongeng di Museum: Belajar Sejarah

## Pendahuluan

Konsep Merdeka Belajar merupakan pendekatan pendidikan yang diusung Mendikbudristek Nadiem Makarim. Suksesnya program merdeka belajar akan dipengaruhi oleh partisipasi dari seluruh lembaga baik lembaga pemerintah maupun non pemerintah. Tidak terkecuali dengan museum. Museum dapat mengambil bagian dalam mensukseskan Merdeka Belajar. Museum sebagai lembaga pelestari warisan sejarah budaya memiliki potensi sebagai sumber belajar sejarah. Melalui benda koleksi yang dimiliki dapat dijadikan sebagai media untuk mengetahui sejarah bangsanya. Belajar sejarah melalui benda-benda tinggalan masa lalu akan memberikan pengalaman baru pada anak. Dengan demikian belajar sejarah akan menjadi menarik dan inspiratif.

Pada saat ini pendidikan karakter menjadi isu utama pendidikan, selain itu juga menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa. Penanaman pendidikan karakter dapat diberikan lebih awal kepada anak-anak. Salah satu metode menyampaikan edukasi di museum adalah dengan program “Mendongeng di Museum”. Dongeng, tidak hanya kegiatan untuk menidurkan anak tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan pada otak kanan anak, psikologis, kecerdasan emosional, karakter mulia, serta meningkatkan imajinasi pada anak. Mendongeng sebagai media pendidikan karakter yang efektif bagi anak, karena anak akan lebih mudah memahami. Dari dongeng anak akan dapat

belajar mengenai dunia, kehidupan, diri sendiri, maupun orang lain.

Dongeng merupakan warisan budaya yang sudah di kenal lama. Walaupun dongeng sering dikatakan sebagai kisah atau cerita rekaan namun tidak berarti dongeng itu tidak bermanfaat. Dalam proses perkembangannya dongeng senantiasa mengaktifkan aspek-aspek intelektual, kepekaan, kehalusan budi, seni, fantasi, dan imajinasi kepada para pendengarnya. Metode mendongeng dapat dikembangkan di museum sebagai salah satu alternatif belajar sejarah. Dongeng mempunyai kekuatan untuk mengikat hubungan, menghibur, dan memberi pelajaran dan mudah dipahami. Tak kalah penting, mendongeng merupakan salah satu bentuk komunikasi antara museum dengan pengunjung terutama anak-anak. Interaksi langsung itu akan sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter anak. Selain itu, dongeng merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menghadirkan imajinasi pada anak. Kisah dalam dongeng pada hakikatnya merupakan sebuah imajinasi. Menghadirkan dunia imajinasi sejak dini pada anak sangat bermanfaat bagi kesehatan anak.<sup>1</sup>

Tidak semua jenis dongeng yang cocok disampaikan kepada anak-anak. Oleh karena itu harus ada pemilahan tema yang cocok disampaikan kepada anak-anak. Jenis dongeng yang paling cocok disampaikan bagi anak diantaranya sebagai berikut.

1. Dongeng Tradisional, merupakan dongeng yang berkaitan dengan dongeng rakyat dan biasanya turun termurun. Misalnya, Dongeng Legenda Roro Jonggrang.
2. Dongeng Futuristik (Modern) disebut juga dongeng fantasi. Dongeng ini biasanya berdongeng tentang sesuatu yang fantastik, misal tokohnya bisa terbang. Contohnya tokoh Superman.
3. Dongeng pendidikan adalah dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak. Misalnya cerita tentang belajar menyikat gigi sejak dini.
4. Fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan bisa berbicara seperti manusia, misalnya dongeng persahabatan burung jalak dan kerbau.
5. Dongeng sejarah biasanya terkait dengan suatu peristiwa sejarah. Dongeng ini banyak yang bertemakan kepahlawanan. Misalnya, Dongeng masa kecil Pangeran Diponegoro.
6. Dongeng terapi adalah dongeng yang diperuntukkan bagi anak-anak korban bencana atau anak-anak yang sakit. Misalnya, Kancil dan Buaya.

Tema dan isi dongeng yang dikemas secara menarik, serta disajikan dan disampaikan secara ekspresif dan impresif pada kondisi dan waktu yang tepat dan sesuai. Ki Hajar Dewantara, menyatakan bahwa pendidikan anak merupakan masa peka atau masa penting bagi kehidupan anak, di mana pada masa tersebut masa terbukanya jiwa anak sehingga segala pengalaman yang diterima anak pada masa itu akan menjadi dasar jiwa yang menetap, sehingga pentingnya pendidikan di dalam masa anak-anak untuk bertujuan menambah isi jiwa bukan merubah dasar jiwa.

Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pemilihan dongeng yang baik.

1. Dongeng harus menarik dan memikat perhatian pendongeng itu sendiri. Apabila

dongeng menarik dan memikat perhatian maka pendongeng akan bersungguh-sungguh dalam mengemas dan mendongengkan kepada anak secara mengasyikkan.

2. Dongeng sesuai dengan kepribadian anak, gaya, dan bakat anak supaya memiliki daya tarik terhadap perhatian anak dan keterlibatan aktif dalam kegiatan mendongeng.
3. Dongeng sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan mencerna isi dongeng.
4. Dongeng cukup pendek dalam rentang jangkauan waktu perhatian anak.

## Museum dan Sumber Belajar Sejarah

Menurut PP 66 tahun 2015 tentang Museum, adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum merupakan aturan pelaksanaan dari ketentuan Pasal 18 ayat (5) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Museum memiliki koleksi. Koleksi Museum atau Koleksi disebutkan dalam PP 66 tahun 2015 tentang Museum sebagai Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya dan/atau Bukan Cagar Budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata.

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta merupakan museum khusus sejarah perjuangan bangsa. Sesuai jenis koleksinya, Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dapat dijadikan tempat belajar sejarah bagi anak-anak. Sejarah merupakan ilmu yang menelaah asal usul dan perkembangan di masa lalu. Koleksi museum dapat dijadikan sumber belajar sejarah. Sehingga dapat dijadikan alternatif bagi anak belajar sejarah selain di sekolah.<sup>3</sup> Koleksi museum

<sup>1</sup> Jurnal Ilmiah, VISI PTK-PNF.Vol.3 No.2-2008, Strategi Pembelajaran Paud Melalui Metode Dongeng Bagi Pendidik Paud Ade Kusmiadi, Sriwahyuningsih, dan Yuyun Nurfalah

<sup>2</sup> PP No.66 tahun 2015 tentang museum

<sup>3</sup> Djoko Soekiman, Peranan Museum dalam Pemahaman Sejarah. Museografia, XXV.No.1 tahun 2001 hal.21

memiliki nilai-nilai ilmu pengetahuan yang dapat dianalisa dari berbagai aspek. Benda koleksi museum memiliki informasi yang menjadi bukti materiil peristiwa sejarah. Koleksi museum bukanlah benda kuno yang bisu. Dibalik koleksi museum yang dipamerkan akan memberikan informasi tentang apa, siapa, mengapa, kapan, dimana dan bagaimana. Untuk itu pihak museum harus terus berinovasi dan berkreasi menyajikan koleksi museum dengan berbagai bentuk yang menarik dan interaktif. Dengan demikian museum akan menjadi alternatif yang dikunjungi masyarakat. Keberadaan museum dapat menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran sejarah. Bagi siswa museum dapat dijadikan tempat memadukan teori dan kenyataan. Artinya di pendidikan formal siswa mendapat pelajaran tentang Agresi militer Belanda II, di museum siswa dapat melihat benda-benda berkaitan tentang peristiwa sejarah tersebut. Untuk menjalankan fungsi edukasi, maka museum melaksanakan program-program kegiatan seperti pameran, seminar, pemutaran film, penerbitan katalog pameran, dan kegiatan-kegiatan lain yang mendukung tugas dan fungsi museum seperti kegiatan mendongeng.

## Mendongeng di Museum: Cara Belajar Sejarah yang Menarik

Mendengar kata "Pelajaran Sejarah", sering dianggap membosankan. Sejarah sering diidentikkan dengan nama peristiwa penting, tahun, dan pelaku sejarah. Sehingga banyak anak yang kurang tertarik untuk belajar sejarah. Padahal sebenarnya esensi dari belajar sejarah adalah menggali nilai-nilai dalam peristiwa sejarah atau belajar bagaimana tokoh sejarah menghadapi hidup dan membuat sejarah. Antara museum, belajar sejarah dan mendongeng dapat berkolaborasi, sehingga museum dapat menjadikan dongeng sebagai media dalam belajar sejarah. Mendongeng di Museum menjadi salah satu program edukasi di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, agar kegiatan belajar sejarah di museum menjadi menarik. Salah satunya adalah Program edukasi di Museum

Benteng Vredeburg Yogyakarta adalah Mendongeng di Museum. Program mendongeng di Museum merupakan salah satu metode belajar sejarah yang menarik dan menyenangkan.



Kak Bimo dalam acara Museum Mendongeng secara daring dalam rangka memperingati Hari Kebangkitan Nasional

Penyampaian informasi sejarah di museum dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, namun tanpa merubah arti hakiki dari nilai sejarah yang direkam oleh museum. Sejarah yang identik dengan cerita-cerita masa lalu, maka sangat pas menyampaikannya dengan gaya dongeng. Hal ini dapat memberikan suasana baru bagi museum untuk mengedukasi anak tentang sejarah. Sehingga belajar sejarah menjadi menyenangkan.

Tentunya materi cerita juga harus disampaikan dengan cara bercerita. Lebih menarik lagi jika dapat menunjukkan ekspresi dan intonasi suara yang variatif. Disesuaikan dengan topik pembelajaran yang sedang berlangsung. Cara ini akan lebih menarik antusias anak dalam mendengarkan penjelasan sejarah. Jika anak-anak senang, maka mereka akan mudah mengingat peristiwa yang diceritakan.



Museum Mendongeng bersama 1000 anak berkebutuhan khusus

Menghadirkan film atau youtube bertema sejarah, mengajak berkunjung ke museum, mungkin dapat menumbuhkan semangat anak-anak untuk lebih menghargai sejarah. Sekolah dapat bekerja sama dengan museum yang dapat dijadikan tempat kedua selain sekolah untuk belajar sejarah. Banyak program-program museum yang dapat dijadikan alternatif anak untuk belajar sejarah yang menarik dan inspiratif. Salah satunya dengan program mendongeng di museum. Untuk melaksanakan program ini Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta bekerjasama dengan komunitas dongeng di Yogyakarta "Kampung Dongeng" (KADO) yang dipelopori oleh Kak Awe dan pendongeng anak Kak Bimo.



Penyerahan Rekor Muri kepada Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta yang telah memecahkan rekor mendongeng bersama 1000 anak berkebutuhan khusus.

Pesan-pesan edukasi kesejarahan disampaikan oleh komunitas dongeng Yogyakarta (Kak Awe) dan Kak Bimo dalam pentas dongeng di museum. Kak Awe menjadikan bonekanya sebagai media interaksi dengan anak-anak. Sedangkan Kak Bimo yang lihai menirukan suara-suara dapat membuat suasana menjadi menyenangkan. Dalam menyampaikan materi pendongeng mengajak berinteraksi dengan anak-anak, mereka dilibatkan dalam acara mendongeng di museum bukan hanya mendengarkan. Materi yang

disampaikan sesuai dengan informasi kesejarahan, seperti cerita tentang Serangan Umum 1 Maret 1949, Perang Kemerdekaan di Yogyakarta, sumpah pemuda dan lain lain. Penyampaian dongeng disampaikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan didukung dengan kata dan tingkah laku pendongeng yang lucu. Sajian dongeng ini membuat anak menjadi senang dan gembira sekaligus dapat belajar sejarah. Mendongeng di museum juga diperuntukkan anak-anak berkebutuhan khusus dan program mendongeng di museum dengan 1000 anak berkebutuhan khusus (ABK) telah mengantarkan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta mendapat REKOR MURI ke 9.176.

## Penutup

Museum memiliki fungsi utama yaitu preservasi, edukasi dan rekreasi. Namun tidak jarang masyarakat menganggap museum sebagai tempat menyimpan koleksi. Sehingga muncul persepsi bahwa ke museum itu hanya akan melihat koleksi saja. Hal ini menjadi tantangan bagi museum untuk selalu mengembangkan museum melalui program-program. Museum harus dapat mentransfer informasi dan nilai-nilai yang terkandung dibalik benda koleksi agar menginspirasi dan menjadikan sebagai sumber belajar sejarah.

Kegiatan edukasi di museum sangat penting dalam mewujudkan visi, misi, dan tujuan museum. Dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung, dalam proses penyampaian informasi tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik melalui pendekatan dengan melibatkan komunitas. Dengan demikian Museum tidak hanya sekedar tempat melihat benda kuno, tetapi juga menjadi “rumah belajar” bagi pengunjung.

## Referensi

- PP No.66 tahun 2015 tentang museum
- Ade Kusmiadi, Sriwahyuningsih, dan Yuyun Nurfalah Jurnal Ilmiah, VISI PTK-PNF.Vol.3 No.2-2008, Strategi Pembelajaran Paud Melalui Metode Dongeng Bagi Pendidik Paud Ade Kusmiadi, Sriwahyuningsih, dan Yuyun Nurfalah
- Djoko Soekiman , Peranan Museum dalam Pemahaman Sejarah. Museografia, XXV.No.1 tahun 2001
- Direktorat Permuseuman, Kecil Tetapi Indah, Pedoman Pendirian Museum,Proyek Pembinaan Museum, Ditjenbud, Depdikbud.
- Suharja. dkk, Buku Panduan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, 2011.

Muri Kurniawati, S.IP., M.A.

# Merdeka Belajar: Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta Ciptakan Iklim Ramah Difabel

## Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa manusia lainnya. Manusia adalah makhluk hidup yang senantiasa melakukan interaksi dan bekerja sama dengan sesama untuk menjalankan aktivitas kehidupannya. Manusia mempunyai derajat dan hak yang sama di dalam hukum, namun tidak semua manusia mempunyai fisik normal atau terlahir sempurna. Kalangan difabel adalah mereka yang mempunyai keterbatasan dalam melakukan aktivitas sehari-hari karena ketidakmampuan yang mereka miliki. Keterbatasan yang ada bukan alasan untuk menutup aksesibilitas mereka terhadap fasilitas umum. Mereka adalah juga makhluk ciptaan Tuhan yang harus kita rangkul untuk bekerja sama dalam menjalani kehidupan.

Sejarah panjang kehidupan manusia tersimpan dalam museum yang tersaji dalam pameran koleksi bukti peninggalan manusia dan lingkungannya. Museum sebagai lembaga yang menyimpan memori kolektif manusia adalah sumber ilmu pengetahuan yang layak dan wajib untuk diketahui serta senantiasa disosialisasikan kepada masyarakat. Museum dengan beragam koleksinya merupakan laboratorium sejarah yang mampu mengungkap sejarah masa lalu untuk dijadikan pedoman dalam menghadapi tantangan jaman. Untuk itu museum harus dapat

membuka akses bagi siapapun yang akan berkunjung tidak terkecuali para difabel.

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Makarim dalam rangka memperingati hari disabilitas nasional mengajak masyarakat terus bergotong royong menghadirkan pendidikan yang inklusif. Kondisi fisik bukanlah penghalang untuk meraih prestasi. Bagi Nadiem, tidak ada pengecualian hak dalam dunia pendidikan. Semua anak termasuk anak-anak difabel harus dapat diterima dan hadir serta berpartisipasi penuh dalam seluruh aspek pembelajaran.

## Merdeka Belajar

Undang Undang Dasar (UUD) Republik Indonesia 1945 pasal 31 ayat 1 berbunyi, setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Setiap warga negara memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan tanpa memandang latar belakang dan kondisi fisik. Para difabel yang terdiri dari tuna rungu, tuna grahita, tuna daksa, tuna netra dan autisme juga memiliki kesempatan yang sama dalam mendapatkan fasilitas pendidikan. Keberadaan para difabel semakin mendapat perhatian dengan lahirnya Undang Undang No 8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemdikbudristek) dalam upaya

mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas telah mengeluarkan berbagai program. Merdeka Belajar adalah salah satu program yang dilakukan dalam rangka memperbaiki sistem pendidikan nasional. Merdeka Belajar diharapkan mampu menciptakan suasana nyaman dan gembira dalam kegiatan belajar dan mengajar. Merdeka Belajar menjadi hak setiap warga negara Indonesia tidak hanya ditujukan untuk peserta didik yang normal tetapi juga untuk para difabel. Para difabel berhak dan wajib mendapatkan pendidikan yang setara dengan siswa normal.

Payung hukum terkait pendidikan yang setara ini terdapat dalam UUD 1945 pasal 31, Undang Undang No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 2020 tentang Akomodasi yang Layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas, dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 70/2009 tentang Pendidikan Inklusi Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi dan atau Bakat Istimewa. Keberadaan payung hukum tersebut sebagai pedoman dalam memenuhi hak hak kesetaraan pendidikan bagi para difabel. Hal ini merupakan kewajiban negara dalam memenuhi hak setiap warga negaranya.

Pendidikan inklusi menjadi pilihan pemerintah dalam menjembatani kebutuhan para difabel terkait kesetaraan pendidikan. Pendidikan inklusi adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satu lingkungan pendidikan secara bersama-sama tanpa terkecuali. Secara teoritis, inklusi merupakan lawan dari eksklusi yang artinya pengecualian, oleh karena itu pendidikan inklusi tidak boleh mengecualikan siapapun. Adapun manfaat dari pendidikan inklusi yaitu berkembangnya kemampuan anak-anak dalam akademik maupun sosialnya. Pendidikan inklusi

merupakan fondasi yang baik untuk menumbuhkan rasa penerimaan dan penghargaan antara sesama peserta didik.

Pencanangan Merdeka Belajar oleh Kemendikbudristek merupakan upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia unggul melalui penguatan peran seluruh insan pendidikan termasuk para difabel. Kebijakan ini diimplementasikan melalui pertama, perbaikan pada infrastruktur dan teknologi. Kedua, perbaikan kebijakan, prosedur, dan pendanaan serta pemberian otonomi lebih bagi satuan pendidikan. Ketiga, perbaikan kepemimpinan, masyarakat, dan budaya. Keempat, melakukan perbaikan kurikulum, pedagogi dan asesmen. Mendikbudristek, Nadiem Makarim menjelaskan alasan memilih konsep “Merdeka Belajar” sebagai upaya mewujudkan kemandirian dan kemerdekaan bagi lingkungan pendidikan guna menentukan sendiri cara terbaik dalam proses pembelajaran. Permasalahan bangsa akan dapat teratasi dengan adanya Sumber Daya Manusia yang unggul melalui konsep Merdeka Belajar.

Mendikbudristek, Nadiem Makarim pada saat rapat kerja dengan Komisi X di Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia menyampaikan bahwa konsep Merdeka Belajar sebagai program Kemendikbudristek. Hal yang mendasari kebijakan tersebut adalah filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara yaitu kemerdekaan dan kemandirian merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Merdeka Belajar adalah konsep paling tepat untuk digunakan sebagai filsosofi perubahan dari metode pembelajaran sebelumnya. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia secara manusiawi. Sesuai kodrat alam anak dibimbing untuk mengembangkan bakat serta potensi yang ada. Ki Hajar Dewantara dengan sistem *among* menempatkan asas kemerdekaan bagi tumbuhnya potensi dan karakter setiap anak didik. Sistem *among* menggunakan pendekatan kepemimpinan, artinya setiap pamong adalah pemimpin para murid dalam proses belajar mengajar. Pamong harus memiliki sikap *ing ngarso sung tuladha, ing*

*madya mangun karsa, tut wuri handayani*. Artinya bahwa pamong harus mampu: menjadi teladan, menjadi mitra dalam memotivasi dan mengembangkan bakat siswa, menjadi pendorong siswa untuk mandiri (Wahyudi, 2007: 84)

## Museum Ramah Difabel

Perasaan nyaman ketika berada di museum merupakan hak semua insan, tidak terkecuali para difabel. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta mempertimbangkan kebutuhan difabel dalam desain dan pembangunan fasilitasnya. Pembangunan fasilitas bagi kalangan difabel merupakan upaya dalam menciptakan kenyamanan dan keamanan selama melakukan kunjungan museum. Hal ini sesuai dengan UU No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas Pasal 1 Ayat 8 yang berbunyi aksesibilitas adalah kemudahan yang disediakan untuk Penyandang Disabilitas guna mewujudkan kesamaan kesempatan.

Menurut UU No 8 Tahun 2016 Penyandang Disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Penyandang disabilitas terbagi menjadi empat kelompok, yakni penyandang disabilitas fisik, penyandang disabilitas intelektual, penyandang disabilitas mental, dan penyandang disabilitas sensorik. Secara definisi disabilitas adalah ketidakmampuan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. Difabel merupakan istilah yang lebih halus untuk menggambarkan kondisi seseorang yang mengalami disabilitas. Difabel bukan berarti tidak mampu melainkan adanya keterbatasan dalam melakukan aktivitas tertentu. Kondisi seorang difabel dapat diperbaiki dengan alat bantu yang akan menjadikannya mampu beraktifitas. Disabilitas fisik yaitu gangguan gerak yang menyebabkan tidak mampu berjalan. Disabilitas intelektual yaitu kehilangan ingatan.

Disabilitas mental yaitu fobia, depresi, skizofrenia atau gangguan kecemasan. Disabilitas sensorik yaitu gangguan pendengaran atau penglihatan. Setiap penyandang disabilitas memiliki kebutuhan aksesibilitas yang berbeda.

Aksesibilitas yang dibutuhkan para disabilitas fisik yaitu ketersediaan aksesibilitas untuk menuju tempat yang lebih tinggi dalam bentuk bidang miring, lift, dan atau bentuk lainnya. Kebutuhan para disabilitas intelektual yaitu memerlukan fleksibilitas dalam proses, penyesuaian bentuk materi yang disampaikan, fleksibilitas pencapaian maupun evaluasi dan penilaian dalam pembelajaran. Kebutuhan para disabilitas mental hampir sama dengan disabilitas intelektual, perbedaannya adalah mereka tidak memerlukan tambahan materi keterampilan untuk berinteraksi sosial dan hidup mandiri dalam masyarakat. Penyelenggara perlu menyediakan tempat untuk melepas ketegangan yang disebut dengan ruang relaksasi. Disabilitas sensorik terbagi kedalam tiga jenis, yaitu: disabilitas netra, disabilitas rungu, dan disabilitas rungu-netra. Secara garis besar kebutuhan para disabilitas sensorik adalah adanya aksesibel dalam penggunaan teknologi. Ketersediaan denah timbul/maket maupun koleksi benda/replika yang dapat menggambarkan secara fisik suatu objek. Juga ketersediaan pendampingan oleh juru bahasa isyarat.

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta sebagai museum khusus sejarah perjuangan bangsa Indoneisa yang terbuka untuk umum, tanpa terkecuali membuka akses kunjungan untuk berbagai kalangan. Termasuk para difabel mendapatkan pelayanan kunjungan dari museum. Hal ini sesuai dengan visi museum yaitu museum sebagai wahana penguatan pendidikan karakter generasi muda melalui pelayanan prima dan berintegritas. Museum adalah lembaga layanan publik, sebagai tolok ukur yaitu kepuasan pelanggan. Untuk itu museum akan selalu berusaha mengakomodasi kebutuhan informasi kepada pengunjung tanpa adanya pengecualian. Aspek bukti fisik Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dalam meningkatkan kepuasan

pengunjung khususnya para difabel yaitu: ruang pameran yang representatif dengan lampu penerangan yang cukup, *AC central*, petunjuk arah serta label yang informatif sebagai pendukung kebutuhan informasi para difabel.

Sarana dan fasilitas ramah difabel di museum antara lain: ketersediaan kursi roda cukup membantu para disabilitas fisik menjelajahi museum. Taman yang luas dengan pepohonan yang rindang sebagai sarana relaksasi bagi para disabilitas mental. Ketersediaan ramp di depan ruang pengenalan dan ruang diorama juga memudahkan akses bagi para disabilitas fisik untuk memasuki ruang tersebut.



Ramp sebagai akses disabilitas fisik menuju ruang pengenalan maupun ruang diorama Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

Ketersediaan handrailing serta closet duduk di ruang toilet akan sangat membantu penyandang disabilitas fisik menggeser tubuhnya ke arah closet. *Guiding block* yang berguna untuk memudahkan para disabilitas sensorik khususnya tuna netra memasuki Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta. *Guiding Block* dapat memandu para tuna netra mendapatkan jalan yang aman dan benar serta terlindungi dari kondisi yang berbahaya misalnya, jalan berlobang. Pada tahun 2021, keberadaan *guding block* masih dalam taraf pembahasan internal khususnya menyangkut penataan block, mengingat banyak aspek yang harus dipertimbangkan dari sisi kenyamanan, keamanan dan keindahan. Selain itu museum juga membuka akses bagi penyandang tuna

rungu atau gangguan pendengaran dengan menyediakan juru bahasa isyarat. Saat ini juru bahasa isyarat telah menjadi bagian penting dalam berkomunikasi. Juru bahasa isyarat sangat membantu para tuna rungu dalam memahami materi yang disampaikan. Juru bahasa isyarat memiliki tanggung jawab untuk menginterpretasikan percakapan dan atau informasi dari audio ke dalam bahasa isyarat. Saat ini beberapa museum telah menyediakan juru bahasa isyarat bagi pengunjung difabel, seperti yang juga dilakukan oleh Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta pada waktu kunjungan virtual atau kunjungan khusus.



Juru bahasa isyarat menerjemahkan informasi dari edukator kepada para difabel. (Foto: Dok. MBVY).

Adapun kegiatan ramah difabel di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta antara lain adalah kunjungan reguler, mendongeng serta *virtual visit* untuk difabel. Kunjungan difabel secara reguler sebelum pandemi telah dilakukan beberapa kali bahkan ada dari luar kota Yogyakarta. Pada saat Vredenburg Fair tahun 2019 salah satu agenda acaranya adalah Mendongeng Bersama 1000 Anak Berkebutuhan Khusus. Kegiatan tersebut diikuti oleh 47 Sekolah Luar Biasa (SLB) dan Sekolah Inklusi di Daerah istimewa Yogyakarta (DIY). Mereka merupakan anak-anak difabel dari berbagai jenis ketunaan.



Mendongeng Bersama 1000 Anak Berkebutuhan berhasil meraih Rekor MURI pada saat Vredenburg Fair 2019. (Foto: Dok. MBVY).

Kegiatan ini adalah yang baru pertama kali dilakukan dan berhasil mencatat Rekor MURI yang ke 9.176. Pada masa pandemi ini tidak ketinggalan para difabel dari Sekolah Luar Biasa Daerah Istimewa Yogyakarta juga melakukan kunjungan secara virtual. Peserta difabel dalam kegiatan kunjungan virtual cukup signifikan jumlahnya, artinya kegiatan ini cukup diminati dan berhasil mendapatkan apresiasi.

## Penutup

Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta dalam rangka mendukung program Merdeka

## Daftar Pustaka

- Undang Undang Dasar 1945
- Undang Undang No. 8 Tahun 2016
- Wahyudi, Giat. 2007. *Sketsa Pemikiran Ki Hajar Dewantara Membangun Kembali Pendidikan Nasional*. Sanggar Filsafat Indonesia Muda, Lembaga Kajian dan Komunikasi Masyarakat Fisip. Untag 45. Jakarta.
- <https://www.alodokter.com/mengenal-perbedaan-disabilitas-dan-difabel>

Belajar dari Kemendikbudristek senantiasa berupaya untuk membuka akses selebar-lebarnya bagi pengunjung tanpa terkecuali. Termasuk para difabel yang keberadaannya dilindungi dengan payung hukum Undang Undang No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Persamaan hak adalah kata kunci untuk memberikan pelayanan terbaik kepada mereka.

Ketersediaan sarana, prasarana, fasilitas dan layanan yang mendukung para difabel adalah bentuk keseriusan museum dalam melayani pengunjungnya. Kesiapan museum dalam menyambut kunjungan para difabel merupakan bentuk pelayanan prima museum. Namun demikian bukan berarti Museum Benteng telah sempurna dalam memberikan pelayanan kepada pengunjung difabel. Masih banyak hal yang harus dibenahi dan ditingkatkan dalam pelayanan, fasilitas, dan sarana yang harus disediakan oleh museum.

Oleh karena itu museum ramah difabel adalah sebuah cita-cita yang harus terus diperjuangkan guna menciptakan iklim yang baik dalam pembelajaran nilai-nilai sejarah di museum. Para difabel dengan segala keterbatasannya tetap harus kita posisikan sesuai dengan harkat dan martabatnya. Dengan tekad dan semangat kebersamaan tentunya cita-cita tersebut akan mudah untuk direalisasikan. Salam Sahabat Museum.

Hajar Pamadhi

# Platform Merdeka Belajar di Museum

## Intisari

Pada harfiahnya museum mempunyai program pengembangan, dengan modal dasar koleksi untuk kepentingan edukasi. Fungsi edukatif adalah menyiapkan model, strategi dan materi belajar dengan mendasarkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran dimulai dengan pemberian informasi, diskusi dan penyimpulan serta implikasi. secara inovatif dengan platform merdeka belajar berbasis teknologi digital. Pembelajaran aktif ini mampu meningkatkan minat belajar sepanjang hayat dengan penyesuaian kondisi pengunjung diantaranya; memberi kemerdekaan belajar berdasarkan perkembangan intelektual (kognitif), rasa (afektif) dan karsa (greget) belajar berdasarkan kodrat alami (kodrat alam).

**Kata kunci:** Merdeka belajar, Teknologi Digital, Virtual tour Museum

## Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan ilmu, keberadaan museum di tengah masyarakat plural mengalami perkembangan peran. Benda koleksi yang ada di museum dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari metode mendidik. Semenjak sekolah-sekolah formal hadir dan materi pelajaran terhimpun dalam kurikulum pembelajaran, maka pengetahuan yang berasal dari benda koleksi dikemas berupa rangkaian pengetahuan yang tertulis. Peran benda koleksi digantikan uraian kata dan gambar ataupun video. Kembalilah benda koleksi berperan sebagai materi yang tersimpan di museum, menjadi benda antik sebagai koleksi khusus.

Perkembangan ilmu mendidik, terutama dalam memerdekakan belajar anak, memanfaatkan kembali koleksi untuk program pengajaran. Beberapa negara telah mengangkat museum berperan dalam pendidikan bangsa, dan menetapkan pengetahuan baru yaitu **Pendidikan Museum**. *Museum education has the power and*

*the responsibility to do the challenging inner work of tackling tough topics and turning them into teachable moments.* (Monica O Montgomery) (<https://www.goodreads.com/quotes/tag/museum-education>). Museum direncanakan untuk kebutuhan pendidikan dengan memerankan koleksi sebagai pembangkit imajinasi serta materi pembelajaran. Beberapa negara seperti Turki dan sederetan negara Timur Tengah telah mengembalikan koleksi sebagai bagian dari pendidikan karakter. Koleksi dimanfaatkan sepenuhnya terkait dengan program belajar, di Eropa telah merancang kebermanfaatan museum untuk pendidikan dan pengajaran, sebagai berikut:

*“Museums with rich artefacts inside them set the stage for understanding culture, art and history, therefore contribute for education. Instead of visiting like a spectator only, museums should be reviewed as locations to interact with items in display. Museums as being buildings rich in historical and cultural items where a community can display its past, culture and way of life, are new places that can*

*be used for educational purposes in Turkish Republic of Northern Cyprus (TRNC)* ([www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com))-  
[https://www.researchgate.net/publication/274176826\\_the\\_use\\_of\\_Museums\\_for\\_Educational\\_Purposes\\_Using\\_Drama\\_Method](https://www.researchgate.net/publication/274176826_the_use_of_Museums_for_Educational_Purposes_Using_Drama_Method)).

Peran museum sebagai ruang penyimpanan koleksi bersejarah dan sebagai ruang aktivitas belajar beserta guru dengan bantuan kurator, edukator dan fasilitator.

## Merdeka Belajar dan Sistem Among

Pada putaran Merdeka Belajar level 2 sudah memperkirakan kelayakan museum dalam pendidikan, terutama untuk membangkitkan semangat belajar dengan mengenang, memahami dan merefleksikan ke depan. Senyampang dengan program Merdeka Belajar, koleksi museum dirancang sebagai media apresiasi masa lalu dan pendidikan karakter. Peran edukator sebagai guru dan guru sebagai edukator yang terkait dengan beberapa mata pelajaran. Persoalan baru penyelenggaraan museum pada pandemik adalah hilangnya rutinitas promosi dan *branding* museum untuk pendidikan. Model **merdeka belajar** untuk menguatkan pendidikan yang berbasis (1) belajar sepanjang hayat, (2) museum sebagai alternatif ruang belajar; ruang berpikir, ruang berkontemplasi serta ruang berimajinasi dan berekspresi melalui seni. (3) koleksi di museum mampu diperankan sebagai alat peraga, media, wahana berpikir dan berdiskusi, sesuai dengan tingkat kebutuhan, keinginan dan tujuan peserta didik. (4) prinsip 'Merdeka Belajar' adalah menciptakan ekosistem, oleh sebab itu koleksi serta program museum dapat difungsikan sebagai guru dan sebaliknya.

Merdeka Belajar sebagai konsep, prinsip, model serta pola belajar menghendaki peserta didik aktif mencari sumber dan bahan pemecahan masalah dari pengalaman maupun kepustakaan. Program Merdeka Belajar ini dirancang secara bertahap (level) dengan

mengikuti ketersediaan dana serta kesempatan. Nadiem Makarim (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Dikti) menjelaskan Merdeka Belajar 2021 berfokus pada delapan prioritas, namun yang terkait dengan pendidikan dasar dan menengah dapat dilihat dari empat tujuan, yaitu:

1. Digitalisasi Sekolah Fokus selanjutnya pada Merdeka Belajar 2021 adalah program digitalisasi sekolah dan medium pembelajaran melalui empat sistem penguatan platform digital, delapan layanan terpadu Kemendikbud, kehumasan dan media, 345 model bahan ajar dan model media pendidikan digital, serta penyediaan sarana pendidikan bagi 16.844 sekolah
2. Prestasi dan penguatan karakter Prioritas selanjutnya adalah pembinaan peserta didik, prestasi, talenta, dan penguatan karakter. Prioritas ini akan diciptakan melalui tiga layanan pendampingan advokasi dan sosialisasi penguatan karakter, pembinaan peserta didik oleh 345 pemerintah daerah, serta peningkatan prestasi dan manajemen talenta kepada 13.505 pelajar.
3. Pemajuan kebudayaan dan bahasa Kemendikbud akan memberikan apresiasi dan peningkatan SDM kepada 5.225 orang di 994 satuan pendidikan, mengadakan kegiatan dan program publik dengan sasaran 619.515 orang, 450 layanan, 352 kegiatan dan satu platform holistik, pengelolaan cagar budaya dan warisan budaya tak benda pada 72.305 unit, penguatan desa dan fasilitas bidang kebudayaan kepada 359 desa dan 260 kelompok masyarakat, serta layanan kepercayaan dan masyarakat adat kepada 1.031 orang di 25 wilayah adat. (<https://www.kompas.com/edu/read/2021/01/06/065358771/mendikbud-nadiem-8-program-prioritas-merdeka-belajar-di-tahun-2021?page=all>)

Tiga dari delapan program tersebut seiring dengan rancangan program pengembangan museum di Indonesia, yaitu: digitalisasi, keterkaitan dengan belajar (pendidikan) dan ketersambungannya, ekosistem belajar dalam

program Merdeka Belajar. Program digitalisasi pembelajaran seiring dengan program digitalisasi museum yaitu *virtual tour*. Selanjutnya, memadukan prinsip 'Merdeka Belajar' dengan program *virtual tour* dapat disatukan sebagai berikut: museum memberikan kesempatan para peserta didik melakukan kunjungan, baik *virtual* (daring) maupun langsung (luring) dengan prinsip kemerdekaan dalam belajar. Guru melakukan kerjasama dengan edukator museum mengajar dengan cara, metode, strategi yang tepat. Prinsip ini merupakan kolaborasi antara program digitalisasi pembelajaran dengan *virtual tour* museum dan memposisikan edukator sebagai guru dan sebaliknya guru sebagai edukator. Jalur yang sama ini dapat direkonseptualisasikan dimana pembelajaran daring (*digital learning*) dengan *digital touring museums*. Posisi ini sangat memungkinkan melakukan *sharing ideas* antara, museum (edukator dan kurator) dengan guru (unsur sekolah), Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga, masyarakat serta para pemuda masyarakat peduli pendidikan secara simultan.

Dalam program Merdeka Belajar, memperkenalkan pembelajaran berdeferensiasi yang mengutamakan kodrat alam peserta didik. Inti pembelajaran deferensiasi pada prinsipnya memberi kesempatan belajar para peserta didik sesuai dengan minat, kebutuhan agar nantinya berkembang sesuai dengan hasrat dan tanggungjawab. Maksud merdeka belajar untuk peserta didik mendasarkan pada 'kodrat alam' sama dengan system among. Inti sistem among (Ki Hadjar dewantara, 1974) mendasarkan: cara mendidik dengan mendahulukan kodrat alam peserta didik, dan konsekuensinya mewajibkan guru memberi mementingkan kodrat-iradat anak. Hal ini sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar dengan 'berdeferensi', diantaranya adalah memperhatikan perbedaan peserta didik: minat, kurang minat, pandai kurang pandai, bakat dan kurang bakat yang disatukan dengan belajar secara merdeka. Perbedaan tersebut berada dalam ruang pembelajaran sehingga peran guru sangat kuat menghantarkan peserta didik sesuai

dengan kodrat dan iradatnya (sistem among). Sistem among memberikan kesempatan belajar di museum dengan menginterpretasi koleksi sebagai ciptaan manusia yang berisi gagasan, ide serta ideologi yang dapat dikupas dari perannya sebagai benda peraga, media belajar serta benda sejarah.

## Platform Digital Teknologi dalam Merdeka Belajar di Museum

Ketika museum mengalami hambatan komunikasi dengan masa akibat bencana Covid-19, terdapat keuntungan yaitu penguatan sistem digital dengan *virtual tour* untuk kepentingan apresiasi budaya dan pendidikan. Kehadiran *virtual tour* dapat dimanfaatkan oleh sekolah dan guru merancang pembelajaran daring. *Storyline* benda koleksi dapat dikaitkan dengan kebutuhan belajar, misalnya: mengangkat sebagai materi ajar sejarah, seni budaya, ekonomi atau yang sesuai dengan karakteristik dan jenis museum, maupun alat peraga mengajar. Dari uraian ini penyediaan koleksi dapat memberi kesempatan pengunjung belajar mandiri. Benda-benda koleksi beserta deskripsi karya memberikan stimulasi belajar secara mandiri, karena akan dilihat atau diputar video kunjungan museum tersebut. pola kunjungan virtual ke museum dan memberikan kesempatan terbanyak pengunjung sesuai dengan ide Merdeka Belajar. Museum menyediakan wawasan materi melalui pemahaman koleksi, sedangkan pembelajaran Merdeka Belajar membutuhkan sumber belajar yang dapat diakses secara mandiri sesuai dengan kebutuhan belajar menjadi saling membutuhkan. Keterkaitan ini memberi kemungkinan pengembangan museum melatih berpikir mendayagunakan otak, rasa serta *greget* belajar untuk pengembangan diri, Belajar dapat dilakukan kapan saja, dimana saja serta kebutuhan apa dapat dikaitkan dengan program museum.

Diktum pertama Merdeka Belajar adalah digitalisasi pembelajaran; platform digital pembelajaran dioperasikan melalui teknologi

digital berbasis *Art Camera and Google Cardboard*. Namun para guru sebagian besar minim pengetahuan teknologi dan tidak seluruhnya pembelajaran dengan platform digital ini bisa tepat sesuai dengan informasi yang disampaikan, karena pendidikan dibutuhkan tatap hati. Padahal, pembelajaran daring tidak dapat menemukan komunikasi hati, kemungkinan terdapat suasana hati yang tidak dapat diciptakan. Setidaknya terdapat ruang kosong kekurangan pendidikan karakter yang diampu melalui tatap hati. Namun, di sisi lain, keberadaan pembelajaran daring ini memungkinkan mencari sumber belajar tidak saja dari guru, melainkan akses internet dengan jalur *google*. Sehingga penutupan sekolah (PSBB) dan PPKM museum diharapkan tidak berpengaruh kepada pembelajaran maupun masyarakat, karena dengan mudah mengakses informasi. (<https://www.gatra.com/detail/news/472443/milenial/dampak-corona-kemendikbud-tutup-sejumlah-museum>).

Kolaborasi museum dengan sekolah menjadi semakin erat karena: (1) prinsip berdeferensi, difasilitasi oleh museum: waktu, kesempatan berdasarkan kemampuan peserta didik (2) edukator memperhatikan kebutuhan yang diinginkan peserta didik dan memberi kesempatan belajar semasa dibutuhkan peserta didik. (3) museum memberi kesempatan meneliti dan memahami secara pribadi dan edukator membantu kebutuhan peserta didik sesuai dengan rancangan pembelajaran (RPP). (4) museum menyediakan ruang belajar dengan berbagai fasilitas sesuai dengan kemampuannya. (5) guru dapat mengembangkan materi pelajaran berdasarkan fasilitas yang ada di museum, baik berupa pengembangan diri: kreativitas, ekspresi budaya, penelitian ilmiah maupun pengembangan model belajar. Surat Edaran dari Pemernintah Indonesia dengan tentang *Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (COVID19)* (SE Kemendikbud no. 4/2020) menguatkan kerjasama tersebut. Di antaranya: *pertama*, pembelajaran berjarak (melalui tatap muka tidak langsung

(daring); *kedua*, "aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar peserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk pertimbangan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah" (kependudukan.lipi.go.id/ id/berita/53-mencatatcovid19/838-covid-19transformasi-pendidikan-dan-berbagai-problemnya) *ketiga*, capaian kompetensi pengajaran relatif terganggu; kurikulum, model serta arah menjadi penanganan secara spesifik dengan daring. *Keempat*, Terdapat penambahan kurikulum kecakapan hidup berupa 'pemahaman Covid-19 konteks kehidupan sehari-hari'. *Kelima*, Kemendikbud telah bekerjasama dengan Google memasukkan beberapa museum dan situs di Indonesia ke dalam Platform Google Arts & Culture," (Nadiem, Rabu -18/3/2021).

Platform digital dalam merdeka belajar dan PSBB (*lock down*) sekolah menciptakan pola belajar dengan: kunjungan museum sebagai pengayaan (*enrichment*) penguatan (*empowering*) belajar secara daring maupun luring, atau sistem baur (*blended learning*). Kondisi ini juga harus memperhatikan ekosistem, di mana perubahan karakter peserta didik pada waktu melaksanakan pembelajaran dari rumah (*work from home* - WFH). Dampak positif adalah pembelajaran dan kunjungan museum secara virtual. Museum dan sekolah mengembangkan prinsip *digital learning* sehingga dapat membangun *platform digital*. Gayung bersambut antara program museum (*virtual tour*), Kementerian Kominfo dengan ketetapan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dan penggunaan media sosial serta model pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Kemendikbud mengembangkan *platform digital* pembelajaran, serta kunjungan wisata oleh Dinas Pariwisata. Museum sebagai destinasi wisata (dikembangkan oleh Dinas Pariwisata) dengan mem-*branding* sesuai dengan visinya. Sekolah merancang model pembelajaran baur (*blended learning*) menuju titik atau ruang belajar museum, melalui *platform digital* merdeka belajar. Guru sebagai produsen akan merancang

pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan kodrat-iradatnya peserta didik, melalui program wisata pendidikan. Dengan bekal gawai pintar atau gadget dan internet baik dari rumah, sekolah dapat menjelajahi berbagai museum yang terkait dengan tugas belajarnya menjangkau kunjungan seluruh wilayah di Indonesia.

Dengan *virtual tour*, peserta didik sebagai wisatawan yang produktif di media sosial tersebut dapat menjadikan program museum dengan konten-konten kreatif sesuai dengan preferensi peserta didik. Dalam, hal ini museum selalu aktif merubah konten visual berdasarkan *storyline*, nilai estetika dan artistika penataan koleksi, serta permainan secara virtual (*virtual game museum*). Faktor keindahan, keunikan dan kebaruan konten koleksi dan program museum sebagai destinasi virtual yang selalu diakses peserta didik. Museum-museum mencari strategi, metode dan cara agar tetap hidup. Sekolah (guru dan peserta didik) merancang kunjungan virtual dan tatap muka dalam kunjungannya. Dengan demikian *platform digital* pembelajaran akan menjadi semarak dan gayung bersambut di antara beberapa instansi. Museum akan selalu aktif dalam meng-*update* pameran temporer terkait kajian ilmiah dengan perpustakaan.

## Implementasi PAIKEM dalam Platform Digital

Ketika masuk dalam ranah pembelajaran di sekolah, posisi guru sebagai produsen ilmu dan pengetahuan. Peran guru menyiapkan materi dan strategi pembelajaran yang menarik minat peserta didik belajar. Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Emosional dan Menyenangkan (PAIKEM) (Hajar Pamadhi, 2012: 56) dimulai dengan menyusun RPP (rancangan Program Pembelajaran). Pembelajaran dibarengi dengan dua dasar: pertama, tata laku budaya sehingga komunikasi tetap pada ranah toleransi. Tata laku budaya yang dimaksudkan adalah masih mengenal etika bergaul berdasarkan sistem atau pranata masyarakat Indonesia; melakukan salam

sesuai dengan semangat spiritual keagamaan, semangat virtual budaya tradisi di setiap daerah serta etika berbicara tidak melampaui pikiran yang diajak berbicara.

Tatap Hati, sebagai basis dari pendidikan karakter dapat dilakukan dengan sentuhan personal, guru harus selalu aktif melakukan kunjungan belajar melalui *zoom meeting*. Hal ini selalu dijadikan dasar mengembangkan praktek pendidikan, karena pendidikan adalah komunikasi pribadi walaupun melalui sistem komunal, maka dengan jarak dan kesenjangan teknologi digital ini perlu tetap dibangun dengan komunikasi tetap hati. Tatap hati adalah usaha melakukan persuasi. Interaksi yang saling membutuhkan, sehingga megurangi kata dan kalimat yang semestinya tidak pipuler, tidak *hoax*, tidak banyak memanfaatkan singkatan. Kalimat yang bertolak pandangan supaya dihindari sehingga suasana khusus terbangun dengan rasa dan hati. Bertolak dari asumsi di atas maka pelaksanaan pendidikan masih diperlukan menumbuhkan jiwa dan semangat belajar, berjuang mengatasi permasalahan melalui sentuhan tatap hati. Pendidikan segera menyusun strategi dan *blue print* yang tidak sekedar mengemukakan pentingnya pembelajaran sistem daring, melainkan perancangan berdasarkan naskah akademik yang tepat. Sebagai contoh konsep KHD tentang trikon akan mengalami reorientasi, karena tipisnya peran sentral sekolah dengan tatap hati menjadikan komunikasi sosial kemasyarakatan mulai meluntur. Masa *new normal* ditandai dengan teliti dan detail karena akan memengaruhi kehidupan anak di masa akan datang. Keterkaitan dengan prinsip *virtual tour* yang dirancang oleh museum, dapat diakses oleh guru dengan merancang pembelajaran berbasis budaya serta secara kreatif dan indah untuk menguatkan minat peserta didik. Semua proses pembelajaran ini terletak pada guru, karena sebagai produsen ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran yang inovatif ini telah diberi kesempatan oleh museum dengan menyediakan *virtual tour*.

Akhirnya, tidak ada alasan pembelajaran sistem daring tidak menghasilkan hubungan kekerabatan. Maka melalui platform digital pembelajaran dengan pendekatan *humanistic* (budaya) serta dirancang dengan PAIKEM akan

tetap terjalin komunikasi sehat penguatan pendidikan karakter. Dari pola ini akan memunculkan komunikasi tatap hati yang dapat memotivasi berkembangnya karakter anak.

## Daftar Bacaan

Hajar Pamadhi, 2012, *Pendidikan Seni: Hakikat, kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni dan Pengajaran Seni Untuk Anak*, UNY Press, Yogyakarta.

Joanna Waniek (2020), *Museum as a Therapeutic Space*, The National Museum in Kielce, Sobolewo

Ki Hadjar Dewantara, *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian I: Pendidikan* (Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, , 2004).

Robert Kotowski and Elzbieta Barbara Zybert (2020), *Muzeotherapy, How Does It Work?, Museum as a Place of Therapy*, The National Museum in Kielce, Sobolewo.

<https://www.goodreads.com/quotes/tag/museum-education>

<https://www.gatra.com/detail/news/472443/milenial/dampak-corona-kemendikbud-tutup-sejumlah-museum07/08/2021>

<https://www.kompas.com/edu/read/2021/01/06/065358771/mendikbud-nadiem-8-program-prioritas-merdeka-belajar-di-tahun-2021?page=all>

[www.sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com))

[https://www.researchgate.net/publication/274176826-the\\_use\\_of\\_Museums\\_for\\_Educational\\_Purposes\\_Using\\_Drama\\_Method](https://www.researchgate.net/publication/274176826-the_use_of_Museums_for_Educational_Purposes_Using_Drama_Method)

Hanung B. Yuniawan

# Berkunjung Via *Virtual Visit*

**M**erdeka belajar merupakan konsep belajar yang menekankan adanya kemerdekaan dan keleluasaan lembaga pendidikan dalam mengeksplorasi secara maksimal kemampuan, kecerdasan dan potensi peserta didik dengan cara yang fleksibel, natural, *luwes*, menyenangkan, dan demokratis (Mustahfiroh, 2020: 146-147). Dalam hal ini, museum merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal yang mendukung konsep merdeka belajar. Merdeka belajar ini diwujudkan dalam program-program yang disajikan oleh museum.

## PPKM, Museum Tutup

Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sebagai kebijakan pemerintah terkait antisipasi pandemi Covid-19 masih berlangsung dan terus diperpanjang. Selama itu tempat-tempat wisata ditutup, begitu juga museum. Masyarakat sudah bosan di rumah, begitupun para pelajar juga bosan belajar dari rumah. Masyarakat berharap pemerintah memperbolehkan tempat-tempat wisata buka dan bebas berkunjung.

Museum sebagai salah satu wahana wisata edukatif dalam mengantisipasi tidak adanya kunjungan secara fisik akhirnya menemukan cara-cara baru dalam melayani pengunjung. Salah satunya melalui kunjungan dalam jaringan (*daring*) atau *virtual visit*. Kunjungan secara *daring* dilakukan museum untuk mengatasi rasa bosan selama masa

tinggal di rumah. Salah satu museum yang *concern* membuka layanan kunjungan secara *daring* adalah Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Layanan kunjungan secara *daring* atau *virtual visit* yang dilakukan di museum bernama *Vredeburg Virtual Visit*. Hal ini menjadi cara yang ampuh untuk mengatasi rasa kangen berwisata sekaligus belajar tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia.

## Virtual Visit

*Vredeburg Virtual Visit* adalah satu program museum yang dirancang khusus sebagai media berkunjung ke museum melalui aplikasi *Zoom Meeting*. Masyarakat atau sekolah yang ingin merasakan kunjungan secara *virtual* ini cukup mudah, caranya hanya dengan mengirimkan surat permohonan kunjungan ke Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Selama kunjungan, akan ditemani oleh seorang edukator yang akan menjelaskan diorama-diorama dan koleksi-



Kepemanduan pada kunjungan melalui *Vredeburg Virtual Visit*. (Foto: Dok. MBVY)

koleksi yang ada di museum. Pengunjung yang beruntung juga akan mendapatkan *doorprize* sebagai tanda mata telah berkunjung.

Ada dua jenis kunjungan yang diberlakukan di *Vredeburg Virtual Visit*, pertama edukator yang ada di museum akan mengajak pengunjung berkeliling memasuki ruang-ruang diorama yang ada. Edukator kemudian menjelaskan koleksi-koleksi yang ada di dalam ruang pameran museum. Pada kunjungan ini, pengunjung seolah-olah sedang mengunjungi museum secara fisik. Pengunjung akan ditunjukkan diorama secara menyeluruh sekaligus beberapa detail-detail bagiannya. Pengunjung juga akan banyak mendengarkan penjelasan koleksi dari edukator. Kunjungan jenis ini sangat cocok untuk siswa Sekolah Dasar (SD) atau Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Kedua, kunjungan melalui *virtual reality museum*. Pada kunjungan ini, edukator tidak berada di ruang pameran tetapi mengajak kita menjelajahi museum melalui aplikasi yang mempertunjukkan museum dan ruang pamernya secara tiga dimensi. Pengunjung akan ditunjukkan foto-foto dan video tentang koleksi museum serta teks-teks penjelasannya. Pengunjung tidak hanya mendengarkan penjelasan edukator tetapi juga dapat membaca sendiri keterangan tiap koleksi. Berbeda dengan jenis kunjungan yang pertama, pada kunjungan ini pengunjung akan banyak diajak berinteraksi yaitu bertanya dan berdiskusi tentang koleksi museum. Pengunjung bebas bertanya maupun mengungkapkan pendapat selama kunjungan berlangsung. Kunjungan jenis ini sangat cocok untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), mahasiswa, dan masyarakat umum.

Begitu banyak manfaat yang diperoleh ketika mengikuti kunjungan *virtual*. *Virtual Visit* memberikan pengalaman berkunjung yang baru kepada semua pengunjung. Berbeda dengan cara belajar di sekolah, pengunjung akan memperoleh penjelasan tentang sejarah perjuangan Bangsa Indonesia dengan cara yang menyenangkan.



Proses pelaksanaan *Vredeburg Virtual Visit*. (Foto: Dok. MBVY)

Seorang edukator yang bertugas memandu selama kunjungan adalah seorang yang ahli dalam bidang kesejarahan sehingga akan memberikan penjelasan lebih rinci dan detail mengenai koleksi yang ada di museum. Kelengkapan penjelasan tersebut akan terus *ter-update* seiring dengan temuan-temuan baru yang dihasilkan dari hasil penelitian sejarah perjuangan Bangsa Indonesia. Pengunjung juga dibebaskan bertanya ataupun berpendapat selama kunjungan. Kunjungan *virtual* ini juga akan ditayangkan di kanal *Youtube* museum sehingga pengunjung yang masih penasaran dengan kunjungannya dapat sewaktu-waktu menonton kembali rekaman kunjungannya.

*Vredeburg Virtual Visit* menjadi penting ketika selama PPKM berlangsung masyarakat sangat dibatasi berkunjung. *Virtual visit* juga bisa menjadi solusi bagi museum-museum lain untuk tetap membuka kunjungan meski museum tutup secara fisik. Bagi masyarakat, melalui *virtual visit*, menjadi salah satu cara untuk mengatasi kebosanan selama berada di rumah. Bagi pelajar pun akan menjadi cara yang berbeda untuk belajar secara *daring*. Manfaat yang diperoleh museum melalui kunjungan ini yaitu dapat memperluas jaringan kunjungan dan dapat menerima kunjungan meskipun museum tutup.

*Vredeburg Virtual Visit* merupakan salah satu bentuk kemerdekaan belajar di museum.

Melalui kunjungan secara daring, siapa pun, dari mana pun, dan kapan pun dapat berkunjung tanpa harus datang ke museum. Masyarakat tetap bisa belajar di museum tanpa harus lama-lama menunggu PPKM berakhir. *Virtual visit* bisa jadi media atau jembatan yang menghubungkan antara masyarakat dan museum untuk terus belajar meski dibatasi secara fisik.

### Museum Buka Kembali

Saat PPKM berakhir dan tempat-tempat dibuka kembali termasuk Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, masyarakat sudah diperbolehkan berkunjung ke museum. Pada waktu itu rasa kangen akan berkunjung ke museum terobati. Masyarakat dapat menikmati kembali segala koleksi baik itu diorama, patung-patung, lukisan, benda-benda peninggalan bersejarah, film, holorama, dan berbagai wahana interaktif seperti *games* dan *dream corner*, serta fasilitas pendukung lain yang ada di museum. Ketika kunjungan secara fisik sudah diperbolehkan ada baiknya kunjungan secara daring tetap dipertahankan. Kunjungan via *virtual visit* dapat

menjadi pilihan alternatif ketika pengunjung tidak dapat datang ke museum.

Hal yang perlu dipertimbangkan selanjutnya adalah *virtual visit* tidak lagi bertujuan mengobati kekangenan berkunjung. *Virtual visit* harus menjadi pemantik untuk menambah rasa kangen ke museum. Kunjungan dengan cara daring ini harus bisa memunculkan hasrat pengunjung untuk “harus” datang ke museum. Oleh sebab itu, *virtual visit* harus tetap ada meskipun museum sudah dibuka untuk umum.

Pihak museum dapat mengambil hikmah bahwa selama masa PPKM adalah waktu yang tepat untuk mengevaluasi diri. Masa ketika tidak ada kunjungan adalah momen yang pas untuk mengemas museum menjadi lebih menarik dibanding sebelum pandemi. Ibarat perempuan, masa selama museum tutup merupakan waktu yang pas untuk mempercantik diri, menata ulang rambutnya, memperbaiki riasan wajahnya, memilih pakaian yang terbaik, dan memilih alas kaki yang pas untuk berjalan ke depan menyambut para pengunjung yang akan datang.

### Daftar Bacaan

Mustaghfiroh, Siti. 2020. Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. Vol. 3 No. 1, Hlm. 141-147

Ria Diar Styta Primastiti, S.Si., M.A.

# Museum dan Sains

Dewasa ini, banyak sekali perubahan yang terjadi di dunia pendidikan kita, terlebih ketika pandemi Covid-19 melanda. Model pembelajaran dan pengajaran pun juga tampak adanya perubahan. Proses belajar juga tidak terbatas pada bahan ajar yang tekstual. Disini pun siswa juga dapat belajar melalui sumber belajar / *learning resourches* yang ada disekitarnya. Berdasar definisinya, bahan ajar dan sumber belajar memiliki perbedaan. Bahan ajar adalah hasil formulasi dari berbagai sumber belajar yang siap disajikan kepada peserta didik, dan secara aktual dirancang secara sadar dan sistematis untuk pencapaian kompetensi peserta didik secara utuh dalam kegiatan pembelajaran (Prastowo, 2015). Sedangkan sumber belajar pada hakikatnya adalah segala sesuatu baik benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya yang bisa menimbulkan proses belajar. Contohnya buku paket, modul, LKS (lembar kerja siswa), realia, model, market, bank, museum, kebun binatang, dan pasar (Prastowo, 2015). Sumber belajar dapat berasal darimana saja. Para siswa dapat memilih sumber belajarnya masing-masing sesuai dengan kebutuhan dan kegemarannya masing-masing. Terlebih di masa sekarang ini, pemerintah tengah mengembangkan konsep “Merdeka Belajar”.

Istilah “Merdeka belajar” cukup familiar di telinga kita. Istilah ini kali pertama disampaikan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), mas Nadiem Makarim. Dalam konsep ini yang diusung adalah merdeka belajar di semua aspek pendidikan formal dimana mereka memiliki kebebasan berinovasi dan belajar secara mandiri. Pemerintah mengusung konsep merdeka belajar bukan tanpa alasan dan fokus yang jelas. Konsep pendidikan “merdeka belajar” memiliki fokus pada pengembangan kemampuan kognitif siswa.

Artinya, siswa akan ditantang untuk mampu berpikir kritis sekaligus dapat menganalisis dengan baik. Kemampuan inilah yang dibutuhkan siswa agar bisa membuat keputusan yang bijak dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada konsep “Merdeka Belajar” ini, siswa bebas untuk memilih dan menentukan sumber belajar yang mereka inginkan. Tidak hanya terbatas pada buku ajar/teks saja, namun mereka dapat belajar dari sumber kongkrit lain yang dapat mengembangkan kompetensinya. Salah satu sumber belajar bagi siswa adalah Museum.

Secara teoritis, museum sebagai lembaga mempunyai sembilan fungsi yaitu. (1) pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, (2) dokumentasi dan penelitian ilmiah, (3) pembangkit rasa taqwa dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, (4) penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum, (5) pengenalan dan penghayatan kesenian, (6) pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa, (7) visualisasi warisan alam dan budaya, (8) cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, (9) konservasi dan preservasi (Sutaarga Amir, 1989:28). Keberadaannya, Museum adalah sumber belajar berbagai macam ilmu pengetahuan baik sosial maupun ilmu eksak. Setiap bagian kelompok kerja di museum dapat menjadi sumber belajar. Bidang-bidang kerja di Museum terdiri dari sebagai berikut:

- Bagian Tata Usaha
- Bagian Keuangan
- Bagian perencanaan
- Bagian kepegawaian
- Bagian rumah tangga
- Bagian edukasi
- Bagian preparasi
- Bagian kurasi/kuratorial

- l. Bagian registrasi dan inventarisasi
- j. Bagian konservasi dan laboratorium
- k. Bagian perpustakaan dan dokumentasi
- l. Bagian tiket
- m. Bagian pengamanan

Menilik pada banyaknya bagian kerja di museum, menjadi kesempatan dan peluang bagi siapa saja untuk belajar di bagian yang sesuai dengan peminatan dan kebutuhannya serta tidak terbatas pada latar belakang keilmuan seseorang.

Ada pendapat yang mengatakan bahwa Museum hanya milik satu bidang ilmu saja, namun sebenarnya Museum adalah lembaga yang memerlukan pendekatan/campur tangan multi dimensi ilmu pengetahuan. Museum adalah sesuatu yang kompleks dimana banyak ilmu pengetahuan yang dapat berperan disana. Ada ilmu sejarah, arkeologi, antropologi, sosiologi, ilmu komunikasi, desain interior, desain komunikasi visual, hukum, ekonomi, manajemen, dan ilmu pemerintahan. Bahkan dalam pengelolaannya, museum juga bersinggungan dengan bidang ilmu sains/ilmu eksak seperti kimia, biologi, fisika, teknik sipil, teknik arsitektur dan sebagainya.

Mungkin bagi sebagian orang terutama untuk yang belum begitu mengenal tentang museum, hubungan museum dengan ilmu eksak seperti kimia atau biologi masih terasa absurd. Memang ada ya peran kimia/biologi untuk museum? Pertanyaan ini pernah terlontar kepada penulis ketika momen diskusi dengan beberapa kolega. Hal ini tidak mengherankan karena biasanya museum selalu terlihat berkulat dengan ilmu sejarah dan arkeologi. Disamping itu juga dikarenakan selama ini pembelajaran ilmu sains pun sebagian besar terbatas pada buku ajar/teks. Sebagian besar pembelajaran kimia dimulai dari data hasil percobaan laboratorium yang tersedia di berbagai *literature*, teori-teori kimia, dan permasalahan-permasalahan dalam konteks ilmu kimia itu sendiri. Ilmu kimia yang terkesan

hanya teori inilah yang menyebabkan siswa/mahasiswa menjadi kurang paham akan aplikasi langsung ilmu kimia tersebut. Untuk menumbuhkan pemahaman akan penerapan ilmu kimia, kita dapat menggunakan bidang-bidang di sekitar kita yang berhubungan dengan sains tersebut. Banyak sekali ruang-ruang belajar yang dapat digunakan untuk mengembangkannya, contohnya di museum.

Setelah masuk lebih dalam ke museum, ternyata ilmu sains seperti kimia dan biologi memiliki peran yang cukup penting. Peranan ilmu kimia dan biologi dapat terlihat dalam kegiatan pelestarian dan perlindungan koleksi-koleksi dan lingkungan di museum. Kegiatan pelestarian dan perlindungan terhadap koleksi-koleksi museum dan lingkungannya sering dikenal dengan sebutan "Konservasi".



Pelibatan Mahasiswa STIPRAM dalam Konservasi Koleksi Museum. (Foto: Dok. Ria, 2019)

Menurut ICOM-CC (*International Council of Museum – Committee for Conservation*) pada 15th Triennial Conference di New Delhi (September 2018), konservasi adalah seluruh pengukuran dan tindakan yang bertujuan untuk melestarikan objek budaya sekaligus memastikan dapat diakses (*dimanfaatkan*) pada masa kini dan di masa yang akan datang. Untuk dapat dimanfaatkan dan diakses di masa kini dan masa yang akan

datang, maka koleksi museum harus dipastikan dalam kondisi terpelihara dan tingkat keterawatan yang baik. Disinilah peran ilmu sains seperti kimia dan biologi sangat dibutuhkan dalam penentuan dan pemilihan metode/teknik konservasi dan bahan konservan yang aman bagi kondisi koleksi sehingga koleksi-koleksi museum menjadi "panjang umur". Kegaitan konservasi koleksi di museum sangatlah beragam. Pelibatan sains di konservasi juga sangat besar. Mulai dari konservasi dokumen/bahan pustaka berbahan kertas, konservasi koleksi lukisan, konservasi koleksi berbahan logam, pembersihan lumut dan lichens pada koleksi berbahan batu dengan minyak atsiri, fumigasi terhadap serangga, dan masih banyak lagi lainnya.

Konservasi koleksi di museum membutuhkan perangkat ilmu yang mampu diterapkan untuk mengetahui material secara mendalam. Ilmu kimia dapat berperan dalam hal ini, karena kimia dapat meninjau material secara mendalam hingga ke tingkat elemental (unsur). Kimia merupakan ilmu eksakta yang merupakan cabang ilmu alam atau sains. Kimia tidak hanya meninjau bahan kimia dan penggunaannya di laboratorium, namun kimia mencakup kajian yang sangat luas. Kimia dapat menjelaskan berbagai gejala alam yang terjadi pada materi dan perubahan-perubahannya. Dengan mengetahui materi secara mendalam maka dapat dilakukan berbagai upaya untuk mengendalikan termasuk mempertahankan keberadaan materi tersebut. Pelapukan merupakan peristiwa alami yang pasti terjadi pada semua benda. Pelapukan tidak dapat dicegah sama sekali, namun dapat diperlambat dengan metode-metode tertentu. Kimia dapat berperan dalam memperlajari peristiwa pelapukan benda dan selanjutnya dapat merumuskan metode untuk memperlambatnya.

Sebagai contoh, pada perawatan atau konservasi koleksi museum berbahan logam besi (contoh meriam)

yang berkarat, kita dapat belajar terapan langsung dari materi reaksi redoks (reaksi oksidasi reduksi) yang mungkin merupakan pokok bahasan yang memiliki kesulitan tinggi di dalam pelajaran kimia di sekolah/ perkuliahan. Kerusakan yang sering ditemui pada koleksi museum berbahan logam besi adalah karat. Keberadaan meriam umumnya terletak pada lingkungan terbuka yang berhubungan langsung dengan tanah, udara, hujan, kelembaban, dan sinar matahari. Karat/Korosi pada logam disebabkan oleh reaksi logam dengan bahan-bahan lain di lingkungannya dengan dibantu adanya air. Korosi merupakan peristiwa reaksi kimia reduksi-oksidasi (redoks) yang berkaitan dengan potensial redoks suatu unsur. Logam yang terkorosi akan mengalami reaksi oksidasi (teroksidasi), sedangkan senyawa pengkorosinya akan mengalami reduksi. Sebagai contoh adalah besi yang terkorosi akan teroksidasi menjadi senyawa besi oksida yang kita lihat sebagai kerak/karat. Setiap peristiwa korosi logam selalu melibatkan reaksi redoks. Penghilangan karat pada koleksi museum pun ada beragam cara, ada yang dengan metode mekanis basah menggunakan bahan asam sitrat dengan konsentrasi tertentu yang kemudian diaplikasikan pada benda yang sudah dibungkus dengan kapas. Namun ada pula metode dengan menggunakan perlindungan katodik.



Konservasi meriam. (Foto: Dok. MBVY, 2020)

Di samping ilmu kimia seperti yang diuraikan sebelumnya, kita juga dapat belajar terkait ilmu biologi di museum. Pada konservasi koleksi museum juga ada keterlibatan ilmu lain yang erat kaitannya dengan kimia, yaitu biologi. Ilmu Biologi menjadi salah satu penunjang dalam pelestarian koleksi museum. Cabang biologi mencakup berbagai bidang: genetika, ilmu yang mempelajari gen; morfologi, ilmu yang mempelajari struktur luar organisme; anatomi, ilmu yang mempelajari struktur dalam organisme; fisiologi, ilmu yang mempelajari proses kehidupan organisme; mikrobiologi, ilmu yang mempelajari organisme yang berukuran kecil (mikro), seperti cendawan, bakteri, ganggang, dan virus; taksonomi, ilmu yang mempelajari klasifikasi organisme; ekologi, ilmu yang mempelajari hubungan organisme dengan lingkungannya; evolusi, ilmu yang mempelajari asal-usul kehidupan dan perubahan organisme dari waktu ke waktu.

Berkaitan dengan perawatan dan pemeliharaan koleksi museum, ilmu biologi akan sangat membantu dalam memahami karakteristik material berbahan organik dan pemahaman mengenai agen-agen perusak dan pelapuk, serta bagaimana pengaruh lingkungan biotik terhadap koleksi museum. Peran ilmu biologi dalam pelestarian koleksi museum, antara lain membantu menentukan penyebab pelapukan (*biodeterioration agent*) pada koleksi museum, membantu memahami tingkah laku agen perusak dan pelapuk berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya, mengidentifikasi jenis-jenis fosil (hewan, tumbuhan), dan menentukan strategi konservasinya. Pengenalan organisme/makhluk hidup disekitar koleksi membantu untuk memahami proses deteriorasi dan membantu diagnosis dan strategi Konservasi. Sebelum tindakan konservasi dilakukan, harus diketahui terlebih dahulu penyebab pelapukan koleksi museum sehingga dapat ditentukan strategi konservasinya. Kita ambil contoh

adalah keberadaan lumut, alga, dan jamur kerak / lichens. Lalu bagaimana organisme-organisme tersebut berpotensi merusak koleksi museum dan bagaimana tindakan konservasi yang dapat dilakukan?

Lumut, alga, dan jamur kerak (*lichen*) merupakan organisme yang umumnya tumbuh di material anorganik, seperti batu, bata, dan plesteran. Unsur makro dan mikro yang diperlukan oleh tumbuhan tersebut diserap dari tempat tumbuhnya atau subtract-nya, baik dari batu, bata maupun plester. Unsur-unsur tersebut diserap dengan cara menguraikan mineral-mineral pada batu menjadi unsur bebas, seperti N, P, dan K. Unsur K tersebut banyak diambil dari mineral batuan. Fenomena itulah yang menjadi bukti mengapa keberadaan tumbuhan alga, *lichen*, lumut, dan lain-lain dapat melapukkan material batu. Keberadaannya yang dapat memicu kerusakan. Untuk mencegah kerusakan lebih lanjut, maka tindakan konservasi perlu untuk dilakukan. Dalam konservasi lumut pada koleksi berbahan batu dapat dilakukan dengan pengaplikasian zat/larutan tertentu untuk membasmi lumut. Pengaplikasian bahan alam lebih dipilih daripada zat kimia mengingat demi keamanan konservator, kondisi koleksi dan lingkungan disekitar koleksi. Zat yang aman dan

efektif digunakan pada konservasi batu adalah larutan sereh wangi (Penelitian Balai Konservasi Borobudur). Bahan konservan ini cukup efektif menghilangkan lumut pada koleksi dan aman bagi manusia dan lingkungan di sekitar koleksi.

Menyimak uraian bagaimana peran ilmu sains (dalam hal ini kimia dan biologi) dalam kegiatan konservasi koleksi museum memberikan gambaran bahwa museum sangat terbuka dan memiliki peluang bagi ilmu pengetahuan. Pelibatan seseorang dengan peminatan khusus pada bidang ilmu ini sangatlah dimungkinkan mengingat museum adalah sumber belajar yang dinamis dan 'luwes'. Dengan adanya keterbukaan museum terhadap publik, diharapkan para siswa/mahasiswa bahkan masyarakat umum dapat menggunakannya sebagai media belajar

yang menjadikannya lebih 'melek sains' terlebih bagi mereka yang tertarik pada pendalaman dan penerapan ilmu kimia dan biologi. Semoga dengan terlibat dengan museum, rasa cinta dan rasa peduli akan museum dan peninggalan sejarah masa lalu akan semakin terpupuk sehingga pelestarian koleksi museum dapat berjalan dengan baik dan berkesinambungan. Disamping itu pula, dapat menjawab kekusaran para siswa/mahasiswa terkait penerapan ilmu sains yang mereka peroleh dari bangku sekolah yang mungkin terlihat hanya sebagai teori saja, namun dengan belajar di museum, mereka dapat memperoleh bentuk kongkrit penerapan ilmu sains tersebut.

**Salam sahabat museum!**

## Daftar Pustaka

- Prastowo, A. (2015). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Sutaarga, Amir. 1989. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.



Kondisi arca sebelum (kiri) dan setelah (kanan) konservasi.  
(Foto: Dok. Rhoma Dwi, 2021)

Erwin DJ, S.S.<sup>1</sup>

# Wujudkan Merdeka Belajar Lewat Permainan di Museum



Suasana Persiapan Games di Museum Benteng Vredeburg. (Foto: Dok. Komunitas Malam Museum)

Saat ini kita sedang akrab dengan istilah “Merdeka Belajar”, sebuah gagasan yang muncul dari Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Makarim. Tujuan utama dari program Merdeka Belajar ini adalah membebaskan peserta didik, tenaga pendidik dan institusi pendidikan dari berbagai hal yang membelenggui selama proses pembelajaran.

Merdeka Belajar memberikan peluang bagi Institusi pendidikan untuk mendorong tenaga kependidikan dan peserta didik untuk berinovasi dan berkreasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang berkembang adalah pembelajaran di luar kelas yang semakin massif.

Pembelajaran di luar kelas ini menyasar berbagai lembaga salah satunya museum. Kehadiran program Merdeka Belajar ini wajib disambut gembira oleh para pengelola museum melalui beragam program yang interaktif dan menyenangkan.

Keberadaan museum sebagai lembaga edukasi tentang sejarah, seni, budaya dan teknologi ini harus tampil terdepan dalam mendukung program Merdeka Belajar. Selain kunjungan di museum, kegiatan yang inovatif tentu mutlak untuk dilakukan, salah satunya menghadirkan ragam permainan sebagai aktivitas bersama yang bisa dilakukan peserta didik selama mengunjungi museum.

Permainan atau *Games* diyakini menjadi instrumen yang luar biasa dalam proses pembelajaran. Hal ini telah terbukti efektif terutama pada target audiens yang berusia muda seperti dalam proses transfer pengetahuan. Kesulitan dalam menghafal tabel perkalian, menentukan arah mata angin serta pengetahuan-pengetahuan lainnya akan cepat teratasi jika dilakukan lewat permainan. Hal yang luar biasa dari *game* atau permainan adalah bahwa permainan tidak hanya untuk anak-anak dan dapat menjadi alat pendidikan yang efektif untuk kalangan remaja dan dewasa.

Selain perspektif pembelajaran, *game* atau permainan juga menumbuhkan koneksi yang luar biasa, antara materi belajar dengan pemain *game* atau permainan tersebut. Kenyataan inilah yang kemudian harus mendorong museum untuk menerapkan permainan dalam aktivitas kunjungan di museum dalam menyambut program Merdeka Belajar ini.

## Menjalin Interaksi antara Pengunjung dengan Koleksi Museum

Di museum, *game* adalah cara yang bagus untuk memungkinkan para pengunjung untuk mengeksplorasi beragam ide dan konten dengan cara yang sangat interaktif. Lewat *game* atau permainan, pengunjung juga didorong untuk berpartisipasi dalam menginterpretasikan area ruang pameran yang seringkali cukup kompleks.

Mayoritas *game* atau permainan yang dikembangkan dalam museum memang cenderung dibuat sangat singkat, hanya berlangsung beberapa menit agar pengunjung



Permainan dalam Kegiatan Jelajah Malam Museum. (Foto: Dok. Komunitas Malam Museum)



Peserta Mengamati Koleksi dalam Memecahkan Games. (Foto: Dok. Komunitas Malam Museum)

juga bisa menikmati koleksi museum yang jumlahnya sangat banyak. Namun keberadaan permainan ini sangat memungkinkan bagi pengunjung untuk mengamati sebuah koleksi dengan lebih detail. *Game* atau permainan di museum juga akan membuat pengunjung mendapatkan pengalaman mengamati koleksi dan berinteraksi dengan koleksi secara mendalam. Pengalaman ini tentu saja akan sangat menyenangkan dan bisa menjadi bahan diskusi peserta program Merdeka Belajar saat mereka meninggalkan museum dan kembali ke sekolah.

<sup>1</sup>Erwin DJ, S.S. adalah pendiri Komunitas Malam Museum di Yogyakarta dan pernah menjabat sebagai Runner Up 1 Duta Museum D.I Yogyakarta 2014.

## Kreativitas dalam Menyusun Permainan

Saat museum ingin menjadi kreatif dalam mengedukasi pengunjungnya, maka hampir semua konsep, materi, gagasan atau ide dapat diwujudkan dalam bentuk permainan. Museum bisa saja menerapkan *game* analog, *game* aksi langsung, *game* berbasis aplikasi/seluler, modul interaktif atau bahkan kuis. Namun yang terpenting untuk dipertimbangkan adalah keseruan dan pengalaman yang menyenangkan saat memainkan *game* tersebut. Selain itu aspek kemudahan dan keamanan harus diperhatikan dalam pembuatan materi *games* agar membuat pengunjung tetap nyaman selama berinteraksi dengan koleksi serta menjamin keamanan koleksi.

Permainan yang dikembangkan harus memiliki tujuan edukasi namun dikemas dalam tampilannya yang menyenangkan. Permainan museum yang baik adalah permainan yang mengajarkan berbagai hal dengan cara yang menghibur dan tanpa sadar membuat pengunjung melakukan proses belajar.

Tampilan *game* atau permainan juga harus menarik dengan penggunaan visual yang menyenangkan, sehingga pengunjung yang akan memainkan *game* tersebut akan tertarik menyelesaikan tantangan dari awal hingga akhir permainan.

## Konsep Permainan dalam Jelajah Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

Konsep edukasi museum melalui Permainan ini telah berhasil diterapkan dalam kegiatan Jelajah Museum yang dilakukan oleh Komunitas Malam Museum bekerjasama dengan Museum



Peserta Jelajah Malam Museum Berusaha Memecahkan Games. (Foto: Dok. Komunitas Malam Museum)



Kerjasama Tim dalam Menyelesaikan Tantangan Games. (Foto: Dok. Komunitas Malam Museum)

Benteng Vredeburg Yogyakarta. Para peserta kegiatan dapat berinteraksi dengan bermacam-macam narasi sejarah yang divisualisasikan lewat minirama yang terdapat di museum. Pada Jelajah Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, peserta akan diminta mengamati setiap detail dari koleksi serta menarasikan sesuai dengan hasil pengamatan mereka. Berbagai pertanyaan serta kuis yang dikemas dalam modul *game* akan mengantar para peserta pada proses interaksi yang mendalam dengan koleksi museum.

Beragam pertanyaan ringan juga diselipkan dalam materi *game* agar transfer pengetahuan tentang koleksi museum tersampaikan dengan baik kepada peserta. Selain itu, *game* dalam modul ini juga mengeksplorasi semua tempat di

Museum, sehingga para peserta akan mendapatkan pengalaman mengunjungi semua ruang pameran museum. Eksplorasi yang luas ini secara langsung akan membuat peserta menghafal berbagai ruang pameran museum. Durasi juga dimainkan dalam *game* ini, sehingga peserta juga semakin terpacu untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam modul *game*.

Tema juga dimainkan dalam penyusunan modul agar membuat pemahaman peserta tentang sebuah narasi sejarah lebih terarah. Pada akhir modul *game*, disiapkan sebuah kolom "Feed Back" yang meminta peserta untuk memberikan pendapat mereka terkait *game* yang telah mereka kerjakan. Saran dan masukan ini akan sangat berguna dalam menyusun modul *game* dengan tema dan tantangan berikutnya.

## Penutup

Menghadirkan sarana *game* atau permainan adalah cara yang bagus bagi institusi Museum dalam rangka memberikan pemahaman tentang koleksi yang dihadirkan di ruang pameran. *Game* atau permainan juga mendorong pengunjung untuk terlibat dengan memberikan pengetahuan baru berupa interpretasi atas koleksi museum yang mereka amati.

Keterlibatan pengunjung adalah salah satu kunci keberhasilan museum sebagai ruang pengetahuan yang berorientasi pada publik, bukan lagi pada objek. Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar, memberikan kebebasan peserta atau pengunjung dalam memahami beragam informasi yang tersaji di museum.



Para Peserta Jelajah Malam Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. (Foto: Dok. Komunitas Malam Museum)

Salsabilla Sakinah

# Rekonstruksi, Tur Kostum, dan Coba-Sendiri: *Scaffolding* untuk Fasilitas Belajar Masa Lalu di Museum

Matahari mulai meninggi ketika saya sampai di kompleks situs arkeologi Stonehenge di Salisbury, Inggris, hari itu.

"Shuttle bus menuju monumen Stone Circle sudah berangkat beberapa menit yang lalu," kata wanita penjaga loket tiket di pusat informasi pengunjung. "Sambil menunggu bus berikutnya, kamu bisa lihat-lihat pusat informasi ini dulu, atau bisa juga ke Neolithic Houses persis di luar sana," lanjutnya.

Neolithic Houses di kompleks situs arkeologi Stonehenge. (Foto: Dok. Pribadi)

Usai menyelesaikan urusan admisi, saya berjalan keluar dari bangunan pusat informasi pengunjung mengikuti arah ke Neolithic Houses yang ditunjukkan petugas tadi. Tak sulit menemukannya, karena dari kejauhan, sekumpulan rumah dengan atap dan bentuk bangunan yang khas segera tampak mencolok.

Rumah-rumah yang berdiri tegak di Neolithic Houses ini sesungguhnya bukanlah rumah asli peninggalan dari masa lalu, melainkan hasil rekonstruksi atau pembangunan kembali yang didasari data temuan dari ekskavasi tahun 2006 dan 2007 di sisi timur laut Stonehenge. Berdasarkan penanggalan radiokarbon, jejak bangunan dari temuan ekskavasi tersebut diperkirakan dibangun pada masa yang sama dengan monumen batu Stonehenge, sekitar 2500 tahun sebelum Masehi.

Rumah-rumah ini bisa dimasuki pengunjung, dan rupanya, yang direkonstruksi bukan hanya bentuk luar bangunannya saja, melainkan komplit sampai seisi rumahnya. Mulai dari perapian, alat masak, perkakas, dan tempat penyimpanan, semua didesain secara detail agar dapat menggambarkan seperti apa kehidupan orang-orang di sekitar Stonehenge pada masa itu. Di dalam rumah, ada petugas relawan yang berjaga, siap berkisah dan mendemonstrasikan aktivitas sehari-hari manusia pada periode peradaban Neolitik, seperti menggiling biji-bijian dengan perkakas prasejarah, atau membuat tali-temali dari batang rerumputan.

Metode rekonstruksi serupa diterapkan juga oleh Beamish Museum, sebuah open-air museum seluas 140 hektar di Inggris bagian Timur Laut. Bukan hanya membangun satu-dua rumah, Beamish Museum bahkan merekonstruksi keseluruhan kehidupan pedesaan dan perkotaan dari periode akhir revolusi industri, mulai dari tahun 1800an, tahun 1900an awal sebelum Perang Dunia, hingga masa-masa perang di tahun 1940an. Semua lengkap dengan pemukiman, perkantoran, pertambangan, pertokoan, pabrik, peternakan, sekolah, gereja, juga trem dan kereta yang bisa dinaiki pengunjung untuk mengelilingi kota buatan itu.



Rekonstruksi isi rumah dari peradaban Neolitik. (Foto: Dok. Pribadi)



Petugas relawan bercerita dan mendemonstrasikan aktivitas sehari-hari manusia di masa Neolitik. (Foto: Dok. Pribadi)

Di banyak sudut, petugas relawan melakukan berbagai aktivitas layaknya orang yang memang benar-benar tinggal dan bekerja di kota ini pada masa tersebut. Ada yang membuat roti sungguhan dengan teknik dan resep tradisional di pabrik roti dan pengunjung bisa membelinya. Ada yang tinggal di rumah evakuasi pada masa-masa perang. Ada yang bekerja di kantor surat kabar dan bank. Ada pula yang menjadi guru di sekolah dan pengunjung bisa ikut belajar menulis gaya tradisional di sana. Mengunjungi Beamish Museum adalah mengunjungi tiruan kota dari masa lalu dengan segala dinamikanya, yang dihidupkan kembali di masa sekarang.

Cerita lain soal upaya museum dan situs arkeologi untuk menghidupkan kembali masa lalu datang dari tempat magang saya saat kuliah S2 tahun pertama. Sebagai bagian dari kurikulum kuliah, saya berkesempatan magang selama dua bulan di Creswell Crags Museum and Prehistoric Gorge, sebuah museum situs gua prasejarah di perbatasan Derbyshire dan Nottinghamshire, Inggris.

"Well, Salsa. Hari ini kamu akan membantu Jack memandu tur anak-anak sekolah," begitu kata supervisor saya di tempat magang pagi itu. Saya mengangguk, awalnya mengira kalau ini akan jadi tugas pemanduan rombongan sekolah biasa, sampai Jack datang dengan wajah bercorak garis hitam, badan berbalut rompi kulit dan mantel bulu, serta membawa tongkat panjang dan sebuah alat batu. Dia juga menenteng seperangkat kostum serupa untuk saya kenakan.

"Yep, this is costume tour! You should use this too," seru Jack sambil tertawa melihat ekspresi tercengang saya.

Layanan kunjungan dengan pemandu di museum ini rupanya bukan sekadar kegiatan keliling museum mendengarkan cerita pemandu seperti biasa. Penggunaan kostum dan peralatan sesuai tema oleh pemandu ternyata memancing antusiasme tinggi dari para peserta tur yang merupakan anak-anak usia sekolah dasar. Dari survey yang dilakukan pasca kunjungan, didapat hasil bahwa dengan pemandu menggunakan kostum yang sesuai, peserta merasa lebih fokus dalam memahami dan berinteraksi dengan narasi yang dibawakan. Cerita-cerita dari masa lalu yang jauh itu jadi terasa lebih 'believable' dan 'hidup', karena pemandu berpenampilan layaknya bagian dari cerita itu sendiri.



Tur kostum di Creswell Crags. (Foto: Dok. Pribadi)



Pemandu menggunakan kostum dan peralatan sesuai tema saat bercerita tentang kehidupan manusia prasejarah. (Foto: Dok. Pribadi)

Tidak cukup hanya berhenti sampai di kostum, Creswell Crags juga punya rangkaian kegiatan coba-sendiri yang bisa dilakukan oleh pengunjung. Kegiatan-kegiatan seperti membuat api dengan menggesekkan batu kemudian memanggang makanan di atas api tersebut, membuat *shelter* dari daun dan ranting kayu, juga membuat alat batu prasejarah, merupakan rangkaian tak terpisahkan dari layanan kunjungan dengan pemandu yang disediakan.

Bila rekonstruksi kehidupan masa lalu di Stonehenge dan Beamish Museum dilakukan dengan menyediakan petugas relawan yang mendemonstrasikan aktivitas manusia di masa lalu, di Creswell Crags Museum pengunjung sendirilah yang diberi kesempatan mencoba melakukan langsung kegiatan-kegiatan tersebut



Anak-anak sekolah mencoba membangun shelter dari ranting dan dedaunan seperti manusia prasejarah. (Foto: Dok. Pribadi)



Pengunjung mencoba membuat alat batu seperti yang digunakan oleh manusia prasejarah. (Foto: Dok. Pribadi)

dengan difasilitasi oleh petugas museum. Tak semata menghidupkan masa lalu, aktivitas coba-sendiri ini juga dengan sukses mengundang pengunjung untuk sejenak turut menjadi bagian dari masa lalu itu.

Dalam konteks *setting* pembelajaran, museum dapat dikategorikan sebagai tempat belajar informal dan *free-choice*, di mana pengunjung bisa belajar dengan bebas tanpa terikat oleh kurikulum baku tertentu seperti di sekolah formal. Satu pengunjung dengan pengunjung lainnya sangat mungkin mengalami proses pembelajaran yang berbeda di museum. Konsep dasar ini menegaskan bahwa museum adalah tempat yang memang selaras dengan konsep merdeka belajar yang kini ramai diusung.

Meski begitu, informal dan *free-choice* bukan berarti museum tidak perlu melakukan apapun dan membebaskan saja pengunjung tanpa memberi panduan apa-apa. Studi yang dilakukan Andre *et. al* (2017) dengan mereview riset satu dekade terakhir terkait proses pembelajaran anak-anak di museum menyimpulkan bahwa strategi *scaffolding* adalah kunci untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bebas yang efektif di museum. Mereka menemukan bahwa anak-anak yang mendapat panduan secukupnya rupanya

mengeksplorasi museum dengan lebih baik, dibanding yang dibebaskan dengan *open-ended activity* saja. Di bidang pendidikan, *scaffolding* adalah metode pembelajaran dengan memberikan dukungan terstruktur sesuai potensi masing-masing pembelajar dalam mengembangkan pemahamannya secara mandiri.

Metode rekonstruksi kehidupan masa lalu, tur kostum, dan aktivitas coba-sendiri seperti yang dikisahkan pada bagian sebelumnya dari tulisan ini dapat menjadi beberapa alternatif teknik *scaffolding* yang dapat digunakan oleh museum, terutama museum sejarah dan situs arkeologi, untuk memfasilitasi pengunjung dalam mempelajari, memahami, dan memaknai masa lalu. Ketiga teknik ini menyediakan pondasi pengetahuan awal yang solid dan interaktif untuk

mendorong antusiasme pengunjung dalam mengeksplorasi kehidupan masa lalu yang menjadi fokus narasi museum. Lebih jauh lagi, masing-masing metode tersebut juga dapat memfasilitasi potensi dan kebutuhan gaya belajar yang berbeda: rekonstruksi dan tur kostum untuk para pembelajar audio-visual, dan aktivitas coba-sendiri untuk para pembelajar kinestetik.

Teknik *scaffolding* yang bisa digunakan museum untuk memfasilitasi pengunjungnya belajar tentang masa lalu tentu bukan hanya tiga metode ini. Penggunaan *work sheet* misalnya, dapat membantu pengunjung memetakan materi apa saja yang ingin dipelajari secara mandiri. Akan tetapi, bila ingin menyajikan masa lalu yang hidup, maka rekonstruksi, tur kostum, dan aktivitas coba-sendiri adalah alternatif menarik yang layak dicoba di museum.

## Referensi

Andre, L., Durksen, T. & Volman, M.L. (2017) Museums as avenues of learning for children: a decade of research. *Learning Environ Res* 20, 47–76

Pythagora Y.P

# Partisipasi Publik Museum Melalui Co-Creation

**"Museum merupakan rumah peradaban dan kebudayaan bangsa Indonesia, ruang ide dan kreativitas, tempat belajar berekspresi, dan merenung"** –Nadiem Makarim–

Pernyataan Mas Menteri Kemdikbudristek, Nadiem Makarim, dalam perayaan Hari Museum Indonesia 2020 dengan tema "Merdeka Belajar di Museum" di atas menegaskan museum seharusnya mampu melibatkan publik dengan menciptakan kemerdekaan dalam berekspresi, kesempatan berbagi ide, dan membuka ruang kreativitas bagi publik. Keterlibatan publik di museum bukanlah hal baru. Para ahli dan praktisi museum sepakat bahwa museum harus berusaha tidak hanya untuk menyebarkan informasi atau pengetahuan tetapi juga untuk mendorong berbagi pengetahuan dan penciptaan yang timbal balik. Pada konteks ini, keterlibatan yang sukses lebih dimaknai sebagai pertukaran daripada penyebaran informasi satu arah dengan publik.

Memaknai keterlibatan publik secara lebih luas bukan hanya terhenti pada penyertaan publik dalam kegiatan atau program museum. Fokus museum telah berubah dari koleksi kepada pengunjung sebagai upaya menghadirkan museum secara nyata di tengah publik museum. Perubahan perspektif ini memerlukan perubahan dalam pendekatan terhadap publik museum dari menganggap mereka sebagai massa yang homogen menjadi memahami mereka sebagai individu yang aktif, dapat memainkan peran sebagai aktor dan peserta.

Museum memperluas proses keterlibatan publik dengan upaya memberdayakan publik lebih dalam ke berbagai aspek museum. Partisipasi publik telah lama menjadi diskusi studi permuseuman. Museum sebagai lembaga partisipatif diartikan pengunjung dapat berkontribusi dengan memberikan ide, objek, dan ekspresi kreatif; pengunjung melakukan diskusi dan distribusi ulang baik apa yang mereka lihat dan apa yang mereka buat selama mereka mengunjungi, dan pengunjung bersosialisasi dengan orang lain memiliki ketertarikan yang sama. Dalam berbagai kajian museum mulai memperbincangkan tentang konsep *co-creation* yang dapat diaplikasikan sebagai strategi museum dalam menciptakan iklim partisipatif.

## Makna Co-Creation dalam Konteks Museum

Konsep *co-creation* berawal dari ranah pemasaran yang mengacu pada gagasan konsumen sebagai mitra dalam inovasi yang saling menguntungkan dan proses produksi (Cova, Dallı, & Zwick, 2011). Pelanggan tidak lagi puas dengan menerima produk dan layanan secara pasif tetapi menginginkan pengalaman konsumen secara personal yang melibatkan dialog dan transparansi (Pralhad & Ramaswamy, 2004).

Banyak argumentasi dan perdebatan dalam memaknai *co-creation* dalam konteks museum. Seringkali konsep *co-creation* disalahartikan dengan kolaborasi antara museum dan pihak lain untuk menghadirkan kebaruan di museum. Simons (2010) secara gamblang membedakan antara *co-creation* dan kolaborasi. Pada proyek kolaborasi mana masyarakat umum, pengunjung, atau pengguna diundang untuk melayani sebagai mitra aktif dalam pengembangan proyek dan memiliki wewenang dalam menentukan dan menyempurnakan tujuan dan desain program di tingkat yang lebih tinggi namun pengambilan keputusan akhir tetap pada organisasi profesional. Sementara proyek *co-creative* berupa program dimana masyarakat bekerja sama dengan anggota staf museum dari awal proyek untuk menentukan tujuan proyek dan menghasilkan program berdasarkan kepentingan masyarakat.

Fitur utama *co-creation* adalah hubungan timbal balik dibuat melalui pembagian kekuatan pengambilan keputusan dilakukan secara merata antara institusi museum dengan publik. Termasuk di dalamnya berbagai perspektif dan pengetahuan yang ada diakui serta diintegrasikan ke dalam desain proyek (Bollwerk, Connolly & McDavid, 2015). Sementara Marselis (2011) secara khusus mendefinisikan *co-creation* dan membedakannya dari konsep jenis lainnya yang berhubungan dengan partisipasi *user*, termasuk konsep *co-collection* dan *co-interpretation*. Menurut Marselis (2011) *co-creation* diterima sebagai proses dimana pengguna terlibat dalam menciptakan materi baru yang menyediakan pilihan baik memanfaatkan maupun tidak materi yang sudah ada dalam koleksi. Secara garis besar, konsep *co-creation* dalam konteks museum menitikberatkan pengaruh publik dalam proses penciptaan dalam museum. Publik bukan hanya ditempatkan di luar lingkaran museum akan tetapi menjadi bagian dari museum yang memiliki kekuasaan setara dengan museum. Ini membuat perspektif dari sisi publik dapat dituangkan dengan lebih baik sehingga menjadikan museum lebih terhubung dengan masyarakat.

## Museum dan Co-Creation Digital

Saat tulisan ini dibuat, museum tengah menghadapi tantangan menjaga relasi dengan publik di tengah terjadinya pandemi Covid-19. Adanya pandemi membuat museum harus beradaptasi dengan kondisi pembatasan interaksi fisik dan bahkan penutupan museum. Media digital menjadi pilihan banyak museum dalam upaya tetap menjalin hubungan dengan publik selama masa pandemi Covid-19. Ini merupakan langkah logis mengingat sebagai media yang paling berbiaya rendah, mudah dimiliki, kontrol pesan sepenuhnya berada di tangan museum, dan memiliki jangkauan luas.

Survei *International Council of Museum* (ICOM) pada September 2020 menunjukkan hasil peningkatan terhadap aktivitas online museum. Data menunjukkan museum terus meningkatkan aktivitas digital mereka. Sebesar 76,6% responden menyatakan bahwa museum mereka melakukan kajian ulang terhadap strategi media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pembaruan strategi media sosial dibutuhkan sebagai bentuk adaptasi museum terhadap terjadinya penutupan selama pandemi.

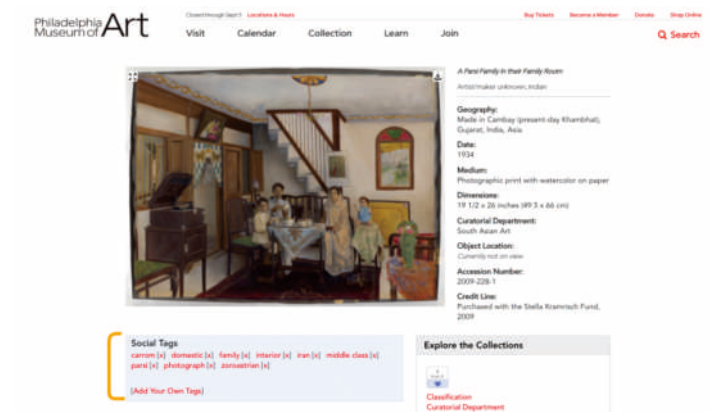
Pertanyaannya kemudian adalah bagaimana mewujudkan konsep *co-creation* secara nyata sebagai program atau produk dalam praktik museum. Mengutip Mucha (dalam Gandhi, 2020) ada beberapa poin yang dapat dilakukan oleh museum dalam menciptakan produk *co-creation* digital :

- Merencanakan program *co-creation* digital. Pada tahap ini museum melakukan penilaian kembali terhadap praktik yang telah dilakukan dan fokus pada tujuan utama yang ingin dicapai. Museum harus mempertimbangkan dan menyiapkan diri untuk berbagi kendali dan kekuasaan saat mengundang partisipan untuk bergabung. Elemen kunci yang perlu dipertimbangkan saat merencanakan proyek-proyek *co-creation* adalah menemukan apa yang menarik minat audiens atau apa yang dapat menimbulkan keingintahuan. Untuk menciptakan ini, museum terjun ke lapangan

kemudian menggali apa yang bisa ditawarkan museum.

- Memahami motivasi audiens untuk berpartisipasi atau berkontribusi pada program *co-creation*. Perlu dipahami bahwa partisipasi bersifat sukarela sehingga harus menimbulkan ketertarikan, berguna, dan relevan dengan audiens. Penting bagi museum untuk mengetahui apa motivasi dan niat audiens. Landasan utama dari konsep partisipatif adalah berorientasi pada kebutuhan publik.
- Segmentasi audiens perlu dilakukan oleh museum. Memilah audiens dapat dilakukan museum dengan mendefinisikan audiens sesuai tujuan dari program. Dengan memilih sasaran audiens, saat museum melibatkan partisipan, program yang dihasilkan dapat memiliki kesesuaian nilai antara partisipan dengan audiens. Saat itu terjadi, program *co-creation* yang dihasilkan dapat tepat berhasil terkoneksi dengan audiens.
- Menjaga program *co-creation* relevan ke publik yang lebih luas. Program yang baik bukan hanya dinilai sepihak dari partisipan, publik secara luas juga harus merasakan hal yang sama. Desain partisipatif harus memberikan kesempatan bagi publik untuk menambahkan cerita atau memberi respon sehingga publik merasakan kesesuaian.
- Membangun jaringan dan komunitas melalui kolaborasi. Melalui program jangka panjang museum dapat berupaya membuat partisipan untuk berbagi refleksi atas program *co-creation* dengan melakukan diskusi, membuat komunitas *online* atau *offline*, dan museum dapat menciptakan koneksi personal yang dikembangkan selama program berlangsung.

Co-creation digital telah dilakukan oleh *Philadelphia Museum of Art* (Gandhi, 2020). Dalam mengelola database koleksi online yang berisi lebih dari 77.000 catatan, lebih dari sepertiga dari



Philadelphia Museum of Art memberikan kesempatan user untuk menambahkan tag ke dalam koleksi digital museum.  
(Sumber: [www.theheritagelab.in](http://www.theheritagelab.in))

total koleksinya, museum memberikan kesempatan bagi publik untuk berpartisipasi dengan membuat sistem penandaan sosial (*tagging*) yang memungkinkan *user* untuk memberi label item dalam koleksi online dengan tag mereka sendiri. Sistem penandaan semacam ini memungkinkan peningkatan keterlibatan yang signifikan oleh pengunjung museum dan situs web.



Mesin sampel prototipe *hopscotch* untuk *Sound Studio*,  
*School of Noise* dari *Spotlight. RE-Invent Digital Pilot*, 2020.  
(Sumber: [www.ucl.ac.uk](http://www.ucl.ac.uk))

Pada masa pandemi program *co-creation* digital diinisiasi para peneliti dari UCL's *Connected Environments Lab* di *Bartlett Center of Advanced Spatial Analysis*. Mereka bergabung bersama *Victoria and Albert Museum of Childhood* untuk proyek pertukaran pengetahuan online, "*RE-Invent Digital Pilot*". Melalui kolaborasi dengan seniman, perwakilan kaum muda, dan pekerja muda, tim bersama-sama menciptakan serangkaian studio VR berbasis web interaktif untuk melibatkan anak muda secara kreatif selama penutupan museum. Program "*RE-Invent Digital Pilot*" berfokus pada gerakan, desain, dan suara untuk mencerminkan galeri museum baru yang direncanakan museum.

Museum hendaknya mulai membuka diri terhadap konsep *co-creation*. *Co-creation* merupakan salah satu upaya museum menciptakan program atau produk inovatif sekaligus membangun komunitas. Kerjasama menciptakan pengetahuan membantu membangun pandangan baru tentang apa yang berharga dan bagaimana nilai didefinisikan secara berbeda. Pada akhirnya, kehadiran hal baru yang merupakan hasil dari proses *co-creation* akan membuat secara bersamaan semua pihak merasa berharga karena memenuhi kebutuhan yang relevan dengan adanya kesesuaian dalam ketertarikan dan minat. Utamanya, tujuan museum yakni keterlibatan publik dapat dicapai oleh museum.

## Referensi

### Buku

Simon, Nina. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA : Museum 2.0.

### Jurnal

Bollwerk, E., Connolly, R., & McDavid, C. (2015). Co-Creation and Public Archeology. *Advances in Archaeological Practice* 3(3), 2015, 178-187.

Cova, B., Dalli, D., & Zwick, D. (2011). Critical perspectives on consumers' role as "producers": Broadening the debate on value co-creation in marketing processes. *Marketing Theory*, 11, 231-241.

Holdgaard, N., & Kjastrup, L. (2014). Between control and creativity: challenging co-creation and social media use in a museum context. *Digital Creativity*, 25:3, 190-202.

Marselis, Randi. (2011). Digitising Migration Heritage : A Case Study of a Minority Museum. *MedieKultur, Journal of Media and Communication Research* 50, 84-99.

Prahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2004). Co-creation experiences: The next practice in value creation. *Journal of Interactive Marketing*, 18, 5-14.

### Artikel Online

ICOM. (2020). *Follow-up report: Museums, Museum professionals and COVID-19*. Dapat diakses di <https://icom.museum/en/news/follow-up-report-museums-covid-19/>. Diakses pada tanggal 26 September 2021.

Gandhi, Medhavi. (2020). *Museum and the Practice of Digital Co-Creation*. Dapat diakses di <https://www.theheritagelab.in/podcast-museums-digital-cocreation/>. Diakses tanggal 26 September 2021.

Anonim. 2021. *Learning through doing co-creation online: RE-Invent Digital Pilot*. Dapat diakses di <https://www.ucl.ac.uk/ucl-east/news/2021/jan/learning-through-doing-co-creation-online-re-invent-digital-pilot>. Diakses pada tanggal 26 September 2020.



[www.vredenburg.id](http://www.vredenburg.id)

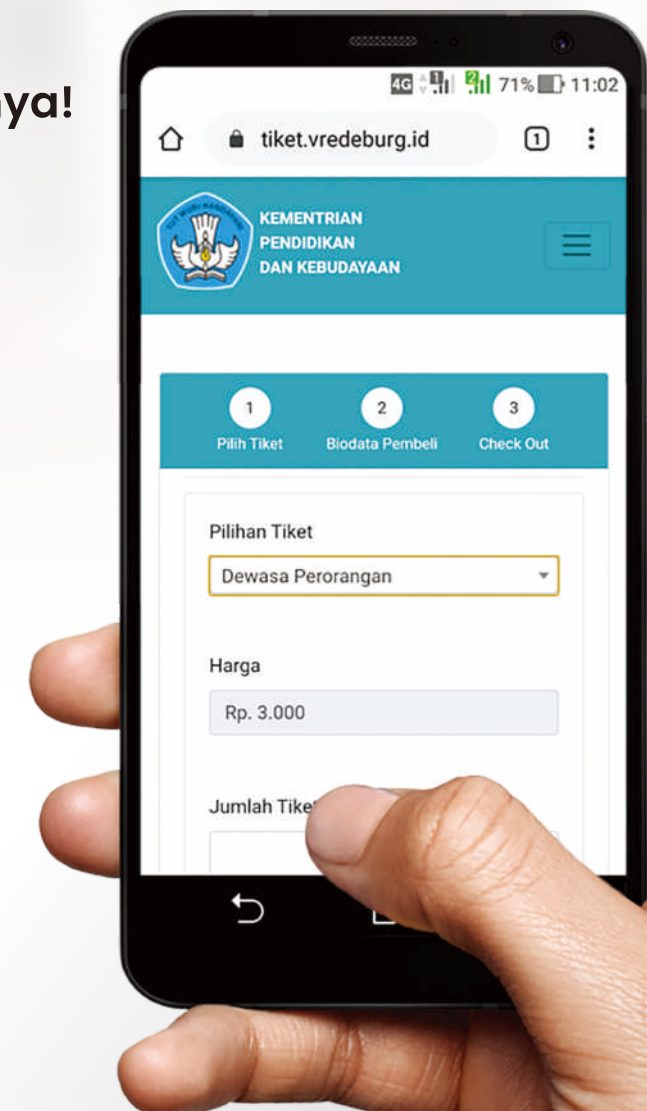
# Beli Tiket Museum Kini Lebih Mudah Pakai e-Ticket

**Segera dapatkan tiketnya  
dan nikmati kemudahannya!**

**e-tikceting** merupakan solusi efisiensi waktu antrian pembelian tiket masuk Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta dan mengurangi penggunaan uang tunai.

Caranya mudah, kunjungi website **[www.vredenburg.id](http://www.vredenburg.id)** dan klik menu **BELI TIKET** di kanan atas.

Gunakan metode pembayaran dengan **e-commerce OVO** atau transfer bank melalui **BRI, BNI, Mandiri, dan Permata**.



# Yogyakarta



## Jam Buka Museum

### Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

Selasa-Kamis :08.00-16.00 WIB  
Jumat :08.00-16.30 WIB  
Sabtu & Minggu :08.00-16.00 WIB  
Senin :TUTUP

### Museum Perjuangan Yogyakarta

Senin-Kamis :08.00-16.00 WIB  
Jumat :08.00-16.30 WIB  
Sabtu, Minggu: TUTUP

## Proyektor Film Milik Fakultas Kedokteran UGM

Proyektor Film merk Ampro Stylist ini digunakan oleh laboratorium Ilmu Faal Fakultas Kedokteran UGM pada saat masih berada di Ndalem Mangkubumen, Keraton Yogyakarta sekitar tahun 1950-an untuk memutar film-film dokumenter tentang ilmu kedokteran.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA**

📍 Jl. Margo Mulyo No. 6 Yogyakarta  
☎ Telp. 0274-586934, Fax. 0274-510996  
✉ [vredenburg@kemdikbud.go.id](mailto:vredenburg@kemdikbud.go.id)

📘 [museum benteng vredenburg yogyakarta](https://www.museum.benteng.vredenburg)  
📧 [museum.benteng.vredenburg](https://www.museum.benteng.vredenburg)  
🐦 [@b\\_vredenburg](https://twitter.com/b_vredenburg)

[www.vredenburg.id](http://www.vredenburg.id)

