

## BAB 2 TINJUAN TEORETIK

### 2.1 Pengertian Museum

Menurut asal katanya, museum berasal dari bahasa Yunani "*Mouseion*", yaitu kuil untuk Sembilan Dewi Muze, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur (Direktorat Museum, 2008:15). Kesembilan gadis angkasa yang merupakan keturunan dari Mnemosyne dengan Zeus, dewa tertinggi Yunani sebagaimana yang terdapat dalam mitologi Yunani itu adalah para penguasa cabang-cabang seni dan ilmu pengetahuan, seperti Calliope, Cleio, Erato, Euterpe, Melpomene, Polyhymnia, Terpsichore, Thaleia, dan Urania. Mereka bersemayam di Pegunungan Olympus ([http://id.wikipedia.org/wiki/Mitologi\\_Yunani](http://id.wikipedia.org/wiki/Mitologi_Yunani)).

Dalam bahasa Latin museum adalah nama yang digunakan untuk bangunan universitas di jaman Alexandria tahun 1615, kemudian istilah *mouseion* digunakan sebagai tempat untuk studi dan perpustakaan, sedangkan di Inggris adalah sebagai bangunan untuk menyajikan atau memamerkan (display) obyek, tercatat pertama kali 1683.<sup>1</sup>

Asosiasi Museum Amerika (AMA) mendefinisikan museum sebagai suatu lembaga (institusi) "yang dikelola seperti halnya sebuah institusi sosial dan swasta nirlaba, yang berada pada suatu dasar permanen untuk tujuan-tujuan pendidikan dan estetis secara esensial" yang "memelihara dan memiliki atau memanfaatkan obyek-obyek nyata, yang bergerak maupun tak bergerak dan memamerkannya secara teratur "yang" memiliki paling sedikit satu anggota staf profesional atau pegawai yang bekerja penuh waktu, "dan dibuka untuk masyarakat secara teratur sedikitnya 120 hari per tahun" (Kotler dan Kotler, 1998: 6).

Pengertian museum di Indonesia tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda cagar Budaya di museum. Dalam peraturan pemerintah tersebut dijelaskan bahwa museum adalah lembaga tempat menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam

---

<sup>1</sup> <http://www.etymonline.com/index.php?term=museum>

lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa untuk kepentingan generasi yang akan datang (PP RI No.19, 1995:3).

Atas dasar berbagai macam definisi tentang museum seperti yang telah disebutkan di atas, salah satu definisi yang paling dapat dipertanggungjawabkan dan dikeluarkan oleh institusi resmi yang berkaitan dengan museum adalah definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums ) yang ke-11 di Kopenhagen pada tahun 1974 yakni:

*“ A Museum is a non profit making, permanent institution in the service of society and of its development and open to the public, which acquires, conserves, communicates and exhibits for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and environment”*.

Museum adalah sebagai sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, barang pembuktian manusia dan lingkungannya (Direktorat Museum,2008:15).

Kedalam pengertian museum tersebut, lembaga-lembaga lainnya, seperti: lembaga konservasi dan tempat-tempat pameran yang diselenggarakan oleh perpustakaan dan pusat-pusat kearsipan, monumen peninggalan alam, kepurbakalaan dan etnografi, monumen sejarah dan kegiatan-kegiatannya dalam hal pengadaan, konservasi, dan komunikasi, lembaga-lembaga yang memamerkan makhluk-makhluk hidup-pembuktian sejarah perkembangan alam-seperti kebun binatang atau taman botani dan zoologi, aquarium vivaria, cagar alam pusat-pusat ilmu pengetahuan(*science-centres*) dan planetaria oleh ICOM dianggap sebagai yang terangkum oleh definisi tentang museum di atas (Sutaarga, 2000:31).

Asosiasi Museum Inggris juga memberikan definisi yang memberikan penekanan pada tujuan utama museum yang mengarah kepada masyarakat, yaitu:

*“A museum is an institution which collect documents, preserves and interprets material evidence and associated information for the public benefit”* (Museum Association, 1984).

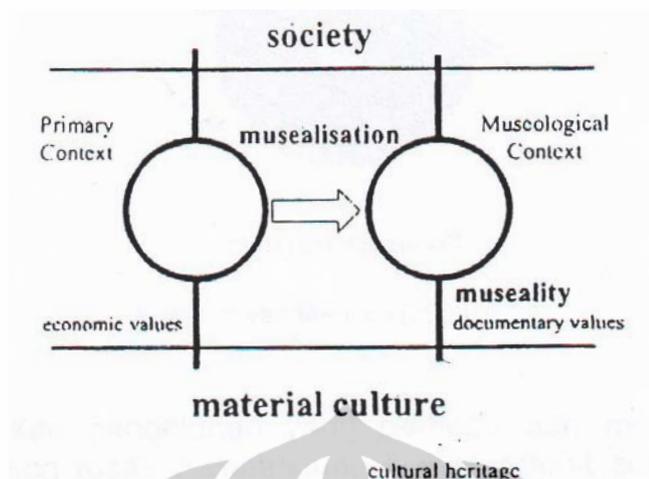
Berdasarkan beberapa definisi tersebut di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa terdapat suatu persamaan yang dimiliki oleh semua museum, yaitu sebagai

tempat preservasi dan meneliti koleksi yang mereka miliki untuk kemudian diinformasikan kepada masyarakat. Dengan demikian, dalam pengelolaan museum ada misi edukasi yang mereka bawa, dan saat ini pengelolaan museum tidak hanya sebatas menjalani peran tersebut tetapi penting juga museum menyadari perannya di tengah masyarakat.

Peran museologi baru kemudian mendasari peran museum sebagai suatu lembaga yang melayani masyarakat dengan memusatkan perhatian pada pengembangan hubungan timbal balik antara museum dengan masyarakat (Magetsari, 2008:9). Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran tentang hal yang berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya, dan lingkungannya. Museum merupakan wahana untuk mengabadikan dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatan maupun peristiwa-peristiwa dan benda-benda bersejarah.

## **2.2 Konteks Museologi**

Pada awalnya suatu benda digunakan sesuai dengan fungsi aslinya, Dalam kondisi seperti ini maka suatu benda berada pada konteks primer (*primary context*). Pada saat itu suatu benda memiliki nilai ekonomi (*economic value*), karena berguna untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat dalam berbagai bidang. Selanjutnya setelah benda tersebut dipilih menjadi koleksi museum, maka benda tersebut mengalami proses musealisasi (*musealisation*) dan akan menempati konteks yang baru, yaitu konteks museologi (*museological context*). Dalam konteks museologi, suatu benda mengalami pemberian makna dan informasi. Proses ini dikenal dengan *museality*. Pada saat ini suatu benda tidak lagi berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan, melainkan menjadi benda yang memiliki nilai sebagai dokumen yang dapat merekam kehidupan suatu masyarakat. Proses musealisasi ini dapat dilihat dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Proses Musealisasi  
(Sumber: van Mensch, 2003 dalam Magetsari, 2008:5)

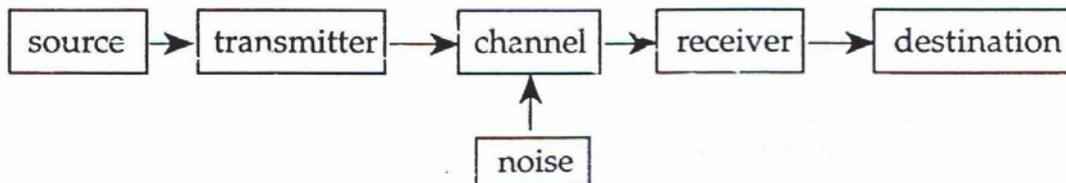
Konteks menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pameran museum. Konteks diperlukan agar makna yang terkandung dalam suatu benda dapat dipahami oleh pengunjung museum. Selanjutnya museum memiliki otoritas untuk memilih, menginterpretasi, dan menampilkan sesuatu yang menurut museum dipandang memiliki nilai. Konteks makna yang tercipta melalui interpretasi dari obyek yang dipamerkan dapat membantu pengunjung memahami masa lampau serta pentingnya pelestarian bagi kepentingan generasi mendatang (Magetsari,2008:9).

### 2.3 Konsep Komunikasi Museum

Salah satu perbedaan antara museum tradisional dengan museum baru adalah bahwa pada museum tradisional terjadi proses komunikasi searah (proses transmisi), sedangkan pada museum baru lebih menekankan terjadinya proses komunikasi timbal balik. Apabila perbedaan itu kita telusuri, maka paling tidak kita dapat melihat dua ciri yang terdapat pada museum tradisional, yaitu:

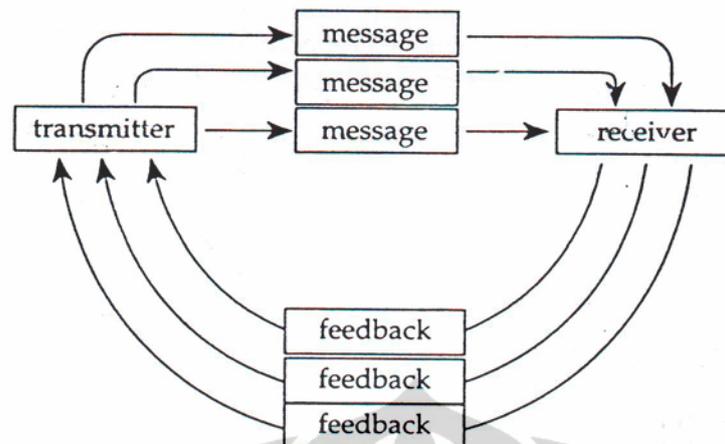
1. Penyajian koleksinya masih secara transmisi searah, bukan komunikasi dua arah.
2. Perubahan konsentrasi dari yang awalnya berkonsentrasi kepada koleksi menjadi konsentrasi pada masyarakat.

Proses komunikasi pada museum tradisional tersebut sejalan dengan model komunikasi yang diperkenalkan oleh Shannon dan Weaver yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.6 Model Komunikasi Shannon dan Weaver  
(Sumber: Eilean Hooper-Greenhill, 1996:40)

Dari gambar tersebut kita dapat melihat bahwa sebuah pesan berasal dari sumber yang dikirimkan oleh pemancar (*transmitter*) kepada penerima (*receiver*) melalui sebuah saluran (*channel*), sehingga pesan itu sampai pada tujuan akhir (*destination*). Dalam penyampaian pesan tersebut terdapat gangguan yang dapat mempengaruhi penyampaian pesan yang disebut “*noise*”. Dalam proses komunikasi tersebut penerima pesan hanya menjadi tujuan akhir. Apabila model komunikasi ini diterapkan dalam pameran museum, maka pengunjung sebagai penerima pesan tidak mempunyai peran yang aktif dalam proses komunikasi. Dalam perkembangan selanjutnya muncul konsep yang disebut umpan balik. Dengan adanya umpan balik ini maka akan dapat diketahui apakah suatu pesan dapat tersampaikan atau sebaliknya. Komunikasi dapat dilakukan berulang kali, sehingga terjadi suatu proses komunikasi yang bersifat sirkuler. Apabila terjadi hambatan komunikasi, maka proses komunikasi dapat diulang dengan mengubah pesan (*message*) atau saluran yang digunakan (*channel*), sehingga kalau digambarkan proses komunikasi akan berlangsung sebagai berikut:



Gambar 2.7 Model Komunikasi Sirkuler  
(Sumber: Eilean Hooper – Greenhill, 1996:47)

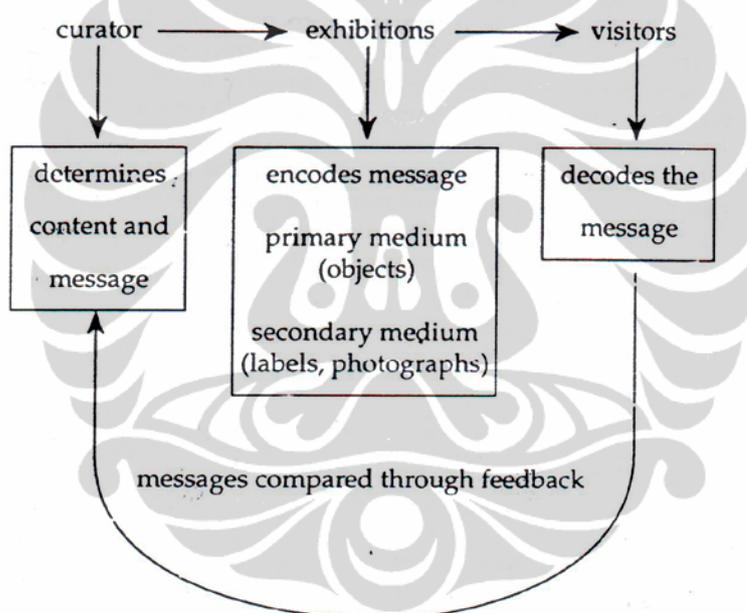
Berdasarkan gambar tersebut di atas, kita dapat melihat bahwa penerima pesan berperan lebih aktif. Makna pesan ditentukan oleh baik pengirim pesan maupun penerima pesan. Oleh karena itu, kedua belah pihak (pengirim pesan dan penerima pesan) akan menentukan pemaknaan suatu pesan. Komunikasi ini dikatakan efektif apabila proses komunikasi yang dilakukan bersama tersebut semakin besar. Untuk dapat membantu pemahaman kita tentang komunikasi, ada beberapa definisi komunikasi yang dapat disampaikan. Hybels dan Weafer dalam Liliweri menyatakan bahwa komunikasi adalah:

Proses pertukaran informasi, gagasan, dan perasaan. Proses itu meliputi informasi yang disampaikan tidak hanya secara lisan dan tulisan, tetapi juga dengan bahasa tubuh, gaya maupun penampilan diri, atau menggunakan alat bantu d sekeliling kita untuk memperkaya sebuah pesan (Liliweri, 2002:3).

Sejalan dengan hal tersebut, Billie J. Wlhstrom mengungkapkan bahwa komunikasi adalah:

(a) Pernyataan diri yang efektif, (b) pertukaran pesan-pesan yang tertulis, pesan-pesan dalam percakapan, bahkan melalui imajinasi, (c) pertukaran informasi atau hiburan dengan kata-kata melalui percakapan atau dengan metode lain, (d) pengalihan informasi dari seseorang kepada orang lain, (e) pertukaran makna antarpribadi dengan sistem simbol, (f) proses pengalihan pesan melalui saluran tertentu kepada orang lain dengan efek tertentu (Walhstrom, 1992:9).

Model komunikasi sederhana mulai diperkenalkan pada dunia museum di Amerika Utara oleh Cameron pada akhir tahun 1960 yang memicu suatu perdebatan (Cameron,1968; Knez dan Wright,1970; Miles,1989 dalam Greenhill,1996:46). Fokus dari debat itu adalah apakah sebuah obyek merupakan aspek yang paling penting dalam suatu sistem komunikasi museum, atau hanyalah salah satu bagian dari komunikasi. Debat ini terlihat kecil, tetapi mengundang pelajaran untuk mencatat penggunaan-penggunaan dan mengambil model komunikasi sederhana untuk mengenali media, dan bagaimana menyampaikan suatu pesan. Selanjutnya Knez dan Wright mengusulkan modifikasi model komunikasi museum sebagai berikut:



Gambar 2.8 Model Komunikasi Knez dan Wright  
(Sumber: Eilean Hooper-Greenhill,1996:47)

Selain itu, konsep mengenai komunikasi museum dapat juga dikemukakan sebagai berikut:

*Communication is defined as “the presentation of the collections to the public through education, exhibition, information and public services. It is also the outreach of the museum to the community”* (Walden, 1991:27 dalam Greenhill, 1996:28).

Menurut Amir Sutaarga ada tiga aspek yang perlu diperhatikan kaitannya dengan komunikasi museum, yaitu:

(a) Museumnya sendiri dan “*evidence of man and environment*” sebagai wadah dan isi yang dapat dianggap sebagai komunikator, (b) “*communicates and exhibits*” yang dianggap sebagai perlunya komunikasi, dan (c) “*for purpose of study, education and enjoyment*” dari pengunjung museum yang dapat dianggap sebagai komunikannya (Sutaarga,1996).

Menurut Greenhill, komunikasi museum dapat dilakukan melalui banyak metoda dari banyak jenis pameran yang berbeda, fungsi, ukuran dan pendekatan untuk interpretasi. Sebagai contoh, suatu pameran besar yang mahal, dengan jangka waktu yang pendek populer untuk menarik para wisatawan yang diharapkan untuk mengumpulkan uang, dan pameran dalam skala kecil yang memungkinkan dari suatu kelompok pendidikan orang dewasa lokal, memerlukan pertimbangan yang cermat. Pengunjung yang berbeda memerlukan ketentuan yang berbeda pula, dan harus dipikirkan bagaimana jenis pameran yang berbeda atau display yang dapat digunakan untuk menarik publik yang berbeda (Greenhill,1996 :41).

Interaksi yang terjadi antara pengunjung dengan museum merupakan kegiatan komunikasi yang mengandung tiga aspek penting dan saling berkaitan satu dengan lainnya. Ketiga aspek tersebut adalah: museum dan koleksinya, program edukasi museum, dan masyarakat pengunjung (Suriaman, 2000:55). Untuk berkomunikasi dengan para pengunjungnya, museum dapat menggunakan berbagai macam cara, termasuk dalam menetapkan hubungan dengan media lokal dan nasional, membangun jaringan pendukung lokal dan nasional, bisnis, pendidikan dan komunikasi budaya, dan pemakaian bermacam teknik pemasaran, seperti riset, surat dan iklan. Beberapa museum mempunyai program-program menyeluruh dan melampaui target program-program, di mana aktivitas diorganisir oleh museum tetapi dilaksanakan di tempat umum seperti pusat perbelanjaan, sekolah, atau rumah sakit (Beevers et al, 1988; O'Neill 1990,1991; Hemmings, 1992; Plant,1992). Beberapa museum sudah mendirikan unit-unit mobil yang membawa koleksi-koleksi dan kegiatan ke perusahaan perumahan, tempat bermain di sekolah, bazar, atau konser. Beberapa museum mempunyai koleksi-

koleksi pinjaman yang tersedia dari sekolah-sekolah dan lembaga lain (Greenhill,1996 :41).

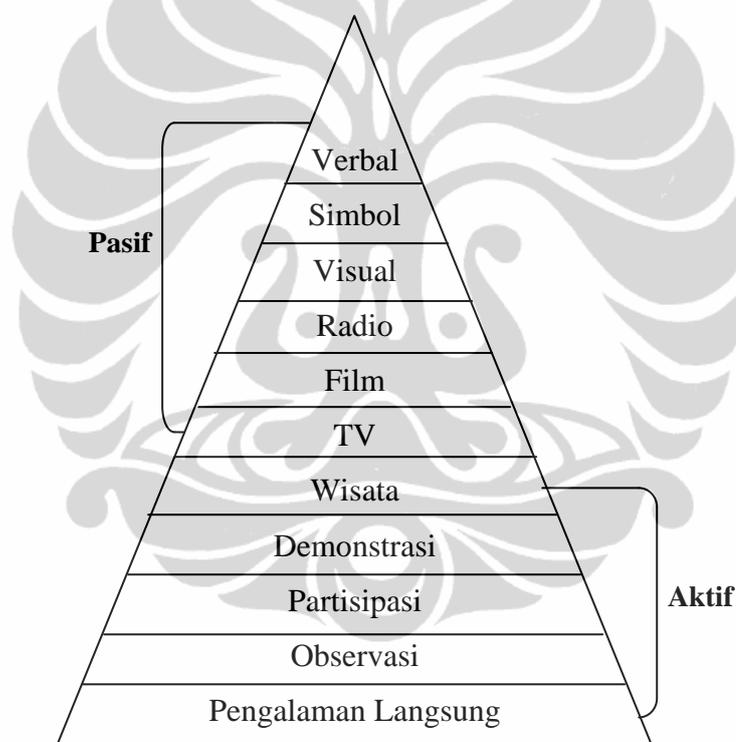
Banyak museum-museum yang mempunyai toko-toko yang diorganisir dengan baik di mana banyak barang yang dapat dijual dan dapat dijadikan sebagai alat untuk menghubungkan pengunjung kepada koleksi museum. Banyak museum yang telah mengambil peluang untuk mengembangkan toko khusus yang selaras dengan misi mereka; Science Museum, London, misalnya, mempunyai satu toko buku ilmu pengetahuan spesialis yang sempurna. Toko itu merupakan satu peluang untuk membuat pekerjaan museum dengan menyediakan katalog-katalog dari koleksi-koleksi permanen, katalog-katalog pameran sementara, buku dan monografi-monografi. Kartupos, kemasan informasi, kalender-kalender, buku catatan, pensil-pensil dan bentuk benda kecil lain yang sering kali dapat ditemukan sebagai replika dari koleksi tertentu. Ironbridge George Museum misalnya, sudah mengembangkan sistem pemesanan yang sangat sukses melalui email. Aktivitas dan program-program pendidikan secara umum dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengunjung tertentu, dan mencakup banyak pendekatan yang dapat ditemukan di dalam museum-museum dan galeri-galeri, termasuk pemakaian para aktor peraga; ceramah, kuliah dan tur keliling; film-film atau konser; kesempatan untuk menangani koleksi; mencoba ketrampilan-ketrampilan praktis seperti menari, menggambar, atau menenun; mengundang pengunjung untuk melihat gudang penyimpanan (*storage*) atau laboratorium-laboratorium konservasi; dan seterusnya.

#### **2.4 Konsep Edukasi Museum**

Secara teoritis pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk meningkatkan pertumbuhan budi pekerti. Tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat Jasmani dan Rokhani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab ( UU No. 20 Tahun 2003 Ps.3).

Untuk mencapai tujuan pendidikan, museum merupakan salah satu sarana penunjang, karena benda-benda koleksi yang dimilikinya dapat menambah pengetahuan, dan berbicara langsung dengan pengunjung melalui keterangan pada dokumentasi dan laporan hasil penelitian. Di sisi lain museum merupakan alat untuk berkomunikasi antara pengunjung dengan benda itu sendiri (Asiarto, 1980:2-3). Koleksi yang dimiliki museum mampu menjadi media pendidikan dalam bentuk pengalaman langsung yang tidak didapatkan di tempat lain.

Dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk pengalaman belajar tertentu, Edgar Dale mengemukakan teorinya yang dikenal dengan kerucut pengalaman belajar sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale, dalam Sadiman,dkk, (1986:8)

Gambar 2.2 tersebut di atas memberikan informasi kepada kita bahwa terdapat media alat bantu untuk memperoleh pengalaman belajar tertentu yang memiliki karakteristik yang berbeda. Kita dapat menggolongkannya dalam dua kelompok yang berbeda. Kelompok pertama, yang terdiri dari: verbal, simbol, visual, radio, film dan TV dapat digolongkan pada media yang cenderung kurang

mengundang peran aktif dari siswa. Sebaliknya, kelompok yang kedua, yang terdiri dari wisata, demonstrasi, partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung merupakan media yang dapat mengundang peran aktif siswa.

Belajar di museum merupakan salah satu cara belajar yang memberikan pengalaman langsung kepada pengunjung, karena di museum pengunjung dapat belajar pada obyek dan informasi yang ada. Benda-benda yang ada di museum merupakan benda yang dapat dilihat dan sebagian diantaranya mungkin dapat dipegang atau diraba. Dengan demikian pengunjung dapat mengerti secara tepat tentang apa yang dipelajarinya, tidak hanya membayangkan bagaimana wujud dan karakteristik benda dimaksud.

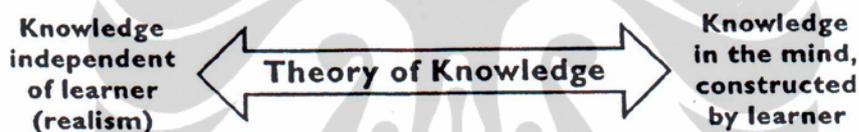
Berdasarkan gambaran tersebut di atas, museum seharusnya mampu menjadi sarana pengembangan media dan sumber belajar. Dengan kekayaan dan variasi yang dimilikinya, museum mampu menyajikan media belajar dalam bentuk pengalaman langsung.

Sejalan dengan itu, Beer mengutip Ames menyatakan bahwa edukasi merupakan salah satu tujuan utama museum, selain mengumpulkan koleksi, konservasi dan penelitian. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa kontribusi unik yang diberikan oleh museum dalam fungsi edukasi adalah menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk belajar langsung dari obyek, menstimulasi rasa keingintahuan dan ketertarikan mereka, mengenalkan cara belajar dengan menggunakan indera dan persepsi melalui pengalaman *hands-on*, serta mendukung belajar secara independen (Beer, 1994:2). Ambrose dan Paine menyatakan bahwa saat ini museum memiliki peranan yang penting dalam memberikan layanan edukasi bagi semua penggunanya, baik itu anak-anak atau orang dewasa (Ambrose dan Paine, 2006:21). Dengan demikian museum dapat menjadi tempat yang ideal mulai dari anak-anak usia prasekolah hingga para pensiunan. Setiap orang yang datang ke museum memiliki kesempatan secara terbuka untuk berkunjung dan berkomunikasi dengan orang lain.

Selanjutnya Hooper-Greenhill (1996:140) berpandangan bahwa dalam karakternya yang fundamental di bidang pendidikan, maka museum harus memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menambah pengetahuan dan pengalamannya. Untuk memenuhi tanggungjawabnya itu, museum harus

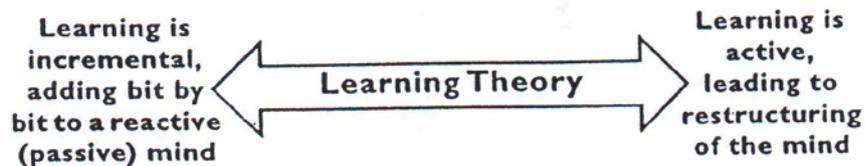
meningkatkan perannya sebagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan oleh seluruh komponen masyarakat atau kelompok-kelompok khusus yang harus dilayaninya (Edson dan Dean, 1996:192).

Sebagai institusi pendidikan informal museum dapat memberikan nilai tambah bagi pendidikan formal di sekolah. Hein dalam bukunya yang berjudul *Learning in the Museum* menjelaskan bahwa teori edukasi terdiri dari teori belajar (*learning theories*) dan teori pengetahuan (*theory of knowledge*) (Hein,1998:16). Dalam teori pengetahuan terdapat dua pendapat berbeda, yaitu yang pertama menyatakan bahwa pengetahuan terpisah dari yang belajar (pandangan realisme) dan yang kedua menyatakan bahwa pengetahuan berada dalam pikiran dan dibangun oleh yang belajar (Hein,1998:17-18). Dua pendapat tersebut bila digambarkan dalam sebuah rangkaian kesatuan (kontinum) akan tampak seperti gambar berikut:



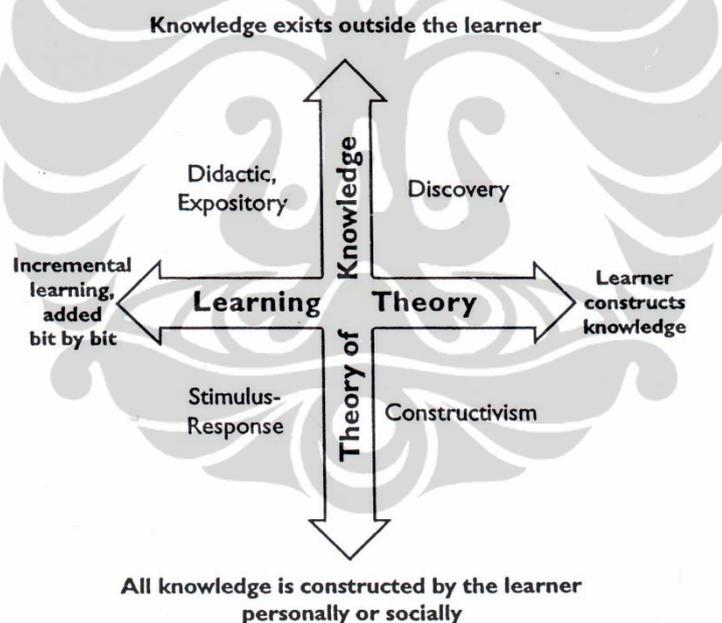
Gambar 2.3 Teori Pengetahuan  
(Sumber: George E.Hein, 1998:18)

Selanjutnya teori belajar yang mendasari pemikiran tentang bagaimana seorang belajar terdiri atas dua pandangan yang berbeda, yaitu: (1) behaviorisme yang berasumsi bahwa belajar terdiri atas asimilasi incremental dari berbagai informasi, fakta, dan pengalaman, hingga akhirnya menghasilkan pengetahuan; dan (2) konstruktivisme yang memandang bahwa belajar terdiri atas seleksi dan organisasi data yang relevan dari pengalaman, dalam hal ini mereka meyakini bahwa orang belajar dengan membentuk pengetahuannya (Hein, 1998:21-23; 1994:74; Hooper-Greenhill, 1994:21). Teori belajar ini dapat ditampilkan dalam kontinum sebagai berikut:



Gambar 2.4 Teori Belajar  
(Sumber: George E.Hein, 1998:23)

Dua dimensi dari teori pendidikan (edukasi) tersebut dapat dikombinasikan untuk menghasilkan suatu diagram yang dapat menguraikan kombinasi dari teori pengetahuan dan teori belajar yang masing-masing kwadrannya memberikan suatu pendekatan berbeda mengenai pendidikan. Kombinasi tersebut dapat dijelaskan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 2.5 Gabungan Teori Belajar dan Teori Pengetahuan  
(Sumber: George E.Hein, 1998:25)

Diagram yang memperlihatkan empat kwadran tersebut dan masing-masing memiliki konsep yang berbeda mengenai pendidikan dapat diuraikan secara singkat sebagai berikut:

### Didaktik Ekspositori

Berdasarkan gambar di atas kita mendapatkan gambaran tentang teori belajar didaktik ekspositori yang merupakan representasi dari pembelajaran tradisional (*traditional lecture and text*) di sekolah sudah dipraktekkan secara luas dalam dunia pendidikan. Dengan teori pendidikan didaktik ekspositori tersebut seseorang dapat belajar subyek, akademis, bahasa, dan ketrampilan. Dalam pandangan didaktik ekspositori guru memiliki dua tanggung jawab. Pertama, dia harus memahami struktur dari pokok pengetahuan yang akan diajarkan dan tanggung jawab guru yang kedua adalah menyajikan pengetahuan untuk diajarkan sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan. Pada umumnya pembelajaran didasarkan pada struktur subjek, dan informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa dilakukan setahap demi setahap. Guru menjelaskan prinsip-prinsip belajar, memberikan contoh-contoh untuk mengilustrasikan prinsip-prinsip, dan melakukan pengulangan-pengulangan pada bagian yang penting agar dapat tertanam dalam pikiran siswa (Hein, 1998:25-26). Urutan logis belajar dimulai dengan unsur-unsur paling sederhana hingga kepada hal yang paling rumit.

Berdasarkan paham pendidikan didaktik ekspositori, apabila diaplikasikan dalam pembelajaran museum dapat disusun sebagai berikut:

- a. Pameran dijadikan sebagai contoh dengan susunan yang jelas;
- b. Komponen didaktik (label, panel) menjelaskan apa yang dipelajari dalam pameran;
- c. Subyek ditata secara hirarkis, mulai yang simpel menuju kepada yang kompleks;
- d. Program untuk sekolah menggunakan kurikulum tradisional dan disusun secara hirarkis, dari sederhana menuju kompleks;
- e. Isi pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik (Hein, 1998:27-28).

### Stimulus-Respon

Pendidikan stimulus-respon mempunyai perspektif yang mirip dengan teori didaktik ekspositori, hanya saja dalam perspektif stimulus respon menolak pandangan bahwa setiap bagian dari materi harus dikuasai (Hein dan Alexander,

1998:33). Stimulus-respon lebih menekankan pada metode belajar daripada isi (materi) yang diajarkan. Formulasi belajar seperti ini merupakan awal dari pendekatan psikologi behavioris. Teori ini kemudian dijadikan pendekatan yang dominan digunakan dalam pendidikan formal (Macdonald ed., 2006:345). Secara teoritis stimulus-respon lebih banyak membahas kemajuan pembelajaran di sekolah yang diukur dengan menggunakan evaluasi tertulis atau hafalan.

Karakteristik museum yang menggunakan teori stimulus-respon hampir sama dengan museum yang menggunakan teori didaktik ekspositori, yaitu: (a) label dan panel menjelaskan apa yang dipelajari; (b) pameran disusun berdasarkan tujuan pedagogi, dimana bagian awal dan akhirnya tersusun jelas (Hein, 1998:29).

#### Diskoveri

Dalam pandangan teori *discovery learning*, belajar merupakan proses yang aktif. Belajar aktif sering diterjemahkan sebagai aktivitas fisik yang berasosiasi dengan belajar. Proses yang penting dalam kegiatan belajar aktif adalah terjadinya aktivitas mental yang terangsang oleh aktivitas fisik yang dilakukan. Interaksi fisik dapat berkaitan dengan berbagai hal seperti: menyusun sesuatu dari komponen-komponen lepas, menyusun puzzle, atau menggunakan berbagai benda yang dapat kita jumpai. Proses belajar aktif dapat diaplikasikan pada semua bentuk pendidikan, termasuk pendidikan di museum. Oleh karena itu para pendukung teori ini berpendapat bahwa kombinasi berbagai benda yang disajikan akan membuat siswa mau untuk belajar (Hein, 1998).

Karakter museum yang menggunakan teori belajar diskoveri adalah:

- a. Pameran dapat dieksplorasi;
- b. Lebih banyak menggunakan cara belajar aktif.
- c. Komponen didaktik yang menyediakan jawaban atas pertanyaan diserahkan kepada pengunjung untuk melakukannya sendiri;
- d. Pengunjung dapat memiliki pengertian sendiri tentang kebenaran yang bertentangan dengan interpretasi pameran;
- e. Program untuk sekolah memungkinkan murid untuk aktif;
- f. Workshop disediakan bagi pengunjung dewasa yang memerlukan keterangan dari pakar dan berbagai bentuk bukti lainnya untuk melengkapi pikiran

dan perkembangannya sehingga peserta dapat memahami makna benda yang sebenarnya (Hein, 1998:33).

Dalam pandangan *discovery learning* dinyatakan bahwa dalam rangka belajar, para siswa harus mempunyai pengalaman. Pengalaman dapat mereka peroleh bila mereka melakukan dan mengamati kemudian membandingkan sendiri. Ilmu pengetahuan akan menjadi sesuatu yang menarik karena bukan hanya sekedar teori saja. Cara mempelajari ilmu pengetahuan dapat diaitkan dengan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

### Konstruktivis

Situasi pembelajaran konstruktivis memerlukan dua komponen yang terpisah, *pertama* sebuah pengenalan bahwa untuk belajar diperlukan keterlibatan secara aktif dari pelajar. Oleh karena itu, kelas atau pameran konstruktivis termasuk cara bagi para pelajar untuk menggunakan tangan dan pikiran mereka, untuk berinteraksi dengan dunia, mengolahnya, membuat kesimpulan-kesimpulan, eksperimen, dan meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka untuk membuat penggeneralisasian tentang suatu fenomena yang dapat melibatkan mereka. Eksperimen-eksperimen sangat penting dalam pembelajaran konstruktivis, baik dalam ilmu pengetahuan atau subyek-subyek lain. Sebaliknya, sebuah eksperimen dari suatu demonstrasi, merupakan situasi yang dapat menghasilkan sesuatu yang mungkin dan dapat diterima.

*Kedua*, dalam pendidikan konstruktivis kesimpulan-kesimpulan yang dihasilkan oleh pembelajar tidak disahihkan oleh ya atau tidaknya mereka menepati beberapa patokan eksternal dari kebenaran, tetapi apakah mereka "bisa merasakan" dalam kenyataan yang dibangun oleh pembelajar. Kebenaran gagasan-gagasan menurut konstruktivis tidak bergantung pada kesesuaian mereka pada beberapa kebenaran yang objektif, yang mempunyai satu keberadaan terpisah dari setiap pembelajar atau kelompok pembelajar. Kebenaran dibangun dari konsep-konsep nilai dalam mendorong ke arah penggunaan tindakan dan konsistensi dari gagasan yang satu dengan lainnya. Dengan demikian, selagi pendidik-pendidik tradisional mempercibangkan tentang kesalahpahaman-kesalahpahaman pembelajar,

konstruktivis hanya akan membicarakan tentang pribadi, atau konsep-konsep pribadi (Hein,1998:34).

Sangat penting untuk memperhatikan konstruktivis apabila kita menerima teori-teori pembelajaran modern. Kita tidak bisa mengelak dan perlu menerima posisi konstruktivis pada teori pengetahuan sedikitnya sampai pada taraf tertentu. Masyarakat membuat arti yang mereka miliki keluar dari pengalaman yang muncul untuk menjadi sebuah fenomena yang tidak hanya merupakan sebuah konstruksi teoritis. Terdapat bukti riset yang berlimpah untuk mendukung penyingkapan pengetahuan kita pada setiap kumpulan fenomena pada kesimpulan-kesimpulan yang berbeda. Kita semua menginterpretasikannya dengan cara yang berbeda, tergantung pada latar belakang dan pengalaman yang kita miliki (Hein,1998:35).

Singkatnya, jika kita mengambil posisi yang memungkinkan bagi tiap orang untuk membangun pengetahuan pribadi lalu kita menerima gagasan yang mutlak bahwa mereka melakukannya, dengan mengabaikan usaha-usaha kita untuk menghambat mereka. Dalam dunia museum merupakan suatu hal yang biasa bagi para perancang pameran membuat satu pameran dengan sebuah tema yang spesifik untuk mendapatkan penafsiran yang sepenuhnya berbeda yang diberikan oleh para pengunjung. Dalam satu artikel yang menarik yang didasarkan pada wawancara dengan para pengunjung museum Holocaust, seorang jurnalis menyimpulkan bahwa konservasi-konservasi yang dilakukannya di Washington memberikan kesan bahwa reaksi-reaksi yang berbeda dari para pengunjung mencerminkan keyakinan-keyakinan dan sikap-sikap yang mereka bawa ke museum sebanyak apa yang mereka temukan di dalam dinding-dindingnya.

*My conservations in Washington suggest that.....(visitor) diverse reactions reflect the beliefs and attitudes they brought to the museum as much as anything they discovered within its walls* (Gourevitch, 1995:45; Hein,1998:35)

Suatu pameran konstruktivis akan menyediakan peluang bagi para pengunjung museum untuk membangun (mengkonstruksi) pengetahuan mereka, menyediakan berbagai cara bagi para pengunjung untuk menyimpulkan secara akurat, dengan mengabaikan apakah kesimpulan mereka sesuai dengan apa yang diharapkan oleh staf kurator.

Pameran konstruktivis akan memungkinkan untuk menyajikan berbagai perspektif, mengesahkan cara yang berbeda pada penginterpretasian objek dan mengacu pada poin-poin yang berbeda dari pandangan dan kebenaran yang berbeda tentang pengenalan material. Ini sangat kontras dengan pandangan pameran museum tradisional. Sebagai contoh, Encyclopedia Britanica edisi ke sebelas, yang diterbitkan ketika gagasan untuk kebenaran yang mandiri diterima secara umum, menyertakan konsep-konsep ini kedalam definisi suatu museum:

Museum yang ideal perlu meliputi keseluruhan bidang dari pengetahuan manusia. Perlu mengajarkan kebenaran dari semua ilmu pengetahuan, termasuk ilmu antropologi, ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan manusia dan semua pekerjaan-pekerjaannya pada semua usia. (Holland 1911:64; Hein 1998:36).

Dalam paham konstruktivis, kekeliruan dan kesalahan adalah terminologi yang memiliki kesimpulan-kesimpulan yang tidak berhubungan dengan bukti yang ada, berbeda dengan apa yang pembelajar simpulkan dari semua informasi yang tersedia baginya pada waktu dia sampai pada kesimpulan itu. Ini berbeda dengan menghakimi sebuah jawaban berkenaan dengan satu patokan eksternal yang berdasarkan pada struktur dari subyek tertentu (Hein, 1998:34).

Mengorganisir pokok materi merupakan hal dasar untuk membentuk struktur logis dari yang paling sederhana hingga semakin kompleks, kemudian guru membantu untuk mengorganisirnya sedemikian sehingga berpengalaman. Tujuan dari pendekatan ini adalah agar siswa mengerti konsep dan gagasan yang ada dan tidak terikat. Melalui pengalaman, kesalahan dalam memahami sesuatu akan digantikan dengan konsepsi yang benar.

Dalam pandangan konstruktivis, peran edukator di museum adalah memfasilitasi cara belajar aktif melalui penanganan obyek dan diskusi, yang dihubungkan dengan pengalaman konkret. Dalam konteks edukasi di museum, dengan didasarkan pada paradigma konstruktivis, museum atau edukator dapat bertindak sebagai fasilitator. Walaupun demikian, pihak museum dapat menggunakan cara didaktik sebagai aspek lain dalam hubungannya dengan publik (Greenhill, 1994:68).

Konstruktivis membantah bahwa kedua pengetahuan dan cara memperolehnya berasal dari dalam pikiran pelajar itu sendiri. Pandangan ini

didasarkan pada psikologi pengembangan dan didukung oleh riset psikologi teori, Bagi mereka mengembangkan ide untuk memperoleh pengetahuan tidak terikat pada masyarakat atau individu pelajar itu sendiri. Hal ini disebut Konstruktivis radikal. Aliran Konstruktivis membantah bahwa pelajar dapat membangun pengetahuan ketika mereka belajar, sederhananya mereka tidak menambahkan fakta baru bagi sesuatu yang telah dikenalnya, tetapi secara konstan mengorganisir kembali dan menciptakan kedua-duanya ke dalam pemahaman dan kemampuan untuk belajar saling berhubungan. Pengetahuan yang diperoleh dibangun melalui proses individu atau sosial. Berdasarkan pada kepercayaan yang telah ada pengetahuan tidak diperoleh secara *incrementally* tetapi sudah merupakan suatu kebutuhan untuk memiliki sesuatu yang berada di dunia luar.

Dalam suatu pameran konstruktivis pengunjung diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengkonstruksi (membangun) pengetahuannya. Dengan demikian suatu pameran konstruktivis ini akan memberikan jalan kepada pengunjung untuk menarik kesimpulannya sendiri. Pengunjung memiliki kesempatan untuk mempresentasikan obyek sehingga dimungkinkan banyak sudut pandang.

Berdasarkan konsep dan teori edukasi di museum tersebut, maka dalam menentukan strategi edukasinya dapat menggunakan strategi belajar aktif (*active learning*) yang dapat melibatkan seluruh indera dan pengalaman pengunjung melalui konsep *edutainment*. Dalam strategi belajar aktif ini setiap materi yang baru dipelajari harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Agar siswa dapat belajar secara aktif para pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar (Mulyasa,2004:241).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang: (a) berpusat pada siswa, (b) memiliki penekanan pada menemukan, (c) memberdayakan semua indera dan potensi siswa, (d) menggunakan banyak media, dan (e) disesuaikan dengan pengalaman yang sudah ada.

Pameran dengan pendekatan konstruktivis memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. memiliki banyak pintu masuk, tanpa alur yang spesifik dan tidak ada permulaan dan akhir;
- b. menyediakan suatu cakupan yang luas dari model pembelajaran aktif (*active learning*);
- c. menghadirkan berbagai cakupan sudut pandang (*points of view*);
- d. memungkinkan pengunjung-pengunjung untuk berhubungan dengan obyek dan gagasan-gagasan melalui suatu aktivitas yang menggunakan pengalaman-pengalaman hidup yang mereka miliki;
- e. menyediakan pengalaman-pengalaman dan bahan-bahan yang memungkinkan mereka untuk mengadakan percobaan, dugaan, dan menarik kesimpulan-kesimpulan (Hein,1998:35).

## 2.5 Konsep Pembelajaran Konstruktivis

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang begitu pesat pada era globalisasi membawa perubahan yang sangat radikal. Perubahan itu telah berdampak pada setiap aspek kehidupan, termasuk pada sistem pendidikan dan pembelajaran. Dampak dari perubahan yang luar biasa itu adalah dengan terbentuknya “komunitas global” yang tiba lebih cepat dari yang diperhitungkan. Revolusi informasi telah mengakibatkan dunia baru yang benar-benar *hyper-reality* (Gasong, 2007:1).

Akibat perubahan yang begitu cepat, manusia tidak bisa lagi hanya bergantung pada seperangkat nilai, keyakinan, dan pola aktivitas sosial yang konstan. Manusia dipaksa secara berkelanjutan untuk menilai kembali posisi sehubungan dengan faktor-faktor tersebut dalam rangka membangun sebuah konstruksi sosial-personal yang memungkinkan. Untuk dapat bertahan dalam menghadapi tantangan perubahan dalam dunia pengetahuan, teknologi, komunikasi serta konstruksi sosial budaya ini, kita harus mengembangkan proses-proses baru untuk menghadapi masalah-masalah baru. Kita tidak dapat lagi bergantung pada jawaban masa lalu karena jawaban tersebut begitu cepatnya tidak berlaku seiring dengan perubahan yang terjadi. Pengetahuan, metode, ketrampilan-ketrampilan menjadi suatu hal yang ketinggalan zaman hampir bersamaan dengan saat hal-hal ini memberikan hasilnya (Gasong, 2007:1).

Era yang datangnya begitu tiba-tiba dan tak seorang pun mampu menolaknya, tidak dapat dijawab dengan paradigma keteraturan, kepastian, dan ketertiban. Era ini dilandasi oleh teori dan konsep konstruktivis, suatu teori pembelajaran yang kini banyak dianut di kalangan pendidikan di Amerika Serikat. Unsur terpenting dalam konstruktivis adalah kebebasan dan keberagaman. Kebebasan yang dimaksud ialah kebebasan untuk melakukan pilihan-pilihan sesuai dengan apa yang mampu dan mau dilakukan oleh siswa, sedangkan keberagaman yang dimaksud adalah siswa menyadari bahwa dirinya berbeda dengan orang lain, dan orang lain berbeda dengan dirinya (Gasong, 2007: 1).

Longworth (1999) dalam Gasong, 2007:2 meringkas fenomena ini dengan menyatakan: “Kita perlu mengubah fokus kita dan *apa yang perlu dipelajari* menjadi *bagaimana caranya untuk mempelajari*. Perubahan yang harus terjadi adalah *perubahan dari isi menjadi proses*. Belajar *bagaimana cara belajar ntuk mempelajari sesuatu menjadi suatu hal yang lebih penting daripada fakta dan konsep yang dipelajari itu sendiri*”.

Pendekatan konstruktivis dalam belajar dan pembelajaran didasarkan pada perpaduan antara beberapa penelitian dalam psikologi kognitif dan psikologi sosial, sebagaimana teknik-teknik dalam modifikasi perilaku yang didasarkan pada teori *operant conditioning* dalam psikologi behavioral. Premis dasarnya adalah bahwa individu harus secara aktif “membangun” pengetahuan dan ketrampilannya dan informasi yang ada diperoleh dalam proses membangun kerangka oleh pelajar dari lingkungan di luar dirinya (Baharuddin dan Wahyuni, 2008:115).

Konstruktivis memahami karakter belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. Pengetahuan itu sendiri adalah rekaan dan bersifat tidak stabil. Oleh karena itu, pemahaman yang diperoleh manusia senantiasa bersifat tentatif dan tidak lengkap. Pemahaman manusia akan semakin mendalam dan kuat jika teruji dengan pengalaman-pengalaman baru (Baharuddin dan Wahyuni, 2008:116).

Bila diuraikan secara lebih rinci teori belajar menurut konsep konstruktivis dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Teori Belajar Konstruktivis

Aspek-aspek Teori Belajar	Konstruktivis
Terjadinya belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar adalah menciptakan makna dari pengalaman.</li> <li>• Otak menyaring input dari dunia luar untuk menghasilkan realitas dunia itu sendiri.</li> <li>• Siswa membangun interpretasi personal terhadap dunia luar berdasarkan atas pengalaman individual dan interaksi.</li> </ul>
Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dan lingkungan saling berinteraksi untuk menciptakan makna.</li> <li>• Pentingnya konteks. Isi pengetahuan harus dipasangkan dengan situasi dimana pengetahuan itu terjadi.</li> <li>• Belajar terjadi dalam seting yang realistis.</li> <li>• Belajar harus terdiri dari aktivitas, konsep, dan budaya.</li> </ul>
Terjadinya transfer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transfer difasilitasi oleh lingkungan dalam tugas-tugas otentik yang diletakkan dalam konteks yang bermakna.</li> <li>• Pemahaman ditunjukkan oleh pengalaman dan keotentikan pengalaman penting untuk kemampuan menggunakan ide-ide.</li> <li>• Kesesuaian dan keefektifan penggunaan berasal dari kemampuan siswa secara aktual menggunakan pengetahuan dalam situasi riil.</li> </ul>
Bagaimana seharusnya pembelajaran disusun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membangun model pengetahuan, meningkatkan kerjasama, mendesain lingkungan yang otentik.</li> </ul>
Peran pengajar/guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membimbing siswa membangun makna dan memonitor, dan selalu memperbaharui konstruk mereka.</li> <li>• Mengarahkan dan mendesain pengalaman bagi siswa sehingga otentik, konteks yang relevan dapat dialami</li> </ul>

(Sumber: Baharuddin dan Wahyuni, 2008:185)

Pandangan konstruktivis tentang belajar dan pembelajaran:

1. Pengetahuan adalah non-objektif, bersifat temporer, selalu berubah-ubah dan tidak menentu.

2. Belajar adalah penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar adalah menata lingkungan agar siswa termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan.
3. Siswa akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya.
4. Mind berfungsi sebagai alat untuk menginterpretasi peristiwa, obyek, atau perspektif yang ada dalam dunia nyata sehingga makna yang dihasilkan bersifat unik dan individualistik.

Mengenai penataan lingkungan belajar, konstruktivis berpandangan sebagai berikut:

1. Ketidakteraturan, ketidakpastian, kesemrawutan.
2. Siswa harus bebas. Kebebasan menjadi unsur yang esensial dalam lingkungan belajar.
3. Kegagalan atau keberhasilan, kemampuan atau ketidakmampuan dilihat sebagai interpretasi yang berbeda yang perlu dihargai.
4. Kebebasan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. Siswa adalah subyek yang harus mampu menggunakan kebebasan untuk melakukan pengaturan diri dalam belajar.
5. Kontrol belajar dipegang oleh siswa.

### **2.5.1 Strategi Belajar Konstruktivis**

Menurut Slavin dalam Baharuddin dan Wahyuni, pendekatan belajar konstruktivis memiliki beberapa strategi dalam proses belajar. Strategi belajar dimaksud adalah:

#### **2.5.1.1 Proses atas-bawah (*Top-down processing*)**

Proses belajar ini dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan, kemudian menghasilkan atau menemukan ketrampilan yang dibutuhkan. Misalnya, siswa diminta untuk menuliskan koleksi benda-benda seni yang ada di Istana Kepresidenan, kemudian dia akan belajar untuk mengklasifikasikan benda koleksi tersebut berdasarkan jenisnya, belajar tentang bahan-bahan pembuatannya,

dan kemudian bagaimana teknik yang digunakan untuk membuat koleksi benda seni tersebut. Belajar dengan pendekatan ini berbeda dengan pendekatan belajar dari bawah ke atas (*bottom up processing*) yang tradisional, dimana ketrampilan dibangun secara perlahan-lahan melalui ketrampilan yang lebih kompleks.

#### **2.5.1.2 Pembelajaran Kerjasama (*Cooperative Learning*)**

Strategi belajar ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar dalam pasangan-pasangan atau kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang dihadapi. *Cooperative learning* lebih menekankan pada lingkungan sosial belajar dan menjadikan kelompok belajar sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh individu. Ini merupakan kunci dari konsep-konsep dasar yang dikemukakan Piaget dan Vygotsky.

#### **2.5.1.3 Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*)**

Strategi belajar ini menekankan pada adanya integrasi yang aktif antara pengetahuan yang baru diperoleh dengan skemata. Dengan menggunakan pendekatan ini diharapkan siswa menjadi lebih melakukan proses adaptasi ketika menghadapi stimulasi baru. Disamping itu strategi belajar ini mengajarkan sebuah metode yang untuk melakukan kegiatan mental saat belajar, seperti membuat pertanyaan, kesimpulan, atau analogi-analogi terhadap apa yang sedang dipelajarinya (Baharuddin dan Wahyuni, 2008:127-128).

Alternatif pendekatan pembelajaran ini bagi Indonesia yang sedang menempatkan reformasi sebagai wacana kehidupan berbangsa dan bernegara, bukan hanya di bidang pendidikan, melainkan juga di segala bidang. Selama ini, wacana kita adalah behavioristik<sup>2</sup> yang berorientasi pada penyeragaman yang pada akhirnya membentuk manusia Indonesia yang sangat sulit menghargai perbedaan. Perilaku yang berbeda lebih dilihat sebagai kesalahan yang harus dihukum. Perilaku manusia Indonesia selama ini sudah terjangkit virus kesamaan, virus keteraturan, dan lebih jauh lagi virus inilah yang mengendalikan perilaku kita dalam berbangsa dan bernegara.

---

<sup>2</sup> Paham yang menyatakan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R) yang diberikan atas stimulus tersebut.

Piaget adalah psikolog pertama yang menggunakan filsafat konstruktivis dalam proses belajar. Ia menjelaskan bagaimana proses pengetahuan seseorang dalam teori perkembangan intelektual. Piaget lebih menekankan bagaimana individu sendiri membentuk pengetahuan dari interaksi dengan pengalaman dan objek yang dihadapi. Ia menekankan bagaimana seorang anak mengadakan abstraksi, baik secara sederhana maupun secara refleksi, dalam membentuk pengetahuan fisis dan matematisnya. Tampak bahwa Piaget menekankan perhatian lebih pada keaktifan individu dalam membentuk pengetahuan. Bagi Piaget, pengetahuan lebih dibentuk oleh siswa itu sendiri yang sedang belajar (Suparno,1997:44)

Vigotsky yang juga meneliti pembentukan dan perkembangan pengetahuan anak secara psikologis lebih memfokuskan perhatian kepada hubungan dialektik antara individu dengan masyarakat dalam pembentukan pengetahuan. Menurutnya belajar merupakan suatu perkembangan pengertian. Ia membedakan adanya dua pengertian, yang spontan dan yang ilmiah. Pengertian spontan adalah pengertian yang didapatkan dari pengalaman anak sehari-hari. Pengertian ini tidak terdefiniskan dan terangkai secara sistematis logis. Pengertian ilmiah adalah pengertian yang didapat dari kelas. Pengertian ini adalah pengertian formal yang terdefiniskan secara logis dalam suatu sistem yang lebih luas. Dalam proses belajar terjadi perkembangan dari pengertian yang spontan ke yang lebih ilmiah (Fosnot, 1996 dalam Suparno, 1997:45).

Berdasarkan uraian di atas kita dapat membedakan dua cabang konstruktivis yaitu: (1) yang lebih personal, individual, dan subyektif seperti Piaget dan para pengikutnya; dan (2) yang lebih sosial seperti Vigotsky yang menekankan pentingnya masyarakat bahasa (*socioculturalism*). Menurut para sosiokulturalis, aktivitas mengerti selalu dipengaruhi oleh partisipasi seseorang dalam praktek-praktek sosial dan kultural yang ada, seperti: situasi sekolah, masyarakat, teman, dan lain-lain (Cobb, 1994 dalam Suparno,1997:46).

Cobern (1991) menyatakan bahwa konstruktivis bersifat kontekstual. Pelajar selalu membentuk pengetahuan mereka dalam situasi dan konteks yang khusus. Misalnya, dalam situasi tekanan udara yang rendah seseorang akan menemukan bahwa titik didih air berlainan dengan situasi tekanan udara sangat

tinggi. Dalam situasi masyarakat yang berbeda, pengertian tentang kesehatan pun dapat berbeda.

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivis memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus-menerus melalui proses rekonstruksi.

Bagi konstruktivis, belajar merupakan kegiatan yang aktif dimana siswa membangun pengetahuannya. Mereka sendiri yang membuat penalaran atas apa yang dipelajarinya dengan cara mencari makna, membandingkannya dengan apa yang telah ia ketahui serta menyelesaikan ketegangan antara apa yang telah ia ketahui dengan apa yang ia perlukan dalam pengalaman yang baru. Siswa harus mempunyai pengalaman dengan membuat hipotesis, mengetes hipotesis, memanipulasi objek, memecahkan persoalan, mencari jawaban, menggambarkan, meneliti, berdialog, mengadakan refleksi, mengungkapkan pertanyaan, mengekspresikan gagasan, dan lain-lain untuk membentuk konstruksi yang baru (Suparno, 1997: 62).

Brooks & Brooks yang dikutip oleh Dina Gasong mengatakan bahwa pengetahuan adalah *non-objective*, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar berarti menata lingkungan agar siswa termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan. Atas dasar ini maka siswa akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya (Gasong, 2007:4).

Yang terpenting dalam teori konstruktivis adalah bahwa dalam proses pembelajaran, siswa lah yang harus mendapatkan penekanan. Mereka yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif

ini perlu dikembangkan. Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yang merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya itu penekanan dalam mendidik dan mengajar tidak terfokus pada pendidik, melainkan kepada siswa.

Beberapa hal yang mendapat perhatian dalam pembelajaran konstruktivis adalah: (a) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (b) mengutamakan proses, (c) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (d) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman (Gasong, 2007:4).

Pranata dalam Gasong (2007) mengemukakan gambaran secara umum tentang model pengajaran konstruktivis sebagai berikut :

1. Menghargai keanekaragaman peserta didik. Implikasinya : pendidik harus menggunakan berbagai macam pendekatan sesuai karakteristik peserta didik, menyesuaikan kecepatan pengajarannya dengan tingkat penyerapan peserta didik yang berbeda-beda.
2. Meletakkan keberhasilan proses pembelajaran lebih besar dipundak peserta didik daripada di tangan pendidik. Implikasinya : pendidik harus memberikan berbagai metode belajar kepada peserta didik sehingga mereka mampu belajar secara mandiri, mempercayai bahwa peserta didik merupakan makhluk normal yang mampu menguasai materi yang harus diselesaikan dan pendidik sebagai fasilitator dan motivator.
3. Memberi kesempatan peserta didik mengekspresikan pikiran dan penemuannya. Implikasinya: pendidik harus mengurangi alokasi waktunya di dalam kelas untuk berceramah dan memberi waktu yang luas kepada peserta didik untuk saling berinteraksi dengan temannya maupun dengan pendidiknya. Membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas-tugas dan mempresentasikan di kelas.
4. Mendorong peserta didik mampu memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungannya. Implikasinya: pendidik harus mendisain materi pelajarannya sedemikian rupa sehingga peserta didik terdorong untuk

mencari sumber-sumber pengetahuan dari berbagai tempat di luar fasilitas sekolah, misalnya : perpustakaan kota, internet, media masa, wawancara dengan orang-orang yang ahli di bidangnya.

Sementara itu, Hein (1998) mengajukan sembilan prinsip pembelajaran yang muncul dari pemikiran konstruktivis yaitu:

1. Belajar merupakan proses aktif dalam membangun makna dari input sensoris.
2. Ketika belajar, manusia akan mengetahui tentang proses pembelajaran itu sendiri serta isi dari pelajaran.
3. Pembelajaran terjadi di dalam pikiran.
4. Bahasa dan belajar memiliki keterkaitan yang sulit dipisahkan.
5. Belajar merupakan aktivitas sosial dan dilakukan dengan orang lain.
6. Belajar itu adalah konstektual, dimana kita mempelajari sesuatu yang berhubungan dengan apa yang sudah kita ketahui sebelumnya, termasuk kepercayaan serta prasangka kita.
7. Pengetahuan sebelumnya akan berdampak terhadap pengetahuan baru.
8. Pembelajaran terjadi dalam periode waktu yang panjang, melalui paparan berulang kali serta pemikiran yang mendalam.
9. Motivasi adalah hal yang penting dalam belajar.

Pameran konstruktivis akan memungkinkan untuk menyajikan berbagai perspektif, mengesahkan cara yang berbeda pada penginterpretasian objek dan mengacu pada poin-poin yang berbeda dari pandangan dan kebenaran yang berbeda tentang pengenalan material. Ini sangat kontras dengan pandangan pameran museum tradisional. Sebagai contoh, Encyclopedia Britanica edisi ke sebelas, yang diterbitkan ketika gagasan untuk kebenaran yang mandiri diterima secara umum, menyertakan konsep-konsep ini ke dalam definisi suatu museum:

Museum yang ideal perlu meliputi keseluruhan ladang dari pengetahuan manusia. Itu perlu mengajarkan kebenaran dari semua ilmu pengetahuan, termasuk ilmu antropologi, ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan manusia dan semua pekerjaan-pekerjaannya pada semua usia. (Holland 1911:64; Hein 1998:36)

### 2.5.2 Model Pembelajaran Berdasarkan Prinsip-Prinsip Konstruktivis

Prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis telah melahirkan berbagai macam model pembelajaran. Model-model pembelajaran yang cukup banyak ini selanjutnya akan di adopsi dan diterapkan dalam proses pembelajaran di museum Istana Kepresidenan Jakarta. Model pembelajaran dimaksud adalah: (1) Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*), (2) Pembelajaran Penerimaan (*Reception Learning*), (3) Pembelajaran Bimbingan (*Assisted Learning*), (4) Pembelajaran Aktif (*Active Learning*), (5) Pembelajaran Percepatan (*The Accelerated Learning*), (6) Pembelajaran Kuantum (*Quantum Learning*) dan (7) Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Learning*) (Baharuddin dan Wahyuni, 2008:128-139).

Dari tujuh model pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas, dalam pembahasan selanjutnya hanya akan diambil satu model pembelajaran yang nantinya akan diterapkan di Museum Istana Kepresidenan Jakarta, yaitu model pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan sebuah konsep untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu dengan pembelajaran aktif perhatian mereka dapat dijaga agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran konvensional pada umumnya lebih banyak menggunakan belahan otak kiri (otak sadar saja), sementara belahan otak kanan kurang diperhatikan. Pada pembelajaran dengan *active learning*, pemberdayaan otak kiri dan kanan sangat dipentingkan. Thorndike seperti yang dikutip oleh Hartono 2008:5, mengemukakan tiga hukum belajar, yaitu:

1. *Law of readiness*, yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons.
2. *Law of exercise*, yaitu dengan adanya ulangan-ulangan yang selalu dikerjakan, maka hubungan antara stimulus dengan respons akan menjadi lancar.

3. *Law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, dan hal ini cenderung akan selalu diulang.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa agar terjadi respons yang positif pada diri siswa. Kesiapan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri siswa, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respons tersebut dalam memori (ingatannya). Hubungan stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan. Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberi kesan yang mendalam pada diri siswa sehingga mereka cenderung akan mengulang aktivitas tersebut. Akibat dari hal ini adalah siswa mampu mempertahankan stimulus dan memori mereka dalam waktu yang lama (*longterm memory*), sehingga mampu merecall apa yang mereka peroleh dalam pembelajaran tanpa mengalami hambatan apapun.

Belajar aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi belajar aktif pada siswa maka akan membantu ingatan (memori) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan dalam pembelajaran konvensional.

Dalam metode belajar aktif setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar siswa dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar (Mulyasa, 2004:241).

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan beberapa perbedaan antara pendekatan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran aktif yaitu:

<b>Pembelajaran Konvensional</b>	<b>Pembelajaran Aktif</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berpusat pada guru.</li> <li>2. Penekanan pada menerima pengetahuan.</li> <li>3. Kurang menyenangkan.</li> <li>4. Kurang memberdayakan semua indera dan potensi siswa.</li> <li>5. Menggunakan metode yang monoton.</li> <li>6. Tidak perlu disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berpusat pada siswa.</li> <li>2. Penekanan pada menemukan.</li> <li>3. Sangat menyenangkan.</li> <li>4. Memberdayakan semua indera dan potensi siswa.</li> <li>5. Menggunakan banyak media.</li> <li>6. Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.</li> </ol>

L.Deer Fink (1999) dalam Hartono, 2008:7 mengemukakan model belajar aktif (*active learning*) sebagai berikut: Dialog dengan diri sendiri adalah proses dimana siswa mulai berpikir secara reflektif mengenai topik yang dipelajari. Mereka menanyakan pada diri mereka sendiri mengenai apa yang mereka pikirkan atau yang harus mereka pikirkan, apa yang mereka rasakan mengenai topik yang dipelajari. Pada tahap ini guru dapat meminta siswa untuk membaca sebuah jurnal atau teks dan meminta mereka menulis apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, dan apa pengaruh bacaan tersebut terhadap diri mereka.

Dialog dengan orang lain bukan dimaksudkan sebagai dialog parsial sebagaimana yang terjadi pada pengajaran tradisional, tetapi dialog yang lebih aktif dan dinamis ketika guru membuat diskusi kelompok kecil tentang topik yang dipelajari. Observasi terjadi ketika siswa memperhatikan atau mendengar seseorang yang sedang melakukan sesuatu hal yang berhubungan dengan apa yang mereka pelajari, apakah itu guru atau teman mereka sendiri. Berbuat merupakan aktivitas belajar dimana siswa berbuat sesuatu, seperti membuat eksperimen, mengkritik sebuah argumen atau sebuah tulisan dan sebagainya.

Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Mereka

mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Menurut Melvin L. Silberman, cara belajar dengan mendengarkan akan lupa, dengan dengan cara mendengarkan dan melihat akan ingat sedikit, dengan cara mendengarkan, melihat, dan mendiskusikan dengan siswa lain akan paham, dengan cara mendengar, melihat, diskusi, dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan, dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbaik adalah dengan mengajarkan.

Hasil pengembangan dari pernyataan Confusius ini oleh Silberman diabadikan dengan credo:

Apa yang saya dengar, saya lupa (*What I hear, I forget*). Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit (*What I hear and see, I remember a little*). Apa yang saya dengar, lihat, dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham (*What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand*). Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan saya memperoleh pengetahuan dan ketrampilan (*What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill*). Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai (*What I teach to another, I master*) (Baharuddin dan Wahyuni, 2008:134).

Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, menarik, dan dapat diterapkan untuk semua kegiatan pembelajaran, termasuk kegiatan pembelajaran di museum.

### **2.5.3 Implikasi Konstruktivis dalam Proses Belajar**

Belajar menurut konstruktivis merupakan proses aktif siswa mengkonstruksi entah teks, dialog, pengalaman fisis, dan lain-lain. Belajar juga merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki seseorang sehingga pengertiannya dikembangkan (Suparno, 1997:61). Proses tersebut antara lain bercirikan sebagai berikut:

- a. Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi arti itu dipengaruhi oleh pengertian yang telah ia miliki.

- b. Konstruksi arti itu adalah proses yang terus menerus. Setiap kali berhadapan dengan persoalan yang baru, diadakan rekonstruksi, baik secara kuat maupun lemah.
- c. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan suatu pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, melainkan merupakan perkembangan itu sendiri, suatu perkembangan yang menuntut penemuan dan pengaturan kembali pemikiran seseorang.
- d. Proses belajar yang sebenarnya terjadi pada waktu skema seseorang dalam keraguan yang merangsang pemikiran lebih lanjut. Situasi ketidakseimbangan (*disequilibrium*) adalah situasi yang baik untuk memacu belajar.
- e. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- f. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya: konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari (Suparno, 1997:61).