

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Edukasi Museum

Menurut Brüninghaus dan Knubel dalam bukunya *Museum Education in the Context of Museum Functions*, (2004:127) edukasi museum secara nyata bertujuan untuk memperkenalkan pengetahuan dan budaya melalui program edukasi dan eksibisi. Oleh karena itu, perlu adanya komitmen yang jelas terhadap edukasi museum yakni pendidikan harus dianggap sebagai tujuan utama dari kebijakan museum. Dengan demikian sebagai konsekwensinya, setiap tindakan museum harus bertujuan untuk melayani masyarakat dan pendidikannya.

Pendapat ini juga sesuai dengan pernyataan Edson dan Dean (1999:194) bahwa setiap museum mempunyai tanggung jawab pelayanan dalam bidang pendidikan kepada masyarakat.

2.2 Konsep Kebijakan Edukasi di Museum.

Menurut Brüninghaus dan Knubel (2004:119) dalam menentukan kebijakan edukasi museum terdapat empat tujuan utama yang perlu diperhatikan yakni sebagai berikut.

1. Edukasi dan Koleksi

Edukasi museum harus mempertimbangkan hubungan antara edukasi dengan benda benda koleksi. Apakah koleksi museum terdiri dari artefak atau spesimen sejarah alam, benda benda teknik atau bahan bahan arsip. Selanjutnya museum harus bekerja bersama dengan karyawan ahli dalam bidang tersebut untuk mengembangkan tujuan edukasi secara relevan. Dengan demikian setelah tujuan ditetapkan, museum dapat merancang program-program edukasi di museum untuk pemahaman aspek kuratorial dan pengetahuan dari benda benda koleksi museum tersebut.

2. Edukasi dan Warisan Budaya

Dalam membuat kebijakan, museum harus menggabungkan edukasi dan pekerjaan kuratorial, bagaimana cara menampilkan koleksi dan membuat

keterangan koleksi di museum, terutama bagi museum yang berhubungan dengan komunitas yang memiliki pengetahuan tentang tradisi lokal dan budaya daerah. Sering orang mengabaikan sejarah dan tradisi budaya mereka sendiri, karena itu museum adalah salah satu tempat yang tepat untuk mempromosikan dan mendorong kesadaran akan warisan budaya.

3. Mengelola dan Mengembangkan Edukasi Museum

Edukasi museum memerlukan komitmen dari sebuah institusi pendidikan dan sosial yang harus mampu mempekerjakan karyawan spesialis edukasi. Pengajar sebaiknya memiliki kualifikasi tingkat pascasarjana dengan pengalaman di berbagai bidang. Banyak museum mempekerjakan *subject matter dicipline* untuk bekerja pada bidang Arkeologi, Biologi, Sejarah, Fisika, atau studi di bidang pendidikan. Selain itu, pelatihan museologi mutlak diperlukan melalui program pendidikan formal maupun non formal melalui *training* di museum.

Hal yang sama dijelaskan oleh Ambrosse dan Paine (1993:37) penyampaian edukasi museum memerlukan spesialis edukasi yakni karyawan museum dengan memiliki pelatihan psikologi mengajar dan banyak pengalaman untuk menyajikan pelajaran yang mudah dimengerti oleh pengunjung umum. Dalam proses pembelajaran di museum para pengajar harus mengembangkan jaringan untuk bekerja sama dengan masyarakat setempat, seperti yang dikemukakan oleh Brüninghaus dan Knubel (2004:121) yaitu.

“Therefore the museum educator must be a leader or manager as well as a true team player. Networks inside and outside the museum are essential for the educator’s work. They can help with the orientation towards the public, and they may be a source of new alliances and thus broaden the educator’s professional horizon and thus the service provided”

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dalam mengelola dan mengembangkan edukasi museum harus membangun jaringan di dalam dan di luar museum untuk kepentingan proses pembelajaran. Kerja sama ini dapat membantu orientasi pelayanan museum terhadap masyarakat dan juga kelompok masyarakat ini dapat menjadi sumber sumber pendidikan baru. Dengan demikian hubungan ini dapat memperluas cakrawala dan memfasilitasi pemecahan masalah pengajar di museum.

4. Edukasi Museum dan Masyarakat

Museum sebagai lembaga untuk kepentingan umum yang berada di tengah-tengah masyarakat lokal, nasional atau internasional. Para pengajar berhubungan dengan masyarakat melalui pengetahuan. Pengajar edukasi museum memiliki peranan penting dalam menentukan kebijakan, program pembelajaran dan tujuan museum. Selain itu, masyarakat ini mampu memberikan kontribusi penting mengenai informasi tentang kemampuan intelektual dan kesenangan dari kelompok pengunjung, sehingga masyarakat menjadi bagian dari tim pengajar. Dengan demikian semua pengunjung seharusnya tidak lagi dianggap sebagai hanya "konsumen" budaya atau pengetahuan, tetapi sebagai mitra dalam proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Davis (1999:198) bahwa museum juga berperan memperluas partisipasi masyarakat dalam pendidikan yang meliputi peran serta perorangan sebagai tokoh, kelompok komunitas, dan organisasi kemasyarakatan yang terkumpul sebagai kelompok masyarakat di suatu daerah.

Berdasarkan kebijakan museum yang telah dijelaskan tersebut di atas maka langkah selanjutnya museum dapat menentukan prinsip dan prioritas kebijakan untuk menentukan program edukasi di museum. Perencanaan program edukasi disusun melalui diskusi yang dilakukan oleh tim kuratorial dan pengajar di museum. Pengajar di museum memiliki peranan penting khusus pengembangan program, kebijakan serta misi edukasi museum. Pengajar museum mempunyai kedekatan dengan masyarakat pengunjung, sehingga pengajar memiliki pengertian yang lebih mendalam untuk membuat proses kebijakan edukasi (Brüninghaus dan Knubel, 2004:120-122).

Diskusi tersebut dilakukan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang mendasar sebagai prinsip-prinsip dan prioritas kebijakan program edukasi di museum. Permasalahan utama yang dipertanyakan tersebut mengenai situasi geografis, sosial dan struktur budaya masyarakat, museologi dan keuangan. Prinsip dan prioritas tersebut diuraikan pada gambar berikut (Brüninghaus dan Knubel, 2004:120-122).

Prinsip-Prinsip Kebijakan Edukasi di Museum

Setiap museum adalah sumber pembelajaran, sehingga dalam menentukan rencana pelayanan edukasi pengajar dan kurator di museum perlu mempertimbangkan prinsi-prinsip dasar sebagai berikut.

Mengenai situasi geografis:

1. Apakah museum melayani komunitas besar atau kecil?
2. Apakah museum berada di lingkungan perkotaan atau industri atau pedesaan?
3. Apakah museum berhubungan secara efektif dengan situasi geografisnya?

Mengenai sosial dan struktur budaya masyarakat

4. Seperti apa pengunjung potensial museum?
5. Seperti apa pengunjung dan pengguna lain yang ingin datang ke museum dan mengapa?
6. Apa tradisi budaya masyarakat, dapatkah ini dihubungkan dengan kebijakan dan tujuan museum?
7. Apakah permasalahan yang harus diatasi masyarakat saat ini?

Mengenai museologi:

8. Apa sajakah jenis dari koleksi?
9. Bagaimana asal-usulnya?
10. Apa saja kewajiban museum terhadap pihak luar, seperti negara, kota, atau lembaga dana atau badan donor?

Mengenai keuangan:

11. Apa sumber-sumber pendanaan yang tersedia khusus untuk kegiatan edukasi?
12. Apa penggunaan yang paling efektif dari anggaran edukasi museum yang tersedia?

Gambar 2.1. Prinsip-Prinsip Kebijakan Edukasi di Museum
(Sumber: Brüninghaus dan Knubel, 2004: 122)

2.3 Metode Pengajaran dan Pembelajaran Edukasi Museum

Menurut Brüninghaus dan Knubel (2004:122) pengajaran dan pembelajaran edukasi di museum menggunakan beberapa metode dan media yang ditujukan pada penerima pasif melalui proses pembelajaran berpikir, mengamati, memeriksa, mengakui dan metode untuk mendorong pengunjung menjadi aktif terlibat, memeriksa koleksi, menampilkan atau mempelajari secara estetika, teknis atau kegiatan penelitian. Metode pengajaran dan pembelajaran edukasi tersebut sebagai berikut.

1. Metode Menggunakan Keterangan Koleksi.

Di dalam ruang pameran harus ada informasi tentang masing-masing objek yang ditampilkan seperti, fungsi, asal, bahan, usia, dan makna koleksinya. Museum menawarkan informasi mengenai benda-benda koleksi dengan menggunakan panel teks secara terpisah atau berkelompok.

Tenaga khusus pengajar edukasi di museum dapat memberikan masukan kepada teman yang sedang merancang pameran dengan menawarkan tenaga ahli yang mengerti dengan linguistik, tipografi, desain grafis, komunikasi dan juga nilai-nilai khusus dari benda koleksi atau konsep penyajiannya dan sasaran dari benda-benda koleksi tersebut. Program perancangan pelayanan edukasi museum tersebut dapat digambarkan pada gambar 2.1.

2. Metode Pemanduan dan Dialog Edukasi.

Sebagian besar proses pembelajaran di museum tergantung pada medium pembicaraan. Seharusnya gaya belajar tradisional secara formal yang digunakan terhadap pendidikan orang dewasa, diganti oleh dialog atau percakapan, yang kurang formal terutama ketika berbicara dengan anak-anak, orang muda dan orang yang latar belakang non akademik. Museum membiarkan pengunjung mengeksplorasi dan mencari tahu yang mereka lihat, sehingga edukasi museum membantu mereka untuk menemukan makna untuk pengunjung itu sendiri.

Pendapat yang sama dijelaskan oleh Falk dan Dierking (2002) bahwa *free-choice learning* sebagai tipe belajar yang diarahkan sendiri, dilakukan secara sukarela, dan didorong berdasarkan kebutuhan dan ketertarikan individu. Dengan

demikian, proses belajar yang terjadi karena seseorang memilihnya bukan karena dia harus memperlajarinya. Aspek motivasi menjadi penting untuk mendorong agar orang mau belajar atas dasar pilihannya sendiri.

Sebagai salah satu contoh penerapan metode pemanduan dan dialog edukasi di museum yakni menanyakan pendapat pengunjung yang sedang melihat lihat pameran koleksi kain batik. Petugas edukasi dapat memulai untuk berdialog mengenai corak dan motif yang terdapat pada salah satu koleksi kain batik menurut interpretasi dari pengunjung sendiri. Apakah batik tersebut memiliki nilai budaya dan seni menurut pendapatnya, sehingga pengunjung akan mencoba untuk memberikan komentar dan bertanya setelah mendengarkan informasi yang tidak sesuai menurut pemahaman mereka.

3. Metode Audio dan Media Audiovisual

Proses penyampaian edukasi dapat menggunakan Audio dan Media Audiovisual sebagai pengganti untuk proses pemanduan dari karyawan museum. Museum juga dapat menggunakan pedoman sistem audio seperti *tape recorder* untuk memberikan pemanduan wisata di sekitar pameran museum. Selanjutnya, museum juga menyediakan informasi pameran melalui pengeras suara atau perangkat audio lain yang dapat menyuarakan suara binatang, siaran radio bersejarah, musik yang memberikan kontribusi pada konteks pada tampilan koleksi museum. Di samping itu, *Slideshows* dengan suara, film, dan video klip, televisi. juga dapat digunakan untuk mendukung penerimaan secara efektif dari pengunjung. Keuntungan dari media audiovisual adalah kemampuan untuk membawa informasi dari dunia nyata ke museum, misalnya proses pekerjaan manusia atau perilaku hewan, ilustrasi dari lingkungan benda koleksi tersebut dikumpulkan.

4. Metode Belajar di Ruang Koleksi

Dalam upaya mempromosikan edukasi di museum, harus sejalan dengan penyediaan ruang yang memadai untuk kegiatan ini. Ruang ini bisa menggunakan ruang pameran yang khusus dirancang untuk menggambarkan topik khusus, ruang

kelas, ruang laboratorium yang dapat digunakan dalam periode waktu yang lama oleh sekolah dan pengunjung secara individual.

Sebagai salah satu contoh edukasi yang membutuhkan ruangan khusus adalah edukasi praktik membuat batik. Proses edukasi ini membutuhkan peralatan, tempat, dan bahan-bahan material. Peralatan membatik seperti canting tulis, cap, kompor. Kegiatan ini membutuhkan tempat untuk proses pewarnaan, membatik dengan canting tulis dan cap. Kemudian memerlukan bahan-bahan katun, lilin batik dan obat pewarna. Di samping itu, tempat merebus kain, mencuci dan menjemur memerlukan tempat khusus yang terpisah dengan ruang koleksi.

5. Metode Visual dan Media Komputer

Museum dapat menggunakan komputer untuk menggambarkan konsep dengan jelas melalui grafik, diagram, peta dan foto-foto. Selanjutnya museum dapat menggunakan jaringan terminal komputer dengan perangkat lunak yang dirancang khusus agar pengunjung bisa belajar secara interaktif tentang teknis, artistik atau tentang fakta sejarah. Dengan demikian pengguna dapat bebas untuk memilih informasi yang tersedia dan membantu orang yang jauh dari museum melalui jaringan World Wide Web.

Meskipun informasi dan sistem pembelajaran berbasis komputer dapat menyediakan berbagai informasi, tetapi komputer dapat mengalihkan perhatian pengunjung terhadap benda koleksi itu sendiri.

6. Metode Didaktik atau Eksibisi Edukasi

Metode eksibisi didaktik merupakan suatu pameran pedagogis yaitu berorientasi argumentasi berlawanan dengan pameran tradisional yang berorientasi obyek. Metode ini dapat tercapai dengan upaya memastikan tujuan edukasi dengan menggunakan teori dan konsep, memastikan materi, desain, alat bantu edukasi sesuai dengan argumentasi atau informasi yang akan disampaikan dan memastikan target eksibisi prioritas khusus pada kelompok tertentu dengan menggunakan dengan tipe pembelajaran melalui pameran bidang pendidikan yang aktif. Tipe bahan belajar didaktif secara umum yang biasa digunakan di museum seperti pada gambar 2.2.

7. Metode Praktik di Laboraturium

Kegiatan belajar di laboraturium dapat dilakukan oleh pekerja seni, ilmuwan atau perajin. Museum menawarkan kepada pengunjung untuk mengetahui teknik membuat dan memelihara benda budaya atau melakukan penelitian ilmiah, seperti kerajinan tradisional tembikar, kayu dan logam, memasak, membuat api, atau tradisi lokal lainnya.

Proses belajar akan lebih cepat dimengerti dengan mencobanya sendiri seperti, teknik menggambar, melukis, mengukir dan fotografi. Metode ini untuk mendorong kreativitas dan kepekaan terhadap pembuatan penginggalan benda budaya.

8. Metode Display *Tactile*

Beberapa museum mendorong pengunjung untuk menyentuh benda koleksi budaya tertentu, seperti menyediakan bahan material dari koleksi tersebut yang terbuat dari batu, bulu hewan atau tekstil. Hal ini sangat berharga tidak hanya untuk tuna netra, mahasiswa dan pengunjung tetapi juga berharga bagi anak-anak.

9. Metode Belajar Dengan Permainan

Bagi anak-anak dapat bermain menirukan sesuai dengan dunianya, sehingga permainan dan panduan bermain mendapat tempat penting dalam proses pembelajaran. Permainan berkompetisi, permainan keterampilan, teka-teki, kuis dan sebagainya. Semua bisa diterapkan ke dalam konteks edukasi museum.

Hal yang sama juga dinyatakan oleh Ambrose dan Paine (1993:37) bahwa saat ini museum memiliki peranan yang penting dalam memberikan layanan edukasi bagi semua penggunanya, baik itu anak-anak atau orang dewasa.

10. Metode Edukasi Demonstrasi

Metode belajar edukasi demonstrasi berasal dari para pelaku seni, pengrajin, seniman, teknisi atau restorasi dapat menunjukkan kerajinan dan karya seni mereka di dalam museum. Selanjutnya aktor atau instruktur berbakat dapat memainkan peran sebagai tokoh sejarawan dapat berinteraksi dengan pengunjung.

11. Metode Berjalan Bermain-Peran dan Teater Museum

Metode belajar bermain peran biasanya improvisasi pengalaman secara langsung dan mendapat bimbingan dari staf edukasi museum mengenai karakter atau cerita yang akan dimainkan, tetapi tidak menggunakan naskah resmi. Tema utama dalam bermain-peran menggambarkan peristiwa bersejarah. Pengunjung dapat memberikan pemahaman secara kontemporer ke dalam konteks sejarah. Dengan demikian bentuk belajar dengan bermain-peran dapat dimasukkan ke dalam panduan wisata. Hal yang penting adanya partisipasi anak-anak dan remaja yang bisa membuat pengunjung ikut bermain.

12. Metode *Tableau Vivant*

Istilah *Vivant Tableau* (bahasa Perancis) adalah "gambar hidup." Istilah ini menggambarkan sekelompok aktor berkostum mencolok sesuai model artis. Dalam pertunjukan tersebut orang-orang yang ditampilkan tidak berbicara atau bergerak. Pendekatan dengan meniru bentuk seni dari panggung dengan orang-orang dari suatu lukisan atau fotografi (Wikipedia ensiklopedia).

Metode belajar ini menciptakan lukisan, patung orang atau kelompok orang yang mengenakan replika kostum ilustrasi, sehingga pengunjung akan lebih mudah mengerti dan dapat menginterpretasikan melalui pengalaman fisik, postur, gerakan dan ekspresi wajah.

13. Metode Pengajaran Menggunakan "Kits"

Pengajaran menggunakan *kits* merupakan alat bantu untuk belajar. Perlengkapan pengajaran ini dapat dikumpulkan dalam kotak, koper atau wadah yang lainnya. Alat bantu ini, dapat digunakan dalam museum sebagai bahan pengajaran oleh pengajar. Pengajaran kit ini juga dapat dipinjamkan kepada sekolah untuk digunakan di luar museum. Selanjutnya bahan yang ditempatkan dalam kit fokus pada mata pelajaran tertentu yang berasal dari koleksi museum. Program belajar secara umum seperti, informasi tertulis, gambar, rekaman suara, musik, replika, bahan baku, untuk kerja kreatif, game, petunjuk penggunaan dan lembar kerja.

14. Metode Belajar di Lapangan atau Perjalanan

Metode belajar dilapangan dihubungkan dengan tema koleksi di museum untuk memperluas pandangan pengunjung di luar museum, misalnya mengatur kunjungan ke gua dan tambang yang berhubungan dengan koleksi geologi, kunjungan ke monumen, patung publik dan bangunan bersejarah, situs penggalian sebagai bagian dari program edukasi museum arkeologi. Dengan demikian kegiatan tersebut dapat memberikan kesan yang nyata tentang bagaimana keterkaitan benda benda koleksi dengan kehidupan dan kegiatan di masyarakatnya.

15. Metode Publikasi Museum

Metode belajar dengan menyediakan informasi tentang koleksi melalui media cetak, buku, brosur atau katalog. Edukasi museum dapat menyampaikan kembali pengetahuan dan pengalaman melalui teks dan ilustrasi. Selanjutnya museum perlu mendesain sesuai dengan kebutuhan anak anak dan remaja untuk menjaga pikiran pembaca dan pengguna publikasi, sehingga publikasi tersebut dapat dipahami dan menghibur pembaca.

16. Metode Program Edukasi ke luar Museum (*outreach program*).

Museum saat ini harus memiliki hubungan dan tanggung jawab yang kuat terhadap masyarakat. Museum mempunyai tugas pelayanan sangat luas dan beragam mulai dari pengguna museum, pendukung sampai kepada masyarakat yang tidak pernah berkunjung ke museum. Hal ini bisa disebabkan oleh akses secara geografis yang menyulitkan atau karena permasalahan ekonomi dari masyarakat tersebut.

Program edukasi museum ke luar dapat mengatasi masalah ini dengan menggunakan bus atau kendaraan untuk mengangkut benda-benda koleksi dan bahan edukasi museum. Karyawan museum dapat menyampaikan edukasi melalui eksibisi, menyediakan laboratorium dan teater museum.

17. Metode Kerja Lapangan (*fieldwork*)

Metode belajar ini menekankan pada belajar melalui pengalaman

semua koleksi museum berasal dari luar museum, sehingga mencoba untuk menelusuri kembali ketempat asalnya koleksi. Sebagai contoh pelajar melakukan kegiatan eskavasi arkeologi di tempat asal koleksi museum ditemukan.

Tipe Bahan Belajar Didaktik di Museum

Bahan pelajaran dirancang sesuai permintaan dari sekolah-sekolah umum untuk mendukung kurikulum formal. Dengan demikian edukasi museum perlu mempersiapkan alat bantu pengajaran khusus yang dapat digunakan belajar secara pasif dan aktif yang membutuhkan instruktur atau tanpa instruktur dari museum, mulai dari anak-anak TK, pelajar sampai pendidikan formal dan informal bagi orang dewasa.

Contoh tipe bahan yang digunakan secara mandiri meliputi:

Lembar kerja:

- Permainan belajar tercetak pada poster yang besar
- Kartu dan permainan dadu
- Model teater
- Hands-on* buku dan katalog
- Kuis
- Seni dan bahan kerajinan
- Perangkat Audiovisual (CD player, audio perekam, perekam video dan kamera)
- Benda dan bahan untuk bisa menyentuh, mencium, merasakan

Di samping itu pengajar di museum dapat menggunakan bantuan berikut ini untuk mengajar, membantu, menjelaskan dan mengembangkan pengetahuan di luar koleksi museum:

- Diagram
- Peta
- Slide set*
- Presentasi PowerPoint dan komputer yang sama
- Teks
- Rencana pelajaran
- Film
- Museum mengajar dan belajar *website*
- Reproduksi dan replika
- Pengajaran *Kits*

Gambar 2.2 Tipe Bahan Belajar Didaktik di Museum
(Sumber: Brüninghaus dan Knubel, 2004: 129)

18. Metode Kegiatan yang Menyenangkan

Museum tidak hanya tempat belajar tetapi juga museum tempat bersenang-senang. Biasanya gedung museum sangat bagus. Koleksi dan suasana ruang pameran museum dapat membangkitkan imajinasi dan rasa ingin tahu bagi pengunjung. Museum juga bisa mendatangkan artis yang terkenal untuk jumpa *fans* di museum. Museum dapat mengadakan seminar yang melibatkan kurator dan karyawan mengenai topik museum yang menyenangkan.

Pengajar di museum perlu merancang berbagai program formal dan informal yang bermanfaat dan sekaligus menyenangkan, sehingga setelah pulang sekolah dan kerja pengunjung dapat berpartisipasi di bengkel atau kegiatan museum untuk menambah pengalaman dan meningkatkan kualitas hidup mereka.

2.4 Program Edukasi Museum

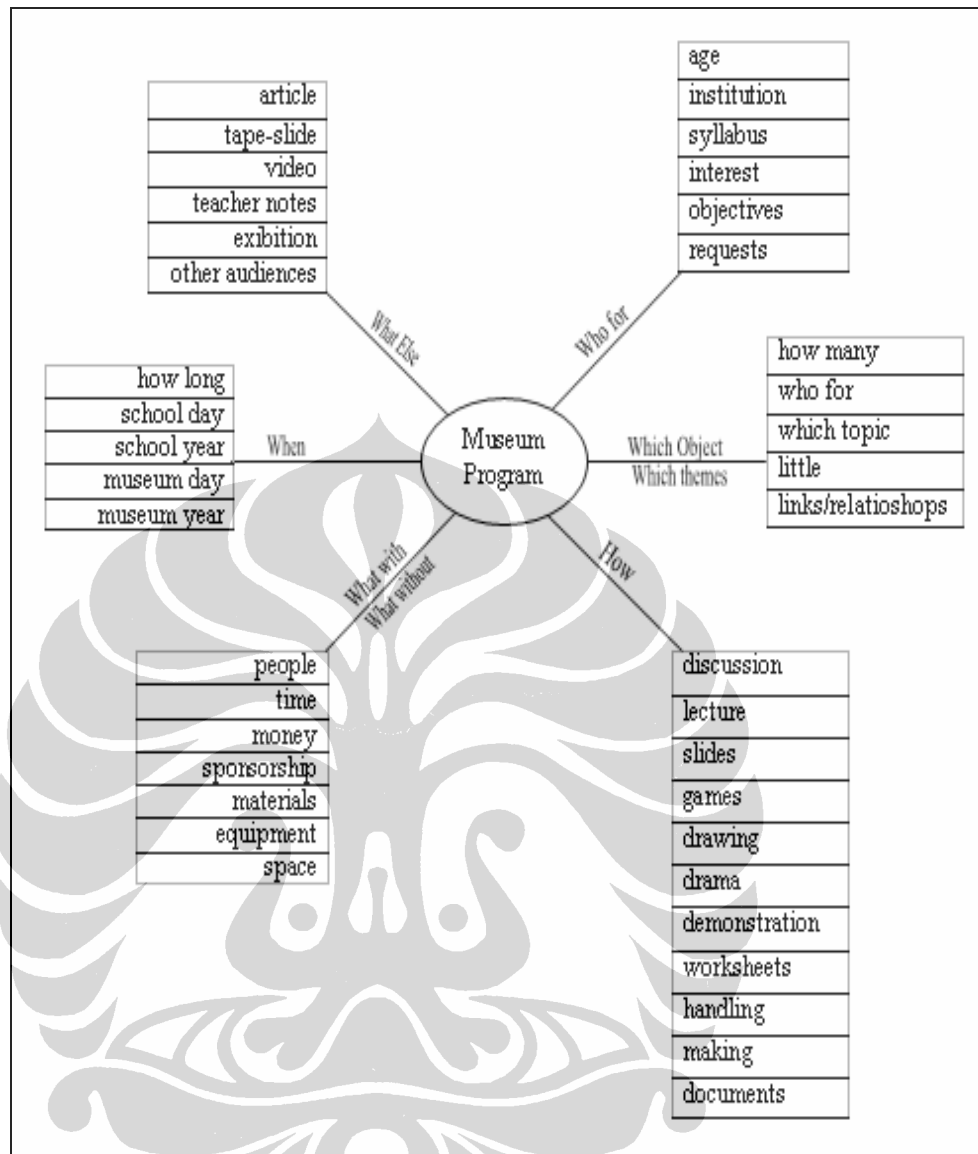
Menurut Brüninghaus dan Knubel (2004:123) dalam menentukan program edukasi di museum perlu disesuaikan dengan prinsip-prinsip dasar program edukasi. Program tersebut harus disesuaikan dengan bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban yang disediakan dalam kerangka program edukasi. Bentuk pertanyaan mulai dari siapa yang akan menerima edukasi sampai kapan edukasi tersebut dapat dilakukan dengan tepat. Kerangka program edukasi tersebut seperti digambarkan pada bagan 2.1.

1. Untuk siapa (*Who for*)

Untuk menentukan siapa yang akan menerima edukasi tersebut. Pilihan peserta edukasi berdasarkan golongan usia, lembaga pendidikan, silabus, kesenangan, sasaran dan permintaan .

2. Koleksi yang mana (*Which Object / which Themes*)

Koleksi yang mana atau tema apa yang akan dipilih untuk program edukasi tersebut. Selanjutnya pertimbangan yang akan dilakukan berapa banyak koleksi yang akan digunakan, siapa pengunjungnya, apa topiknya, apa judulnya dan bagaimana hubungannya.



Bagan 2.1. Rancangan Program Edukasi Museum
(Sumber : Eileen Hooper-Greenhill dalam Brüninghaus dan Knubel, 2004)

3. Bagaimana (*How*)

Bagaimana cara pelaksanaan program edukasi tersebut. Pilihannya adalah dengan cara diskusi, ceramah, menggunakan *slides*, dengan cara permainan, menggambar, bermain drama, berdemonstrasi, menggunakan kertas lembaran kerja, menyentuh, membuat dan mendokumentasikan

4. Dengan apa atau tanpa (*What With / What Without*)

Program edukasi tersebut apakah menggunakan atau tanpa menggunakan. Pilihan yang tersedia apakah program edukasi tersebut menggunakan atau tanpa menggunakan orang banyak, waktu, uang, sponsor, bahan bahan material, peralatan dan ruangan

5. Kapan (*When*)

Kapan program edukasi tersebut dilaksanakan. Pilihannya sebagai bahan pertimbangan adalah berapa lama berlangsung, hari sekolah, tahun ajaran, hari museum dan tahun kunjungan museum

6. Alat Bantu Lain (*What Else*)

Alat bantu apa lagi yang dapat mendukung program edukasi tersebut. Apakah melalui artikel, video, catatan guru atau pameran

Hasil jawaban dari pertanyaan di atas merupakan bahan pertimbangan bagi museum untuk menentukan program edukasinya. Museum akan mendapatkan gambaran tujuan dan sasaran edukasi sebelum program tersebut diterapkan. Museum juga akan mengetahui kelemahan dan keterbatasan. Dengan demikian museum dapat melakukan persiapan bahan material, teknik pelaksanaan dan pengajar lebih awal.

Selain kerangka program edukasi museum secara umum, museum juga dapat menyesuaikan perancangan program edukasi museum khusus untuk sekolah yang memiliki sembilan prinsip prinsip dasar (Brüninghaus dan Knubel, 2004: 124). Prinsip awal museum mempertimbangkan sasaran sekolah. Museum berusaha untuk melakukan pembicaraan dengan pihak sekolah untuk membantu permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Selanjutnya, museum menawarkan program edukasi dengan menggunakan pengalaman nyata belajar di museum. Prinsip-prinsip dasar edukasi untuk rombongan sekolah tersebut dapat digambarkan dalam gambar 2.3.

Museum mendukung siswa untuk mengembangkan ekspresi pengembangan pribadinya. Museum dan sekolah bekerja sama untuk mendukung program edukasi tersebut dengan kesepakatan menentukan jadwal pelaksanaan sesuai dengan pihak sekolah.

Prinsip-Prinsip Dasar Program Edukasi di Museum untuk Sekolah

1. Mulai dari pengetahuan dan pengalaman hidup dari pengunjung.
2. Memberikan kesempatan untuk percakapan dan diskusi yang membantu siswa untuk menangani ide-ide baru dan mengembangkan argumen yang beralasan
3. Menawarkan pengalaman nyata bagi panca indra dan pikiran termasuk:
 - a. Mencari
 - b. Menggambarkan
 - c. Menyentuh
 - d. Memindahkan
 - e. Menggambar
 - f. Bermain
4. Biarkan siswa atau pengunjung menemukan ekspresi pribadinya terhadap sesuatu yang mereka alami
5. Biarkan kesempatan dan waktu untuk eksplorasi secara individu
6. Rencanakan kunjungan program pendidikan dengan hati hati, dengan mempertimbangkan jadwal tahun ajaran sekolah setempat.
7. Biarkan kelompok untuk mengatur waktu menyesuaikan dengan ajaran baru dan ruang belajar di museum
8. Melakukan persiapan program sebelum kunjungan, seperti pra-kunjungan atau program pelatihan untuk guru sekolah yang bersangkutan, atau informasi tertulis atau materi pembelajaran yang diberikan di muka serta menindaklanjuti kunjungan
9. Mengevaluasi setiap kunjungan atau program secara terorganisir dan mempertimbangkan kemungkinan perubahan untuk waktu berikutnya.

Gambar 2.3 Prinsip-Prinsip Dasar Program Edukasi untuk Sekolah
(Sumber: Brünighaus dan Knubel, 2004: 124)

Museum memposisikan diri sebagai tempat belajar dari siswa sekolah tersebut. Sebelum program edukasi dilaksanakan guru akan mengikuti pelatihan di museum. Museum dan guru mempersiapkan bahan bahan material untuk program edukasi. Materi dapat menggunakan informasi tertulis atau pelajaran tersebut sudah dikerjakan terlebih dahulu sebelum datang ke museum. Setelah kunjungan siswa dilaksanakan sesuai dengan program edukasi yang direncanakan maka museum

dan pihak sekolah melakukan evaluasi terhadap kegiatan tersebut. Pihak sekolah dapat memberikan gagasan mengenai program edukasi berikutnya.

2.5 Teori Edukasi Museum

Menurut Hein (1998:14) Dalam upaya museum mengejar peran sebagai institusi pendidikan yang berhasil dan efisien maka museum perlu memiliki kebijakan untuk mengadopsi teori pendidikan untuk menjelaskan eksibisi museum dan tata pameran, sehingga pengunjung akan menerima pesan-pesan pendidikan secara lebih kuat di museum.

Dalam pengembangan teori pendidikan tersebut terdapat tiga permasalahan pokok yaitu teori pengetahuan (*theories of knowledge*), teori belajar (*theories of learning*) dan teori pengajaran (*theories of teaching*) sebagai penerapan konsep-konsep tentang bagaimana orang belajar dan apa yang dipelajarinya. Teori pertama dan kedua sebagai landasan dasar untuk menentukan apakah museum sebagai lembaga pendidikan dan teori ketiga adalah yang menentukan bagaimana teori digunakan dalam dalam prakteknya (Hein, 1998:16).

Permasalahan pertama, teori pendidikan memerlukan teori pengetahuan. Apa yang dimaksud dengan pengetahuan dan bagaimana pengetahuan diperoleh? Pengetahuan diperoleh melalui pendidikan. Apakah eksibisi museum menjelaskan benda benda koleksi seperti apa adanya atau apakah museum menyediakan fenomena bagi pengunjung untuk menafsirkan seperti yang mereka inginkan? (Hein,1998:16).

Kedua, pembahasan dalam teori belajar perlu mempertimbangkan pengertian yang jelas tentang bagaimana orang belajar tanpa itu, tidak mungkin untuk mengembangkan kebijakan pendidikan. Apakah belajar terdiri dari proses penambahan informasi sedikit demi sedikit ke dalam pikiran seseorang atau belajar adalah sebuah proses aktif yang mengubah pikiran yang belajar?

Ketiga, teori mengajar (pedagogi) tergantung dengan penerapan kedua teori pengetahuan dan belajar tersebut di atas. Kekhawatiran teori mengajar bagaimana seharusnya mengajar. Gaya mengajar dan bahan materi yang akan diajarkan memerlukan metode yang berbeda untuk beberapa epistemologi. Metode juga berbeda tergantung pada psikologi belajar. Apa kegiatan pedagogis yang cocok

untuk teori pendidikan tertentu? Jika orang-orang belajar dengan cara tertentu, sehingga bagaimana saran saran untuk eksibisi dan program museum?

Teori pengetahuan (epistemologi) memiliki pandangan apakah pengetahuan berada di luar individu, pengetahuan tidak tergantung pada individu, atau apakah itu hanya berada dalam pikiran setiap orang? Jika pengetahuan eksternal, bagaimana seseorang datang untuk tahu? Jika berada dalam pikiran, bagaimana orang dapat berbagi?

Teori-teori epistemologis dapat digolongkan pada sebuah kontinum dengan kedua ujung saling bertolak belakang. Pada sisi sebelah kiri teori mengklaim sebagai dunia "nyata" . Pandangan seperti disebut "realisme." Osborne berpendapat bahwa tidak masuk akal untuk mempertimbangkan pengetahuan ilmiah yang hanya dibangun oleh pikiran masing-masing karena pengetahuan ilmiah harus sesuai dengan perilaku dari "nyata" objek yang ada di dunia. (dikutip Hein, 1998:17). Posisi kedua pandangan tersebut dapat digambarkan pada kontinum berikut.



Bagan 2.2 Kontinum Teori Pengetahuan
(Sumber: Hein, 1999:18)

Dalam bagan tersebut tampak bahwa pada sisi kiri merupakan posisi dari realis dan di sisi kanan adalah posisi dari idealis.

Posisi epistemologis yang berlawanan sebagai "Idealisme". Menurut pendapat para pemikir filsafat idealisme pengetahuan hanya ada dalam pikiran orang, sehingga tidak akan ada ide-ide, tidak ada generalisasi, tidak ada "hukum alam", kecuali dalam pikiran orang-orang yang terus memiliki pandangan ini (Hein,1998:17).

Teori pendidikan di museum pada terkait dengan posisi epistemologi ini bertujuan untuk menentukan apa yang akan menjadi koleksi museum dan

bagaimana menyajikannya. Selajutnya museum menentukan . Apakah museum menampilkan dengan menentukan misinya menanamkan kebenaran yang terbebas dari pengalaman masa lalu dan kebudayaan pengunjungnya? Apakah museum berada pada posisi bahwa pengetahuan itu adalah relatif, dipengaruhi oleh kebudayaan yang harus diinterpretasikan, tergantung pada tujuan dan situasi? (Hein, 1998: 19).

Museum berada pada posisi sebelah kiri dari kontinum berarti mengambil posisi yang lebih realis, maka pandangan yang menentukan adalah bahwa pengetahuan yang ada secara independen, terbebas dari orang yang belajar, sehingga fokus dari kebijakan pameran berkaitan dengan informasi yang melekat pada koleksi yang dipamerkan. Dengan demikian koleksi pada museum ini disusun berdasarkan pada subjek ilmu pengetahuan, seperti ilmu kimia, fisika, biologi, dan lain sebagainya. Cara penyajian dalam eksibisi ditata mirip dengan penulisan buku-buku teks ilmu pengetahuan dari pandangan positifis (Hein, 1998: 20).

Sementara itu, teori pengetahuan mengarah pada sisi kanan dari kontinum merupakan pandangan idealis. Dalam pandangan ini pengelola museum pada posisi idealis akan mempertimbangkan ketertarikan pengunjung terhadap pameran atau mengatur sebuah pameran sehingga memungkinkan pengunjung untuk menggambarkan berbagai kesimpulan dari interaksi yang dipamerkan tergantung pada pengetahuan dan pengalaman masa lalu yang dimiliki oleh masing-masing pengunjung terhadap koleksi (Hein, 1998: 20).

Teori belajar memiliki pandangan yang menekankan keyakinan bagaimana orang belajar. Pada sisi sebelah kiri kontinum teori belajar memperlihatkan sebuah asumsi bahwa belajar terdiri dari proses transmisi gagasan ketika proses belajar terjadi secara bertahap, sedikit demi sedikit, nyata dan pengalaman sampai menghasilkan pengetahuan. Proses belajar sedikit demi sedikit, langkah demi langkah, menambah satu persatu hasil transmisi informasi ke dalam pengetahuannya (Hein, 1998: 21).

Sementara itu, pada sisi sebelah kanan di ujung kontinum teori belajar memiliki pandangan berdasarkan pada keyakinan bahwa orang-orang membangun pengetahuan. Prespektif ini menekankan pada partisipasi aktif dari pemikiran

yang belajar. Dengan demikian proses belajar tidak sederhana seperti menambahkan sesuatu ke dalam pikiran seseorang tetapi merupakan proses transformasi pada seseorang yang berperan aktif dalam belajar dan berkaitan dengan memahami sesuatu yang berada di luar fenomena menjadi sesuatu yang dapat diterima pikiran (Hein, 1998: 22). Kontinum teori belajar diilustrasikan pada digambarkan bagan berikut.



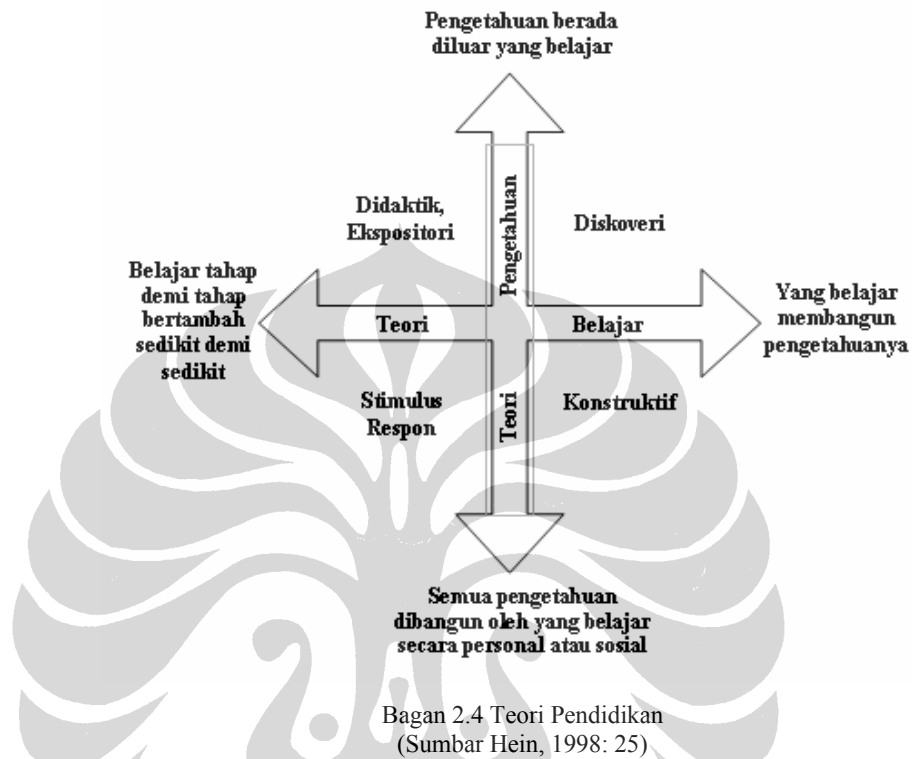
Bagan 2.3 Kontinum Teori Belajar
(Sumber: Hein, 1998:25)

Pandangan teori belajar ini mengarah pada posisi menekankan pada metode belajar daripada isi yang diajarkan. Pembahasan teori-teori belajar lebih membutuhkan perhatian diberikan kepada peserta didik. Satu konsekuensi dari teori-teori pembelajaran aktif ini adalah sebuah proses aktif akan ditentukan oleh individu, karakteristik peserta didik dan munculnya berbagai tipologi dari pelajar.

Menurut Hein (1998:25) kedua kontinum teori pengetahuan dan teori belajar yang telah dijelaskan di atas dapat dikombinasikan untuk membuat diagram yang menggambarkan keempat kombinasi dari teori-teori pendidikan, seperti pada bagan 2.4.

Berdasarkan bagan kombinasi teori pengetahuan dan teori belajar tersebut, setiap kuadran mempunyai pendekatan yang berbeda terhadap edukasi. Pada kuadran kiri atas terdapat teori pembelajaran tradisional dan teks, dengan menggunakan pandangan pembelajaran tradisional ini, para pendidik mempunyai dua tanggung jawab. Pertama guru harus mengerti struktur mata pelajaran, pengetahuan yang akan diajarkan. Struktur tersebut disusun menjadi bahan secara logis dan didiktekan untuk diajarkan. Guru menyusun pelajaran, didasarkan pada struktur subjek kemudian mengajarkannya pada murid (Hein, 1998: 25-26). Selanjutnya, tanggung jawab kedua dari pendidik yang tradisional untuk menghadirkan pengetahuan yang sewajarnya untuk diajarkan, sehingga siswa

dapat mempelajarinya. Oleh karena cara mengajarkan subjek dengan mendiktekan maka pelajaran menjadi lebih mudah. (Hein, 1999:74)



Pada posisi edukasi yang kedua, kelihatan pada sisi kanan atas kuadran belajar diskoveri. Kuadran menggambarkan pandangan berbeda bagaimana pengetahuan itu diperoleh. Penekanannya difokuskan pada orang yang belajar bukan pada objek yang dipelajari. Pengaturan posisi ini menyatakan pengetahuan dibangun oleh mereka sendiri. Pembelajar datang untuk merealisasikan konsep dan ide yang mereka bangun sendiri. Sehingga mereka juga dapat memperoleh kesalahpahaman. Pengatur belajar diskoveri ini yakin bahwa dengan upaya belajar harus mempunyai pengalaman. Pelajar itu perlu melakukan dan melihat daripada hanya diberi tahu. (Hein, 1999:75). Ditambahkan oleh Hien, gagasan pokok dari teori ini adalah belajar merupakan proses aktif. Belajar aktif sering diterjemahkan sebagai aktivitas fisik yang berasosiasi dengan belajar (1998: 30)

Pada belajar konstruktif pada posisi sudut kanan bawah menunjukkan diagram yang lain. Pandangan konstruktif bahwa kedua pengetahuan dan cara

memperoleh tergantung dari pemikiran yang belajar. Pandangan ini berdasarkan idealis epistemologi sama halnya dengan suatu perkembangan psikologi, yang datang sebagai guncangan bagi mereka yang ingin memelihara ide dan pengetahuan mandiri bagi komunitas pelajar dan pelajar individual (von Glaserfeld dalam Hien, 1999)

Selanjutnya, pengatur konstruktif menyatakan pembelajar membangun pengetahuan sebagaimana mereka belajar. Pembelajar tidak hanya menambahkan fakta baru dari yang diketahui, tetapi secara konstan menyusun kembali dan mengembangkan pengertian dan kemampuan untuk belajar dengan berinteraktif dengan dunia. (Hein, 1999).

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Falk dan Dierking, apa yang individu pelajari dari kunjungannya ke museum atau setelah melihat eksibisi atau setelah menghadiri kegiatan ceramah di museum? terdapat pertanyaan yang lebih realistis, bagaimana museum, eksibisi dan kegiatan ceramah dapat memberi kontribusi terhadap apa yang diketahui, diyakini dan rasakan atau sesuatu yang mampu dilakukan seseorang? (2000: 13)

Pada ilustrasi keempat, menjelaskan posisi berdasarkan keyakinan bahwa pengetahuan diperoleh secara sedikit demi sedikit, Kuadran ini cocok bagi perilaku sederhana. Oleh karena itu, perspektif ini lebih menekankan pada metode belajar daripada isi yang diajarkan. Formulasi belajar stimulus respon merupakan inti awal dari pendekatan psikologi behavioris (Hein, 1998: 29).

2.5.1 Teori Pendidikan Didaktik Ekspositori

Teori pendidikan didaktik ekspositori berada sebelah kiri atas, merupakan menggambarkan cara pembelajaran tradisional di sekolah. Sekolah pada umumnya melakukan pembelajaran didasarkan pada struktur subjek, dan guru menyampaikan informasi kepada siswa tahap demi tahap. (Hein, 1998: 25-26). Guru bertugas untuk menjelaskan prinsip-prinsip belajar dengan memberikan contoh-contoh dengan tujuan prinsip-prinsip tersebut dapat lebih dipahami oleh pembelajar.

Teori pendidikan didaktik ekspositori bila diterapkan di museum materi yang akan diajarkan harus dibagi menjadi unit-unit kecil, sehingga setiap unit dapat dipelajari (Hein, 1998: 26) seperti sebagai berikut.

1. Alur pameran ditata dengan awal dan akhir yang jelas, dan dengan susunan yang jelas;
2. Komponen didaktik berupa label dan panel dapat menjelaskan pameran;
3. Subjek ditata secara hirarkis mulai dari yang simpel hingga yang kompleks;
4. Kurikulum sekolah secara tradisional yaitu disusun berdasarkan subjek dari yang sederhana hingga yang kompleks;
5. Program pendidikan memiliki isi dan tujuan pembelajaran yang spesifik (Hein, 1998: 27-28)

2.5.2 Teori Pendidikan Stimulus Respon

Posisi stimulus respon berada di sebelah kiri bawah kuadran pada gambar 2.3. Oleh karena itu, perspektif ini lebih menekankan pada metode belajar daripada isi yang diajarkan. (Hein, 1998: 33). Oleh karena itu secara teoretis stimulus respon lebih banyak membahas tentang kemajuan pembelajaran di sekolah yang diukur dengan menggunakan tes tertulis atau hafalan dari siswa yang belajar.

Pameran museum yang menggunakan teori stimulus respon memiliki karakteristik hampir sama dengan menggunakan teori didaktik ekspositori. Posisi pengunjung akan menerima dan menyerap informasi sama seperti teori didaktif sebagai berikut.

1. komponen didaktif berupa label, panel dapat menjelaskan apa yang akan dipelajari dari pameran
2. Pameran ditata secara yang berurutan mulai dari awal sampai akhir dengan jelas yang jelas sesuai dengan tujuan padagogi. (Hein, 1998: 29)

Museum yang mengikuti teori stimulus respon akan melakukan pengulangan kesan agar dapat menstimulus pembelajar melalui pameran. Dengan demikian teori pendidikan stimulus respon memberikan pengujian terhadap pengunjung secara berurutan mengenai pengalaman pengunjung

2.5.3 Teori Pendidikan Belajar Diskoveri

Pada posisi kuadran sisi kanan atas merupakan teori pendidikan belajar diskoveri. Posisi kuadran sebelah kanan berbeda dengan sebelah kiri. Kuadran menekankan pada orang yang belajar bukan pada objek yang dipelajari. Tujuan teori dikoveri adalah konsep belajar aktif. Pendekatan belajar diskoveri adalah belajar sebagai proses yang aktif. Dalam kegiatan belajar aktif terjadinya aktivitas mental yang mungkin terangsang oleh aktivitas fisik yang dilakukan, sehingga proses belajar bisa terjadi (Hein dan Alexandra, 1998: 35).

Proses belajar diskoveri dapat diaplikasikan pada semua bentuk pendidikan. Proses belajar aktif bisa terjadi diberbagai tempat sepanjang bentuk partisipasi aktif menjadi bagian yang dilakukan oleh pembelajar. Oleh karena itu, pendukung teori belajar diskoveri berpendapat bahwa kombinasi berbagai benda yang patut disajikan akan membuat pembelajar untuk belajar (Hein, 1998: 32).

Menurut Hein (1998:33) museum menggunakan teori belajar diskoveri akan memiliki kegiatan sebagai berikut:

1. Pemeran dapat dikembangkan sebagian atau pada seluruh komponen pameran;
2. Memiliki lebih banyak aktivitas menggunakan cara belajar aktif;
3. Komponen didaktik berupa label dan panel membantu pengunjung atas pertanyaan terhadap koleksi.
4. Pengunjung dapat berinterpretasi sesuai dengan kebenaran yang mungkin bertentangan dengan interpretasi pameran;
5. Program untuk sekolah membuat murid untuk aktif dan membuat kesimpulan menurut mereka dapat menerima kesimpulan;
6. menyediakan bengkel bagi pengunjung dewasa yang mencoba sebagai bentuk bukti untuk melengkapi pemikirannya (Hein, 1998: 33).

Prinsip belajar diskoveri pengunjung dapat melakukan eksperimen oleh karena itu, pengunjung perlu mendapat arahan yang jelas tentang prosedur yang harus diikuti. Dengan demikian pengunjung diharapkan bisa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman (Hein, 1998: 31).

Fokus dari belajar diskoveri bukan pada isi. Teks pada label dan panel sengaja dibuat dengan memunculkan pertanyaan, yang mendorong pengunjung untuk mencari sendiri jawabannya. desain pameran interaktif yang didasarkan

pada belajar diskoveri ditata dengan tujuan untuk menantang pengunjung mencapai pemahaman baru yang diharapkan (Hein dan Alexandra, 1998: 42).

Namun belajar diskoveri kurang mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang terjadi dalam proses belajar aktif. Meskipun pengunjung diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan melakukan eksperimen tetapi pada akhirnya yang menentukan hasil dari proses belajar adalah orang lain oleh karena kecil kemungkinan kesempatan pengunjung menentukan interpretasinya sendiri. Penyajian yang disajikan mengarahkan mereka pada kesimpulan yang sama dengan yang dibuat oleh perancang pameran. Akibatnya kesempatan pembelajar untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman baru tidak ditentukan oleh pembelajar sendiri tetapi oleh orang lain (Hein, 1998: 31)

2.5.4 Teori Pendidikan Konstruktif

Kuadran keempat, berada pada sisi kanan bawah adalah teori konstruktif. Pendekatan ini berdasarkan pertama pemahaman bahwa saat belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pembelajar. Kedua, pendekatan pendidikan konstruktif kesimpulan yang diambil oleh pembelajar itu sendiri (Hein, 1998: 34).

Teori konstrutif diterapkan dalam pameran akan memberikan kesempatan kepada pengunjungnya untuk membangun pengetahuannya. Pengunjung memiliki kesempatan untuk menginterpretasikan objek. Oleh karena itu akan banyak sudut pandang dan kebenaran mengenai objek yang dipamerkan.

Pameran dengan teori konstruktif memiliki kegiatan sebagai berikut.

1. Akan memiliki banyak cara untuk masuk dan tidak ada kekhususan awal dan akhir an
2. Akan banyak menyediakan belajar secara aktif;
3. Akan menampilkan banyak sudut pandang;
4. Akan menghubungkan pengunjung dengan objek melalui berbagai aktivitas dan pengalaman telah dimiliki pengunjung
5. Akan menyediakan pengalaman dan program untuk sekolah melakukan eksperimen dan menarik kesimpulannya sendiri. (Hein, 1998: 35)

Pameran yang konstruktif akan cenderung menyajikan berbagai perspektif untuk menafsirkan objek dan mengacu pada titik yang berbeda. Museum juga

tidak menentukan makna yang harus ditangkap dan pengunjung menciptakan maknanya sendiri karena kehadiran pengunjung ke museum adalah atas keinginannya sendiri, sehingga membuat pengunjung benar-benar bebas dan merasa senang. Dengan demikian hal ini berbeda tajam dengan pandangan pameran tradisional museum.

