
PENGGUNAAN MUSEUM SEBAGAI MODEL
PEMBELAJARAN *OUT-CLASS*

Oleh:

V. Indah Sri Pinasti ¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah Museologi melalui pembelajaran *out -class* pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Pengembangan model pembelajaran *out -class* dilatarbelakangi oleh perlunya dinamisasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran bermakna, mencari, menemukan, dan memecahkan permasalahan dalam perkuliahan dengan penerapan metode *out-class*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan hasil ujian mahasiswa dalam mata kuliah museologi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran pada mahasiswa semester gasal yang mengambil mata kuliah Museologi melalui pengembangan dan penerapan model pembelajaran *out-class*. Diperoleh kesimpulan bahwa dari penelitian ini berhasil mengidentifikasi museum-museum yang ada di Yogyakarta. Dari beberapa museum yang berhasil diidentifikasi tersebut hanya terdapat beberapa museum yang efektif dan relevan untuk dijadikan sumber belajar siswa dalam mata kuliah Museologi.

Kata Kunci: Pembelajaran Bermakna, Museum

Abstract

This research was design to improve quality of learning at subject matter of museology by out -class learning approach at department of history education, the faculty of social science and economic, Yogyakarta State University. Its research urgent to dinamization of learning what was result sense of learning by inquiry, finding, and problem solving at learning thorough out-class approach.

The researcher used qualitative method. Researcher used several technic such as in-depth interview, observation, and student score test analysis to data collec.

The result of research showsthat there is improvement at learning of subject matter of museology. At visiting to museum in Yogyakarta district, student fell happy, and had direct experience to see and touch of artifact and anything at museums. The researcher identified some museums that are effective and related to learning for subject museology.

Keyword: meaningfull learning, museum.

¹Dosen pada Jurusan Pendidikan Sejarah FISE UNY tinggal di Munggang, Sitimulyo, Piyungan Bantul.

A. Pendahuluan

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk melangsungkan proses belajar mengajar.

Berdasar pengertian tersebut Paolo Freire, seorang pendidik asal Brasil mengajarkan reformasi radikal dan menyeluruh tentang metode ilmu pendidikan dari metode lama (konvensional) sebagai "Banking Education" ke model CTL (*Context-tual Teaching and Learning*) yang disebut sebagai "Problem Posing Education" (Pendidikan Hadapi Masalah). Berdasar pendapat ini maka dirasa penting dan perlu adanya penelitian tentang metode *out-class* dalam suatu mata kuliah agar sesuai dengan metode CTL.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif diawali dengan penentuan setting penelitian, pengamatan (observasi) langsung, dan wawancara. Setting yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah museum-museum yang ada di Yogyakarta, dengan pertimbangan mata kuliah yang dijadikan obyek penelitian adalah museologi untuk mahasiswa jurusan pendidikan sejarah. Hasil yang diharapkan dari penelitian secara umum adalah menerapkan metode CTL dalam konteks pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana museum-museum yang ada di Yogyakarta

tersebut efektif sebagai model pembelajaran *out-class* dalam mata kuliah museologi. Efektifitas ini diukur dari indikator (observasi bobot 20 %, deskripsi bobot 30 %, dan kesimpulan bobot 50%).

Dalam pengertian secara luas, mengajar diartikan sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Atau dalam pengertian lain, mengajar diartikan sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa (Sardinian AM, 2005).

Berdasarkan pengertian di atas, tepatlah apabila Paolo Freire, seorang pendidik asal Brasil menganjurkan reformasi radikal dan menyeluruh metode ilmu pendidikan. Ia menyebut metode pendidikan lama atau konvensional sebagai "Banking Education" (Pendidikan Gaya Bank) dan menganjurkan untuk meninggalkannya. Ia mendorong diterapkannya metode pendidikan model baru yang sesuai dengan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*), yang ia sebut dengan "Problem Posing Education" (Pendidikan Hadap-Masalah).

Menurut Freire, Banking Education adalah

The conventional from of education an act of depositing, in which the students are depositories and the teacher is the depositor. Instead of

communicating, the teacher issues communicates and makes deposits which students patiently receive, memorize, and repeat. In the banking concept of education, knowledge is a gift bestowed by those who consider themselves knowledgeable upon whose they consider to know nothing. In banking education, yhe the students he/she educates; in the conventional from of producing and using economic knowledge the economist isolates themselves from the communities they investigates. between science and society is obstructed (freire, 1972).

Sedangkan Problem Posing Education disebutkan sebagai

The educators effort must be imbued with a profound trust in Educator must be "the action and reflection of men upon their world in order to transform itu", it consists in act of coqntion, not transfer of information, it implies that the teacher is no longer merely the whois himself taught dialogues with the students, who in turn while being taught also teach. In problem posing education, teacher (science) and students (society) communicate because commodity; it is a process constituted by a joint effort of students and teacher to understand the perception of reality that one has in order to transform the reality on which

to begin with, they have different perception (Freire, 1972).

Guru-guru pengajar di Indonesia, termasuk di Perguruan Tinggi, pada umumnya mengajar dengan metode pertama (konvensional), yang menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau mahasiswa dengan anggapan bahwa mereka masih kosong atau belum memiliki pengetahuan apapun, dan guru (dosen) menganggap tugasnya adalah mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa (mahasiswa). Metode konvensional ini bersifat pasif. Ibarat meminum air, tidak perlu pengunyahnya dahulu di mulut.

Cara lain yang membedakan metode pengajaran konvensional yaitu dengan metode problem posing (hadap-masalah), yaitu cara mengajar dengan metode deduktif, pengajar menyampaikan materi pelajaran atau kuliah dan buku-buku teks dan harus dihafalkan. Sedangkan cara yang kedua melalui proses pengolahan di lapangan.

Disini jelas bahwa cara yang kedua, pengajar (dosen) juga ikut terlibat dalam proses belajar dan bahkan dimungkinkan sekali dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru bersama siswa (mahasiswanya). Terlihat disini

dalam metode kedua bahwa tugas ilmu pengetahuan (*science*) adalah tidak sebatas mendeskripsikan dan menerangkan fenomena, tetapi juga

mengerti dan memahami (Mubyarto, 2002).

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata kuliah yang berhubungan dengan sejarah, sering mendapat stereotip negatif sebagai bidang ilmu yang membosankan, statis, banyak materi hafalan. Suasana pembelajarannya pun di kelas, tidak menunjukkan gairah, *stressfull*, siswa (mahasiswa) loyo, mengantuk, dan tidak termotivasi. Sementara pengajar tidak jarang pula mengabaikan dirinya sendiri. Apalagi dari sisi guru (dosen) mengajar dengan materi yang sama dari tahun ke tahun, transparansi ataupun catatan sama, gaya mengajar sama. formal, dan kaku (Catur Rismiati, 2004).

Bagaimana kita bisa mengubah suasana dan gairah proses belajar mengajar terutama untuk mata kuliah yang berhubungan dengan sejarah menjadi pengalaman yang menyenangkan, mengasyikkan, merangsang pikiran dan menumbuhkan inspirasi? Tentu saja perlu dikembangkan suatu model pembelajaran baru yang bernuansa dinamis dan kreatif dalam metode mengajar yang digunakan. Berdasarkan masalah di atas, dapat diketahui bahwa sejarah dianggap sebagai disiplin ilmu yang tidak penting dan membosankan, pem-

belajaran sejarah masih menggunakan metode konvensional, penggunaan sumber belajar belum variatif; dan belum dimanfaatkan museum sebagai sumber

belajar secara optimal. Dengan demikian, Penelitian ini akan difokuskan pada pemanfaatan museum sebagai sumber belajar *out-class* dalam mata kuliah museologi di jurusan pendidikan sejarah. Untuk itu, penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk Mengetahui profil museum-museum di Yogyakarta dan untuk mengetahui museum-museum di Yogyakarta yang efektif sebagai sumber belajar dalam model pembelajaran *out-class* dalam mata kuliah Museologi.

Penelitian menggunakan metode kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Adapun data yang diperlukan adalah data yang diperoleh dari mahasiswa semester 1 selama di lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Pengukuran tingkat efektivitas penerapan metode *out-class* dilakukan dengan instrumen catatan lapangan. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menentukan setting penelitian alternatif sebagai tempat observasi mahasiswa. Berikutnya, diadakan pengamatan langsung terhadap mahasiswa, wawancara, dan analisis data.

B. Pembelajaran Bermakna

NCCS memberikan beberapa panduan langkah (guidelines) tentang pengajaran IPS termasuk di dalamnya pengajaran tentang sejarah sebagai berikut: bahwa

pengajaran IPS akan powerful ketika:

a. Bermakna dalam arti (1) siswa mampu menghubungkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dipelajari di sekolah dengan yang di luar sekolah (2) Penyampaian materi terfokus pada pemahaman, apresiasi, dan aplikasinya pada kehidupan, (3) Tingkat kepentingan materi bergantung pada bagaimana strateginya, (4)

Lebih baik materi yang sedikit tetapi mendalam daripada banyak tetapi hanya permukaannya saja, dan (5) Dosen aktif dalam perencanaan pengajaran, implementasi, dan penilaian.

b. Integratif, dalam hal: (1) Memandang setiap topik, (2) Waktu dan tempat, (3) Pengetahuan, ketrampilan, sikap, nilai, kepercayaan ke tindakan nyata, (4) Penggunaan teknologi, dan (5) Kurikulum.

c. Berbasis nilai, maksudnya dalam proses pembelajaran harus: (1) Menyangkut isu kontroversial yang memberikan "ruang" untuk melakukan refleksi dan beraksi sebagai anggota masyarakat, (2) Bersikap kritis terhadap isu dan kebijakan sosial, dan (3) Menghargai perbedaan pandangan.

d. Menantang, yakni: (1) Siswa ditantang untuk mencapai tujuan instruksional secara Individual maupun sebagai anggota kelompok, (2) Dosen sebagai model bagi siswa mencapai kualitas yang diinginkan (dosen serius, siswa ikut serius), (3) Dosen lebih menghargai pendapat siswa dengan argumen atau alasan yang baik daripada pendapat asal-asalan.

e. Aktif, yaitu: (1) Memberi kesempatan berpikir dan terlibat dalam pengambilan keputusan selama pembelajaran, (2) Pengetahuan baru diperoleh melalui proses pembentukan pengetahuan yang aktif, (3) Peran dosen secara perlahan berubah dari model menjadi fasilitator Pengajaran berbasis aktivitas yang dapat diterima di lapangan.

Dari berbagai petunjuk tentang prinsip-prinsip CTL, tampaknya belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif afektif, dan psiko-motorik (Rachman Natawijaya, 1985). Metode pembelajaran *out-class* (luar kelas) ini sungguh memberikan nuansa baru yang menggairahkan dan sangat memotivasi untuk aktif bagi siswa atau mahasiswa dalam pengamatan di lapangan. Untuk metode ini,

dosen telah mempersiapkan suatu lokasi (obyek) studi yang sangat komprehensif dan tepat untuk mata kuliah museologi, yaitu di museum-museum yang terdapat di Yogyakarta. Kelebihan studi *out-class* ini, mahasiswa dapat mengobservasi langsung, mendeskripsikan, menemukan sesuatu, dan menyimpulkannya. Penilaian dimulai sejak mahasiswa melakukan observasi hingga kesimpulan yang didapat (mendekati kebenaran atau tidak). Poin-poin penilaian meliputi: Observasi bobot (20 %), Deskripsi bobot (30 %), dan Kesimpulan bobot (50 %).

Secara singkat dapat dijelaskan bahwa LPTK bertujuan membentuk dua jenis kemampuan, yaitu 1) kemampuan melaksanakan tugas: dan 2) kemampuan mengetahui batas kemampuan diri serta siap dan mampu menemukan sumber yang dapat membantu. Kemampuan melaksanakan tugas mencakup: 1) mengenal apa yang harus dikerjakan; 2) menguasai cara mengerjakan setiap aspek dan tahapan tugas; 3) menghayati rasional digunakannya cara tertentu untuk melaksanakan. Singkat kata, tujuan pendidikan guru adalah menupuk kemampuan menguasai bahan ajar, kemampuan mengolah, dan menyajikan bahan ajar tersebut. Tujuan tersebut selanjutnya dirinci menjadi 7 butir. Dua dari 7 butir rincian tersebut

dipertimbangkan relevan dengan penelitian ini. Berikut dua butir tersebut.

1. Pemilikan wawasan, ketrampilan dan kebiasaan yang mempunyai ciri khas individu berpendidikan tinggi. Ciri-cirinya seperti: (a) Cakrawala pandang yang luas terhadap lingkungannya, (b) Kemampuan menyatakan pikirannya secara jelas, (c) Kemampuan menilai proses dari hasil berpikir sendiri dan juga orang lain, (d) Kemampuan menyampaikan beda pendapat secara efektif dan santun.

2. Penguasaan bahan ajar secara utuh dan mendalam tentang konsep-konsep dasarnya, metode penelitian dan pengembangannya serta filosofinya. Di samping itu dituntut untuk memutakhirkan dan meningkatkan penguasaannya (Mulyono Joyomartono, 2005).

Pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dan menemukan sendiri melalui kegiatan Pendekatan dualistis yang memandang rasio dan tubuh sebagai dua entitas yang terpisah telah banyak mendapatkan kritik tajam. Fokus kritik pada keyakinan budaya kuno yang keliru yang menganggap belajar hanya sebagai aktifitas "otak" dan tidak ada hubungannya dengan

bagian tubuh lainnya. Akibatnya, pen-dekatan "duduk manis, jangan bergerak dan tutup mulut" dahulu sempat dijadikan pendekatan baku dalam proses belajar di banyak kelas. Gerakan fisik bukan hanya dianggap mengganggu bahkan justru menjadi "disorder behaviour". Ketika belajar per-hitungan matematika, siswa sebatas menggerakkan tangan untuk menghitung dengan muka yang serius dan kerutan di kening. Penelitian neurology misalnya, juga membuktikan bahwa pikiran tersebar di seluruh tubuh. Intinya, pikiran adalah tubuh dan tubuh adalah pikiran. Keduanya merupakan sarir sistem elektrik-kimiawi-biologi yang padu. Melalui pembelajaran berbasis *inquiry* inilah tonggak kebangkitan gagasan untrk memulai bergerak dan berpikir (Catur Rismiati, 2004).

C. Museum Sebagai Sumber Belajar

Museum menurut artinya, adalah gedung yang dipakai sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda yang patut mendapat perhatian umum. Misalnya peninggalan sejarah, seni, maupun ilmu pengetahuan dan teknologi, atau peninggalan tokoh-tokoh penting lainnya. Namun tempat untuk memamerkan benda-benda tersebut bersifat permanen, dan pada

sebagian tempat memiliki fingsi sebagai cagar budaya. Museum merupakan tempat yang tepat sebagai sutnber belajar. Melalui benda-benda yang dipamerkannya, pengunjung dapat belajar tentang nilai dan perhatian kehidupan generasi pendahulu sebagai bekal di masa kini dan gambaran untuk kehidupan di masa mendatang. Selain itu, melalui pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, sebagai bagian dari pembelajaran dengan pendekatan warisan budaya, siswa diharapkan dapat tumbuh menjadi generasi yang pintas dengan tidak melupakan akar budaya bangsanya.

Menurut pandangan modern, belajar adalah proses perubahan tingkah laku karena adanya interaksi dengan lingkungan. Menurut Hilgard, Belajar adalah berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya vang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Sedangkan menurut Gagne, belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum mengalami situasi itu ke

waktu sesudah ia mengalami situasi tersebut (Purwanto, 1990:

84). Dalam belajar, menurut Thomas dalam Oemar Hamalik (1985: 45) terdapat tiga tingkatan pengalaman belajar, yakni: (1) pengalaman melalui benda sebenarnya, (2) pengalaman melalui benda-benda pengganti, dan (3) pengalaman melalui bahasa. Dari uraian di atas menunjukkan, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam ruangan kelas tetapi dapat juga berlangsung di sekitar lingkungan masyarakat, sehingga museum sebagai bagian dari masyarakat merupakan salah satu wahana yang tepat dipilih oleh pendidik untuk kegiatan pembelajaran di luar kelas (*out-class*). Hal itu karena koleksi pameran dan diorama museum dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap materi perkuliahan yang diajarkan di kelas, terutama materi yang berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia dan lingkungan.

Selain itu kunjungan ke museum akan sangat bermanfaat bagi tumbuhnya pemikiran kritis mahasiswa jika dilaksanakan secara terprogram dan terencana dengan baik. Selama mereka bekerja dan objek pameran yang diamatinya dapat menjadi alat bantu belajar. Karena ketika kegiatan itu dilakukan, siswa

dirangsang untuk menggunakan kemampuan dalam berpikir kritis.

D. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu hal yang dikenakan dengan waktu yang cepat dan tepat kegunaannya. Dan dalam penelitian ini artinya apakah ada pengaruh yang signifikan melalui penggunaan metode pembelajaran *out-class* pada pembelajaran sejarah. Jika suatu proses pembelajaran dikatakan efektif artinya metode, strategi, maupun teknik yang diterapkannya dapat mempermudah pemahaman siswa. Barth (1990: 58) mengemukakan bahwa mengajar disebut efektif "*when the students in the classroom are actively involved in learning the lesson*". Lebih lanjut lagi, Barth memberikan kesimpulan tentang belajar yang efektif, yakni:

(1) *Students learn best when there is clarity (which means students know what they are supposed to do), enthusiasm, positive attitude, and a specific goal to be accomplished, (2) when they are asked stimulating questions rather than being lectured to, (3) then teachers respond to their actions in all encouraging manner, and (4) when there is students-to-students interaction.*

Siswa akan belajar lebih efektif jika ada interaksi antar guru dengan siswa maupun antar siswa

dengan siswa. Karena dalam proses pembelajaran melibatkan adanya guru dan siswa, agar proses tersebut efektif maka harus benar-benar diperhatikan segala sesuatu yang terkait dengan bagaimana siswa belajar efektif dan juga bagaimana guru mengajar dengan efektif. Tentu saja masih ada yang berpengaruh dalam proses pembelajaran selain dua hal disebut di atas.

Strategi, metode, dan teknik mengajar guru juga menentukan seberapa efektif suatu proses pembelajaran. Di samping media pembelajaran dan ketersediaan sumber-sumber bacaan yang relevan akan menjadi faktor yang turut berpengaruh terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, efektivitas Museum didasarkan pada kriteria sebagai berikut: (1) Tenaga Ahli yang di sediakan museum sebagai informan, (2) kesempatan mahasiswa untuk melakukan dokumentasi, (3) ketersediaan koleksi, (4) Kejelasan koleksi, dan (5) Kelengkapan koleksi perpustakaan.

E. Masalah-Masalah Dalam Permuseuman di Yogyakarta

1. Relevansi

Keterkaitan kegiatan yang dilakukan di museum tempat penelitian sudah saling mendukung. Hal ini dikarenakan, sudah dari awal diseleksi museum-museum mana saja yang

dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa. Bagi dunia pen-didikan, keberadaan museum merupakan sesuatu yang tidak dapat terpisahkan. Keberadaannya mampu menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dalam proses perku-liahan terutama berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya, dan ling-kungan. Sehingga pembelaja- ran model *out-class* di museum sangat relevan bagi mahasiswa jurusan pendidikan sejarah.

2. Manajemen Internal Museum

Museum sebagai tempat menyimpan berbagai macam koleksi penting seharusnya dikelola dengan baik, dengan menggunakan manajemen internal yang sesuai. Dari beberapa museum yang berhasil diamati dalam penelitian ini didapatkan sekitar 20 buah museum yang terdapat di Yogyakarta. Namun dari sekian museum tersebut dalam kondisi yang cukup memprihatinkan, dari sisi penataan, maupun dari pengelolaannya. Di samping itu dari sisi manajemen internalnya juga masih jauh dari kelayakan sebuah museum yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar. Dari penelitian ini hanya terdapat 4 museum yang teridentifikasi memenuhi syarat/efektif sebagai tempat sumber belajar.

3. Museum di Yogyakarta

Kota Yogyakarta merupakan wilayah yang memiliki museum sangat banyak dibandingkan wilayah lain. Keadaan ini sangat menguntungkan jika dikaitkan dengan sebutan Yogyakarta sebagai kota pelajar. Mengingat Museum merupakan sesuatu yang dapat dijadikan sebagai tempat pendidikan yang nyata. Keberadaan museum dengan segala macam koleksinya dapat menjadi sumber belajar yang langsung dapat diamati oleh peserta didik. Museum yang ada di kota Yogyakarta, antara lain:

1. Museumn Affandi di Jalan Solo.
2. Museumm Batik di Jalan Dr. Sutomo.
3. Museum Batik "C'iptoxvening". Imogiri, Bantul.
4. Museum Benteng Vredenburg di Jalan A. Yani.
5. Museum Biologi UGM, Jalan Sultan Agung No. 22.
6. Museum Dewantara Kirti Griya di Jalan Taman Siswa 31.
7. Museum Kayu Wanagama, desa Bunder, Kec. Playen, Gunung Kidul.
8. Museum Keraton Ngayogyakarta dan Museum Kereta di dalam Kraton Yogyakarta.
9. Museum Monurnen Yogya Kembali, Jongkang, Sariharjo, Ngaglik, Sleman.
10. Museum Monumen Paryeran Diponegoro di Jalan HOS. Cokroarninoto, Tegalrejo.
11. Museum Pergerakan Wanita, Kompleks Mandala Bhakti Wanitatama, Jalan Laksda Adisucipto No. 88.
12. Museum Perjuangan Yogyakarta, Jalan Kolonel Sugiono No. 24.
13. Museum Pahlawan Pancasila, Kentungan, Condongcatur.
14. Museum Pusat TNI AD "Dharma Wiratama" di Jalan Jend. Sudirman No. 75.
15. Museum Pasat TNI AU "Dirgantara Mandala" di Lanud Adisucipto.
16. Museum "Sasmitaloka Pangsar Sudirman" di Jalan Bintaran Wetan No. 3.
17. Museum Seni Lukis Kontemporer Nyoman Gunarsa di Jl. Wulung, Papringan, Depok, Sleman.
18. Museum Sonobudoyo, museum negeri provinsi, unit I di Jalan Trikora.
19. Museum Ullen Sentalu di Jalan Boyong, Pakem.
20. Museum Wayang "Kekayon" di Jalan Wonosari Km. 7.

Di antara beberapa museum di atas terdapat 3 museum yang dapat dikatakan efektif sebagai sumber belajar. Gambaran

keempat museum adalah sebagai berikut:

1. *Museum Benteng Vredenburg*

Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta menempati tanah seluas 22.488 m² dengan batas-batas sebelah Utara (Jalan Pabringan), Timur (Jalan Sriwedari), Selatan (Jalan Panembaban Senopati), dan Barat (Jalan Jenderal Achmad Yani). Luas bangunan di dalam kompleks Benteng Vredenburg adalah 8.483 m². Letak tersebut sangat strategis karena berada di pusat kota Yogyakarta sehingga kegiatan atau event-event besar dan kegiatan rutin tahunan berskala nasional maupun regional banyak dilakukan di museum Benteng Vredenburg.

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI nomor 48/OT.001/MKP/20033 tertanggal 5 Desember 2003 bahwa museum Benteng Vredenburg di Yogyakarta mempunyai tugas melaksanakan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, penyajian, penerbitan hasil penelitian, dan memberi bimbingan edukatif kultural mengenai benda dan sejarah perjuangan bangsa Indonesia di wilayah Yogyakarta. Untuk menjabarkan tugas tersebut museum Benteng Vredenburg memiliki

visi dan misi museum yang dijabarkan sebagai berikut :

a. Visi

- 1) Mewujudkan peran museum sebagai sarana edukasi, pusat informasi, pengembangan ilmu, dan pariwisata.
- 2) Meningkatkan pemahaman sejarah masyarakat untuk mewujudkan ketahanan nasional dalam rangka memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) Mewujudkan pelestarian benda-benda peninggalan sejarah dan purbakala untuk memperkuat jati diri bangsa.
- 4) Mewujudkan penyajian tata pameran benda-benda peninggalan sejarah dengan nuansa *edutainment*.
- 5) Menyediakan sarana dan prasarana bagi pengembangan pembelajaran ilmu sejarah dan kebudayaan pada umumnya,

b. Misi

Terwujudnya pengembangan dan pemanfaatan museum yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, integrasi nasional, dan ketahanan budaya bangsa serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2. Museum Sonobudoyo

Museum Sonobudoyo adalah museum sejarah dan kebudayaan Jawa termasuk bangunan arsitektur klasik Jawa.

Museum ini menyimpan koleksi mengenai budaya dan sejarah Jawa yang dianggap paling lengkap setelah Museum

Nasional Republik Indonesia di Jakarta. Selain keramik, pada zaman Neolitik dan patung perunggu dari abad ke-8,

museum ini juga menyimpan beberapa macam bentuk wayang kulit, berbagai senjata kuno (termasuk keris), dan

topeng Jawa. Untuk masuknya, hanya perlu membayar tiket seharga Rp 3.000.-.

Sementara untuk melihat beragam koleksi keris,

prosedurnya cukup sulit karena ijin pada pimpinan museum. Hal itu disebabkan karena keris masih disimpan di ruang koleksi, belum ditampilkan untuk umum.

Museum yang terletak di bagian utara alun-alun Lor dari Kraton Yogyakarta itu pada malam hari juga menampilkan pertunjukkan wayang kulit dalam bentuk penampilan aslinya (dengan menggunakan bahasa Jawa diiringi dengan musik gamelan Jawa). Pertunjukan wayang kulit ini disajikan secara ringkas dari jam 8:00-10:00 malam pada

hari kerja untuk para turis asing maupun turis domestik.

Museum Sonobudoyo didirikan oleh yayasan Java Institute yaitu oleh salah satu organisasi yang berkecimpung didalam bidang kebudayaan Jawa yang anggotanya terdiri dari orang-orang kulit putih dan orang-orang Indonesia. Keputusan pendirian museum ini atas keputusan kongres Java Institute pada tahun 1931 di Surakarta. Arsitek terkemuka bernama In Tn Karsten yang tinggal di Bandung pada saat itu, banyak menghasilkan karya rancang gambar bangunan di Jawa termasuk museum Sonobudoyo Yogyakarta. Oleh karena museum ini punya jumlah koleksi yang cukup banyak dan ruang pamerannya tidak memungkinkan lagi maka dilakukan perluasan ruang pameran di kompleks Dalem Jayakusuman atau Dalem

Condrokiran yang ada di Wijilan, Panembahan sebelah timur Alun-alun Yogyakarta selanjutnya diresmikan pada 6 November oleh gubernur provinsi DIY, Sri Sultan HB X yang juga dihadiri Dirjen kebudayaan untuk museum sonobudoyo unit II komplek Dalem Condrokiran. Museum Sonobudoyo Yogya yang terletak di depan keraton. Museum sonobudoyo menempati lahan yang berderetan dengan bangsal

pergurakan milik keraton. Dalam pengembangannya sendiri tanah museum diperluas dengan pembelian terhadap tanah milik penduduk dan milik orang Eropa I tepi jalan Trikora. seluas 7.867 meter persegi.

Benda-benda koleksi Museum Sonobudoyo itu ada yang dipamerkan di luar dan di dalam gedung. Koleksi yang dipamerkan di luar gedung museum umumnya terbuat dari batu yang relatif tahan terhadap cuaca, yang terdiri dari berbagai macam patung dari zaman kerajaan Hindu dan Buddha di Jawa -Tengah dan Jawa Timur, benda-benda kelengkapan upacara, serta bagian dan hiasan candi.

Sedangkan, benda-benda yang dipamerkan di dalam museum adalah benda-benda yang peka terhadap pengaruh cuaca, kotoran, cahaya dan bahkan serangga. Benda-benda itu umumnya dimasukkan ke dalam vitrin, guna melindunginya dari proses kerusakan. Benda-benda yang dipamerkan di dalam museum diantaranya adalah: (1) berbagai macam basil karya seni yang terbuat dari kayu dan bambu, seperti topeng Jawa dan Bali, wayang golek, puluhan model perahu serta tandu (jempono) yang diantaranya adalah tandu lawak dari zaman Sultan

Hamengku Buwono I, tandu Kyai Kudus, Kyai Purbonegoro, dan Kyai Wagono Putro; (2) berbagai macam jenis batik beserta peralatan pembuatnya; dan (3) benda-benda yang terbuat dari perunggu, emas, perak dan besi seperti, patung kuwera, genta dari Kalasan, lampu gantung berbentuk kenari serta seperangkat gamelan Jawa dan Cirebon serta senjata (mandau, rencong dan keris). Sebagai catatan Museum Sonobudoyo menyimpansekitar 1200-an koleksi keris yang sebagian besar merupakan sumbangan dari Java institute dan sebuah wesi buddlia yang merupakan bahan baku pembuat keris yang digunakan sekitar tahun 700 Masehi.

Koleksi dari museum Sonobudoyo Yogyakarta diperoleh dari berbagai macam cara, yaitu(1). Hibah, (2) Pembelian, (3) Titipan, dan (4) Penelitian. Untuk pembelian, dana yang didapat berasal dari pemerintah daerah sendiri. Sedangkan untuk koleksi yang berasal dari hasil sitaan sampai saat ini museum Senobudoyo belum pernah mendapatkannya. Perawatan koleksi museum Sonobudoyo itu sendiri hanyalah sekedar membersihkan koleksi yang ada. Sebagai bentuk sosialisasi kepada masyarakat, Museum Sonobu-

doyo mengadakan pameran-pameran yang selalu dilaksanakan secara berkala pada event-event tertentu. Untuk tahun ini pada bulan Mei, akan dilaksanakan pameran topeng. Pada bulan November akan diadakan pameran batik. Pameran koleksi museum secara berkala selalu dilakukan setiap ulang tahun tiap kabupaten. Selain sebagai bentuk sosialisasi juga hal ini sebagai bentuk untuk memeriahkan kegiatan ulang tahun tersebut. Selain melaksanakan pameran juga dilaksanakan berbagai macam lomba yaitu lomba hias tiruan koleksi museum, lomba alih aksara dan lomba lukis.

3. Museum Monumen Yogya Kembali.

Monumen yang terletak di Dusun Jongkangm Kalurahan Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman ini berbentuk gunung yang menjadi perlambang kesuburan juga mempunyai makna melestarikan budaya nenek moyang pra sejarah. Peletakan bangunan pun mengikuti budaya Yogya, terletak pada sumbu imajiner yang menghubungkan Merapi, Tugu, Keraton, Panggung Krapyak, dan Parangtritis. Nama Monumen Yogya Kembali merupakan perlambang berfungsinya kembali peme-

rintahan RI dan sebagai tetenger sejarah ditarik mundurnya tentara Belanda dari ibukota Yogyakarta pada tanggal 29 Juni 10949 dan kembalinya Presiden Soekarno dan Wakil Presiden Mohammad Hatta serta petinggi lainnya pada 6 Juli 1949 di Yogyakarta.

F. Kesimpulan

Dari hasil temuan data serta analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Diperoleh profile dari museum-museum yang ada di Yogyakarta. Penelitian berhasil memperoleh data bahwa di Yogyakarta terdapat sekitar 20 buah museum.
- 2) Dari 20 buah museum yang berhasil teridentifikasi, hanya 3 buah museum yang dinilai layak, efektif untuk dijadikan sebagai sumber belajar.
- 3) Museum dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam model pembelajaran *out-class* pada mata kuliah museologi.
- 4) Beberapa museum masih kurang dalam pengelolaan/manajemen internalnya, seperti koleksinya yang masih terbatas, tenaga ahli/informan/petugas di museum yang kurang menguasai perma-museum.

Kepustakaan

Catur Rismiati, EM. 2004. *Makalah Lokakarya Implementasi KBK*, FIS. UNY.

Freire Paolo. 1972. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: LP3ES.

Maxim, George, W. 1991. *Social Studies and Elementary School Child*. New York: Macmillan Publishing. Co.

Mubyarto, 2002. *Ilmu Sosial dan profesionalisme Guru di Indonesia*. *Makalah Reorientasi Peran Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Menyongsong Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*.

Mulyono Joyomartono. 2005. *Pengembangan Metode Penelitian Prodi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, Silaturahmi dan Seminar Forum Komunikasi Ketua Program Studi/Jurusan Pendidikan Sosiologi dan Antropologi se-Indonesia, Solo: 28-29 November 2005*.
1'engerrrbczrrgarr mlcioc.fc

Rachman Natawijaya, Dr. 1985. *Cara Belajar Siswa Aktif dan Penerapannya dalam Metode Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.

Sardiman, AM. 2004. *Makalah Pembekala Mahasiswa praktik*

PPL. (Pedoman Guru).

