

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums) yang ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan takbenda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

*Secara etimologis kata museum berasal dari bahasa latin yaitu "museum" ("musea"). Aslinya dari bahasa Yunani "mouseion" yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (9 dewi seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.*

Museum mengelola bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata untuk dikomunikasikan dan dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen, temporer, dan keliling. Kebanyakan museum menawarkan program dan kegiatan yang menjangkau seluruh pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-

anak, seluruh keluarga, dan tingkat profesi lainnya. Peranan museum sebagai salah satu media dalam pembelajaran dapat dilihat dari adanya koleksi-koleksi museum yang dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan bukti nyata dari cerita guru dan bacaan-bacaan dalam buku yang hanya berbentuk verbal dan bersifat abstrak. Media edukasi adalah alat bantu yang berfungsi dalam menjelaskan Sebagian ataupun keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media edukasi bisa berupa materi pembelajaran, soal latihan, video, permainan dan lain-lain. Sesuai dengan definisinya media edukasi berfungsi sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi yang umumnya sulit dijelaskan oleh tenaga pengajar. Pada tahun 1994, PBB ( Persatuan Bangsa-Bangsa ) melalui UNESCO ( United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization ) menginisiasi aturan untuk menautkan nilai-nilai edukasi dalam lembaga-lembaga kebudayaan dengan pembelajaran di sekolah (*Jurnal strategi komunikasi museum kontemporer tahun, hal 2-4 2021*).

Berdasarkan rekomendasi Konferensi tentang Peranan Pendidikan Estetika dalam Pendidikan Umum (Desember, 1974) merekomendasikan menekankan kerjasama antara sekolah dan lembaga-lembaga kebudayaan; untuk menghubungkan isi kurikulum pengajaran dengan warisan budaya negeri yang bersangkutan dan untuk memperluas pemakaian sumber-sumber pendidikan di museum (*Keding Olofsson, 1991:7*). Hal ini didasarkan pada banyaknya potensi nilai edukasi dari museum yang dapat dimanfaatkan, membuat museum memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sayangnya sebagian besar masyarakat termasuk di antaranya kalangan pendidik (guru) hanya

menganggap museum adalah tempat untuk menyimpan dan memelihara benda – benda peninggalan sejarah bahkan ada yang hanya menganggapnya sebagai monumen penghias kota dan belum memaksimalkan manfaat dari museum. Tidak dapat dipungkiri dengan berkunjung ke museum akan menambah wawasan, pengetahuan, dan informasi baru yang sebelumnya mungkin belum di ketahui oleh peserta didik. Ada begitu banyak jenis museum mulai dari museum sejarah, museum arkeologi, museum seni, hingga museum anak. Semuanya menawarkan wawasan dan pengetahuan yang berbeda namun menarik untuk diketahui. Ketika peserta didik belajar berbagai hal seperti geografi, biologi, dan fisika. Namun semuanya itu hanya dalam bentuk teori dan walaupun ada praktek biasanya cukup terbatas dan menggunakan simulasi. Dengan berkunjung ke museum anak-anak dapat melihat secara lebih nyata mengenai berbagai pengetahuan yang diajarkan di sekolah karena di museum semuanya diperlihatkan secara visual sehingga mereka mendapat pemahaman lebih dan pengalaman belajar yang lebih mengasyikkan. Contohnya di sekolah anak-anak belajar mengenai benda-benda peninggalan perang dan kebudayaan yang ada pada masa lampau dengan berkunjung ke museum mereka bisa melihat sendiri benda-benda peninggalan perang yang digunakan pada jaman itu (*Jurnal strategi komunikasi museum kontenporer tahun, hal 2-4 2021*).

Gambar 1.1

DATA PENGUNJUNG MUSEUM PROVINSI NTT TAHUN 2021											
NO	BULAN	TK	PAUD	SD	SLTP	SMU	MHS	UMUM	WISMAN	PENELITI	JUMLAH
1	JANUARI	3	1	-	-	-	4	5	3	-	16
2	FEBRUARI	-	-	-	-	-	7	1	1	-	9
3	MARET	-	1	2	-	-	12	39	-	-	54
4	APRIL	-	-	-	-	-	-	31	-	-	31
5	MEI	21	2	-	-	-	21	35	-	-	79
6	JUNI	2	1	4	-	-	49	101	-	-	161
7	JULI	5	5	4	-	-	4	134			152
8	AGUSTUS	-	-	2	-	3	-	38	-	-	43
9	SEPTEMBER	10	-	10	6	12	9	96	3	-	146
10	OKTOBER	-	1	5	6	1	44	128		-	185
11	NOVEMBER	-	3	2		248	99	198	3	-	553
12	DESEMBER	60		15	10	175	76	32		-	368
	<b>TOTAL</b>	<b>101</b>	<b>14</b>	<b>44</b>	<b>22</b>	<b>443</b>	<b>325</b>	<b>838</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>1797</b>

Bedasarkan perjelesan diatas penulis merasa perlu mengkaji/meneliti fungsi museum sebagai media edukasi bagi peserta didik di SMKN 1 Kota Kupang

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembahasan latar belakang masalah diatas, maka dapat dapat dirumuskan masalah pokok pada penelitian ini adalah: *bagaimana manfaat museum sebagai media edukasi bagi peserta didik SMKN 1 Kota Kupang ?*

### **1.3 Maksud dan tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maksud dan tujuan penelitian ini terdiri atas dua bagian yakni maksud penelitian berkaitan dengan kegiatan yang dikerjakan dalam penelitian, sedangkan tujuan penelitian berkaitan dengan hasil yang akan dicapai dari proses penelitian.

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini, maksud penelitian adalah untuk mengetahui *manfaat museum sebagai media edukasi bagi pelajar SMKN 1 Kota Kupang*.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk museum sebagai sarana belajar bagi peserta didik dari SMKN 1 Kota Kupang untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai benda-benda bersejarah.

### **1.4 Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan penelitian ini dibedakan atas aspek teoritis dan aspek praktis. Kegunaan teoritis berkaitan dalam pengembangan ilmu pengetahuan sedangkan aspek praktis berkaitan dengan pemahaman berbagai pihak yang memerlukannya.

#### **1.4.1 Kegunaan teoritis**

1. Bagi mahasiswa penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan lebih mendalam tentang pentingnya museum sebagai media edukasi
2. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi tambahan tentang sejarah yang pernah terjadi.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

Sebagai bahan acuan bagi yang berminat untuk memulai penelitian lebih lanjut tentang *museum*.

## 1.5. Kerangka Pemikiran , Asumsi dan Hipotesis

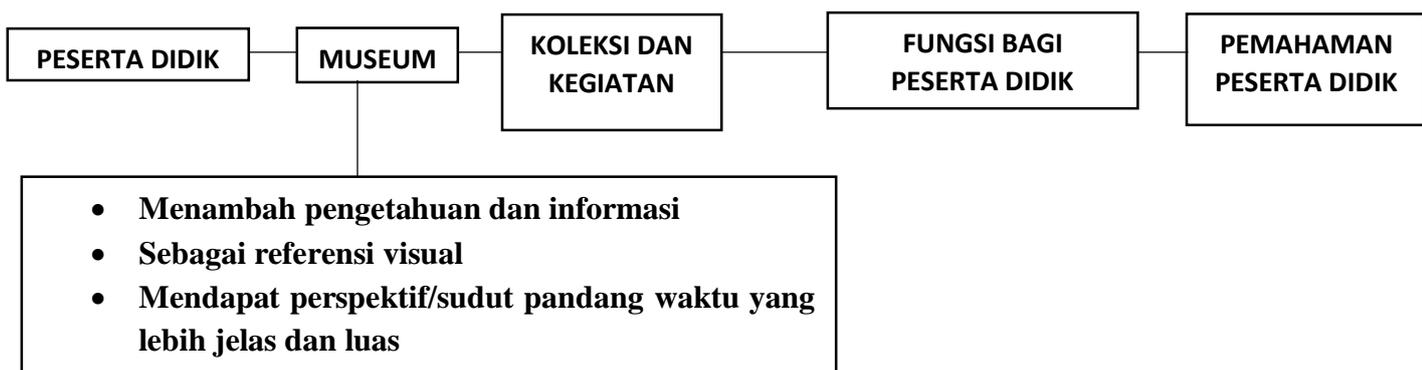
### 1.5.1 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini adalah penalaran yang dikembangkan dalam memecahkan masalah penelitian. Pada dasarnya, kerangka pemikiran menggambarkan jalan pikiran yang rasional dalam melaksanakan penelitian tentang manfaat penggunaan museum sebagai media belajar bagi pelajar SMA di Kota Kupang.

Kehadiran museum saat ini membawa pengaruh yang besar bagi proses belajar siswa tentang sejarah lokal. Tidak hanya itu, seiring berkembangnya zaman, museum pun semakin berkembang dari yang awalnya hanya sebagai tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah, sekarang museum juga bisa digunakan sebagai sarana edukasi untuk siswa lebih mengetahui tentang kejadian di masa lampau.

Gambar 1.2

Kerangka berpikir



### **1.5.2 Asumsi**

Dalam suatu penelitian pada dasarnya didukung oleh asumsi-asumsi mengenai hubungan antar variabel-variabel yang akan diteliti. Dengan demikian dalam kaitan dengan penelitian ini penulis berasumsi : museum berfungsi sebagai media edukasi.

### **1.5.3 Hipotesis**

Hipotesis merupakan pendapat atau kesimpulan sementara terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Dengan kata lain suatu pendapat yang akan digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbukti kebenarannya (Darus, 2014 : 34).

Berdasarkan pada konsep, maka peneliti berhipotesa bahwa museum berfungsi sebagai media edukasi bagi peserta didik SMKN 1 Kota Kupang.