

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam perkembangan setiap anak. Pendidikan bagian dari perwujudan pengembangan potensi setiap manusia kearah lebih baik. Didalam Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negeri”. Dimana salah satunya dalam mewujudkan pendidikan yang berhasil, ialah dengan mewujudkan pendidikan dari sejak usia dini. Konteks ini menyatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, dimana pada saat ini individu mengalami masa periode yang sangat penting dalam perkembangan dirinya (Rahman, 2009). Perkembangan anak usia dini ini mengalami kenaikan dengan pesat dan mereka belajar dengan sangat cepat. Pentingnya stimulasi pada anak yang memasuki fase ini menjadikan bagian dari keharusan dalam pengembangan pendidikan. Sedangkan pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari jenjang pendidikan yang ditujukan bagi anak sebelum memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan anak secara holistik, termasuk aspek motorik, kognitif, sosial emosional, dan juga bahasa bagi anak (Khairi, 2018). Pendidikan anak usia dini memerlukan banyaknya dukungan dalam pengelolaannya, salah satunya dengan mewujudkan pendidikan yang ramah anak. Pendidikan anak usia dini berperan sebagai fondasi penting untuk membangun karakter dan kemampuan anak sejak dini. Hal ini nantinya kan sangat selaras dengan bentuk perwujudan pendidikan yang ramah bagi anak yang mengedepankan rasa hormat, kasih sayang, toleransi, perlindungan dan hak hak anak dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan ramah anak adalah pendidikan yang mampu menerapkan karakteristik melindungi serta menjamin hak hak anak didik dengan menciptakan lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang memotivasi anak, serta interaktif yang memungkinkan memberikan pengalaman bermakna bagi anak (Yosada & Kurniati, 2019a). Pendidikan yang ramah bagi anak nantinya akan dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, inklusif, dan kondusif bagi anak usia dini. Dengan begitu, pendidik dapat membantu anak-anak mencapai perkembangan optimal dan menjadi individu yang sukses dan berkarakter mulia.

Pendidikan saat ini diwarnai dengan berbagai macam perkembangan yang cukup beragam. Salah satunya dengan kegiatan kunjungan ke museum sebagai bagian dari pengalaman belajar. Hal ini dapat terealisasikan dalam kurikulum sekolah atau dalam program pendidikan di luar sekolah. Kegiatan kunjungan secara formal dari sekolah atau nonformal yang dilakukan hanya sekedar berkunjung dengan keluarga memiliki banyak sekali manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan penghargaan anak terhadap berbagai aspek ilmu pengetahuan, sejarah, seni, budaya, dan lainnya (Bramantyo & Ismail, 2021).

Museum merupakan salah satu wadah dan media belajar yang penting di Indonesia, melalui pameran, program pendidikan, dan kegiatan edukatif lainnya. Museum memiliki peran signifikan sebagai sarana pembelajaran yang esensial dimana museum memberikan peluang kepada masyarakat, terutama para siswa, untuk menggali pengetahuan tentang sejarah, budaya, sains, serta berbagai aspek (Muttaqien et al., 2023a). Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum Pasal 1 “Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat”. Dan pasal 2 “Museum mempunyai tugas pengkajian, pendidikan, dan kesenangan”.

Kunjungan museum oleh sekolah khususnya pada jenjang anak usia dini masih sangat kurang di minati. Beberapa sekolah lebih memilih ke tempat karya wisata yang memberikan kesenangan bagi anak, bukan pada kegiatan edukasinya. Kegiatan yang tidak berfokus pada edukasi yang sesuai dengan tahapan usia anak, membuat kegiatan berkunjung ke museum terkesan membosankan. Selain itu, banyaknya museum yang belum memiliki fasilitas yang memadai sehingga

museum dinilai belum ramah bagi anak, khususnya anak usia dini. Kurangnya media pembelajaran dan sarana edukasi dalam museum, menjadi salah satu faktor kurangnya keberhasilan edukasi di museum. Oleh sebab itu, permasalahan yang terjadi pada sistem pengelolaan museum yang belum ramah anak diangkat untuk memberikan kontribusi aktif pada kegiatan pendidikan baik formal atau nonformal bagi anak usia dini khususnya bagi museum museum di Kota Bandung.

Pengalaman seluruh pengunjung dalam segala tahapan usia ke museum haruslah di kelola secara tepat oleh pengelola museum dengan mengumpulkan, mengevaluasi, menyimpan, dan menggunakan kembali data pengalaman pengunjung (Ahmad, 2010a). Oleh karena itu, pembelajaran yang bermakna di museum dengan mengedepankan pengembangan konsep museum ramah anak, diharapkan mampu meningkatkan daya minat anak serta dapat meningkatkan kunjungan museum di ramah pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti mengkaji lebih dalam bagaimana museum dapat berhasil memberikan edukasi dan dapat menyesuaikan dengan standarisasi ramah anak ialah dengan merancang dan mengelola museum serta mempertimbangkan kebutuhan dan minat anak. Dari sini penulis melakukan penelitian dengan pembaharuan dimana penelitian hanya mengambil cangkup di Kota Bandung dn beberapa sampel museum di ambil dengan kriteria khusus. Kriteria ini di ambil berdasarkan karekateristik museum yang memiliki nilai sejarah yang relevan dengan kegiatan edukasi.

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memaksimalkan layanan kunjungan bagi anak usia dini ke museum dengan memaparkan secara general bagaimana permasalahan yang terjadi pada sistem pengeloaan museum yang belum stardarisasi ramah anak serta memberikan referensi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tema museum, atau pengemasan materi yang lebih mudah sesuai usia anak, peningkatan pada sarana dan prasana yang dapat memenuhi standarisasi ramah anak. Dengan demikian, museum dapat lebih efektif dalam mendukung pendidikan, pengembangan budaya, dan pembentukan minat seni serta sejarah pada generasi muda. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi dan panduan bagi museum museum lain di Indonesia dan di seluruh dunia dalam mengembangkan pendidikan ramah anak dan inovatif

untuk menarik minat anak-anak dalam dunia seni, sejarah, dan budaya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

- 1.1.1. Bagaimana sistem pengelolaan museum di Kota Bandung yang telah memenuhi standarisasi pendidikan ramah anak?
- 1.1.2. Bagaimana sarana prasana yang ada di museum-museum Kota Bandung telah mencukupi standarisasi ramah anak?
- 1.1.3. Bagaimana kegiatan edukasi di museum-museum Kota Bandung telah mencukupi standarisasi ramah anak?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

- 1.3.1. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis sistem pengelolaan museum di Kota Bandung yang terkait dengan standarisasi ramah anak.
- 1.3.2. Untuk memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran sebelum dan saat kegiatan kunjungan museum oleh pendidik maupun team edukasi untuk meningkatkan standar ramah anak di museum Kota Bandung.
- 1.3.3. Untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan peran museum dalam mendukung pendidikan, pengembangan budaya, dan pembentukan minat seni serta sejarah bagi anak.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan dari yang telah dirumuskan, bahwa penelitian ini bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini analisis permasalahan banyaknya museum belum ramah anak di Kota Bandung memberikan pengetahuan baru dalam pengembangan konsep dan teori museum ramah anak dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi pada belum ramahnya museum di Kota Bandung terhadap anak. Penelitian ini juga mengusulkan strategi yang dapat diterapkan untuk mengembangkan museum ramah anak di Kota Bandung, sehingga museum dapat menjadi ruang belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa

Memberikan akses yang lebih luas dan pengalaman belajar lebih menyenangkan.

b. Bagi guru dan Orang tua

Menjadikan museum sebagai salah satu media pembelajaran serta pengembangan pendidikan diluar kelas.

c. Bagi peneliti

Mengembangkan diri serta pendidikan di lingkungan yang baru, khususnya di museum-museum Kota Bandung.

d. Bagi Lembaga Museum

Meningkatkan kualitas layanan serta berperan dalam mendukung pendidikan, pengembangan budaya, dan pembentukan minat seni serta sejarah pada generasi muda.

## **1.5. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

#### 1.1.Latar Belakang

#### 1.2.Rumusan Masalah

#### 1.3.Tujuan Penelitian

#### 1.4.Manfaat Penelitian

#### 1.5.Struktur Organisasi Skripsi

### **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

#### 2.1.Pengertian Anak-anak

#### 2.2.Pendidikan Ramah Anak

#### 2.3.Konsep Satuan Pendidikan Ramah Anak

#### 2.4.Pedoman Sekolah Ramah Anak

#### 2.5.Implementasi SRA

#### 2.6.Prinsip Pendidikan Ramah Anak

#### 2.7.Pengertian Museum

#### 2.8.Pengelolaan Museum

#### 2.9.Konsep Museum Ramah Anak

#### 2.10. Peran Museum dalam Pendidikan

#### 2.11. Definisi Cagar Budaya

#### 2.12. Penelitian Relevan

*Annisa Nur Fitri Aini, 2024*

**ANALISIS MUSEUM YANG TELAH MENERAPKAN STANDARISASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK  
DI KOTA BANDUNG**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

2.13. Kerangka Penelitian

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

3.1.Desain Penelitian

3.2.Partisipan Penelitian

3.3.Teknik Pengumpulan Data

3.4.Analisis Data

3.5.Instrumen Penelitian

3.6.Uji Validitas Data

3.7.Isu Etik

### **4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

4.1.Deskripsi Gambaran Museum

4.2.Pembahasan

### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1.Kesimpulan

5.2.Saran