

Bab I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Bagi masyarakat modern keberadaan Museum merupakan suatu yang penting dalam kehidupan, melalui benda-benda yang dipamerkan Museum rasa ingin tahu kita tentang sejarah dan perkembangan kehidupan manusia serta lingkungannya dapat terpenuhi. Karena menurut *Encyclopaedia Americana*, "*Museum is Institutions serving the three main functions of collection, preservation, and presentations of objects*". (Museum merupakan institusi pelayanan yang mempunyai tiga fungsi, yaitu mengumpulkan, melindungi dan memamerkan benda).

Sebagai suatu lembaga yang menyajikan berbagai hasil karya dan cipta serta karsa manusia sepanjang zaman, Museum merupakan tempat yang tepat sebagai Sumber Pembelajaran IPS, karena melalui benda yang dipamerkannya, pengunjung dapat belajar tentang nilai dan perhatian serta kehidupan generasi pendahulu sebagai bekal di masa kini dan gambaran untuk kehidupan di masa mendatang, sehingga tujuan dari IPS yaitu mendidik siswa agar menjadi warga negara yang baik yang mampu melestarikan budaya bangsa dapat terwujud. Menurut *Encyclopaedia Britanica*, setiap Museum harus membangun suatu program pendidikan yang tepat bagi komunitas pengunjungnya, yaitu pelajar dan orang dewasa (masyarakat umum), program tersebut harus dilaksanakan secara terpisah. Untuk kegiatan pendidikan bagi pelajar, Museum dapat mengikuti metode kelas sepanjang kelompok siswa mempunyai kesamaan dalam tingkat pendidikan, kesamaan dalam kepentingan dan mempunyai keinginan yang

sama. Menurut Sutaarga (1990/1991:37), komunikasi antara publik pengunjung dengan benda yang dipamerkan Museum dapat terjadi jika benda yang dipamerkan dilakukan secara *evokatif*, yaitu dengan menempatkan suatu perangkat atau benda koleksi dengan latar belakang atau suasana yang relevan dengan konteks cerita sejarah benda budaya yang bersangkutan.

Pada awalnya Museum oleh kalangan pendidikan dipandang sebagai bagian dari kegiatan rekreatif di luar sekolah yang diselenggarakan, biasanya menjelang atau ketika liburan setelah siswa melaksanakan ulangan umum. Pandangan ini kemudian bergeser kepada pandangan bahwa kunjungan ke Museum tidak hanya sebagai kegiatan rekreatif saja melainkan merupakan bagian dari program pembelajaran di sekolah, karena Museum memiliki benda koleksi atau perlengkapan lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk memvisualisasikan bagian dari materi pelajaran di sekolah sehingga siswa menjadi lebih paham akan materi tersebut (Wengen, 1986:43).

Pendidikan IPS dalam proses pembelajarannya di sekolah tidak dapat dilepaskan dari Museum, karena misi dari pendidikan IPS adalah "Menanamkan pendidikan nilai, moral, etika dan sikap berbudi luhur serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa kepada siswa agar mereka dapat menjadi Warga negara yang baik, serta mampu memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Pancasila dan UUD 1945". Misi pendidikan IPS tersebut salah satunya dapat dicapai melalui kegiatan edukasi di Museum, karena menurut Hunter (1988), *"The heritage education approach is intended to strengthen student's understanding of concepts and the artistic achievements, technological genius, and social and economic contribution of men and women from diverse group"* (Tujuan pendidikan dengan pendekatan

warisan budaya adalah untuk memperkuat pengertian siswa tentang konsep dan hasil seni, kecerdasan dalam bidang teknologi, serta kontribusi perbedaan kelompok sosial ekonomi pria dan wanita).

Sebagai salah satu pusat pendidikan di Indonesia, menurut catatan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat, kota Bandung merupakan kota yang memiliki banyak Museum, saat ini delapan Museum berdiri dengan megah yaitu Museum Geologi, Museum Negeri Propinsi Jawa Barat "Sri Baduga", Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Museum Konferensi Asia Afrika, Museum Pos Indonesia, Museum Virajati, Museum lukisan Barli, dan Museum Wirayudabataka (Museum UPI). Selain delapan Museum tersebut terdapat dua Museum lainnya, yaitu Museum Satwa Kebun Binatang dan Museum Nike Ardilla. Lima Museum yang disebutkan pertama merupakan Museum besar dan terkenal di kota Bandung. Museum-Museum tersebut didirikan guna melestarikan dan mewariskan nilai budaya bangsa kepada generasi penerus agar nilai budaya bangsa tidak hilang ditelan jaman.

Tetapi sayang, Museum yang berdiri megah, mempunyai koleksi lengkap dan dipelihara dengan biaya yang tidak sedikit kurang mendapat perhatian dari Masyarakat. Persepsi masyarakat terhadap Museum sampai kini masih jauh dari yang diharapkan, artinya sedikit sekali orang yang tahu dan mau memahami bahwa Museum bermanfaat bagi dunia pendidikan dan rekreasi, mereka umumnya memandang Museum tidak lebih dari gudang tempat penyimpanan barang tua dengan suasana ruangan yang menyeramkan. Kenyataan ini menunjukkan masyarakat yang membutuhkan Museum relatif masih sedikit. Hal ini bisa kita saksikan dari minimnya jumlah pengunjung Museum, baik secara perorangan maupun rombongan (kelompok). Selain itu informasi yang diperoleh

penyusun dari pengunjung yang datang berkunjung ke Museum di kota Bandung menunjukkan bahwa sebagian besar karena tugas sekolah, dan hanya sedikit yang datang karena ingin tahu atau keinginan sendiri. Kondisi seperti ini jauh berbeda dengan keadaan di negara maju, dimana kunjungan ke Museum sudah menjadi suatu kebutuhan, terutama bagi siswa karena merupakan bagian dari proses belajar mengajar.

Berkaitan dengan kunjungan ke Museum, Eisenbeis dalam Wengen (1986:13) mengungkapkan, "Orang-orang yang berasal dari lingkungan bawahan tidak memiliki perasaan untuk mencari manfaat dari kunjungan ke Museum. Mereka terutama takut biala di Museum diharapkan perilaku yang lain dari kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari". Hal ini menunjukkan, adanya ketakutan Masyarakat terutama dari kalangan bawah untuk berkunjung ke Museum, padahal Museum merupakan tempat yang terbuka bagi siapa pun.

Proses pendidikan tidak cukup hanya dilakukan di dalam ruang kelas melalui pendidikan formal, tetapi juga melalui pendidikan informal yang dilakukan di lingkungan masyarakat, termasuk Museum. Berkaitan dengan pendidikan di Museum, Screven (1993) menjelaskan,

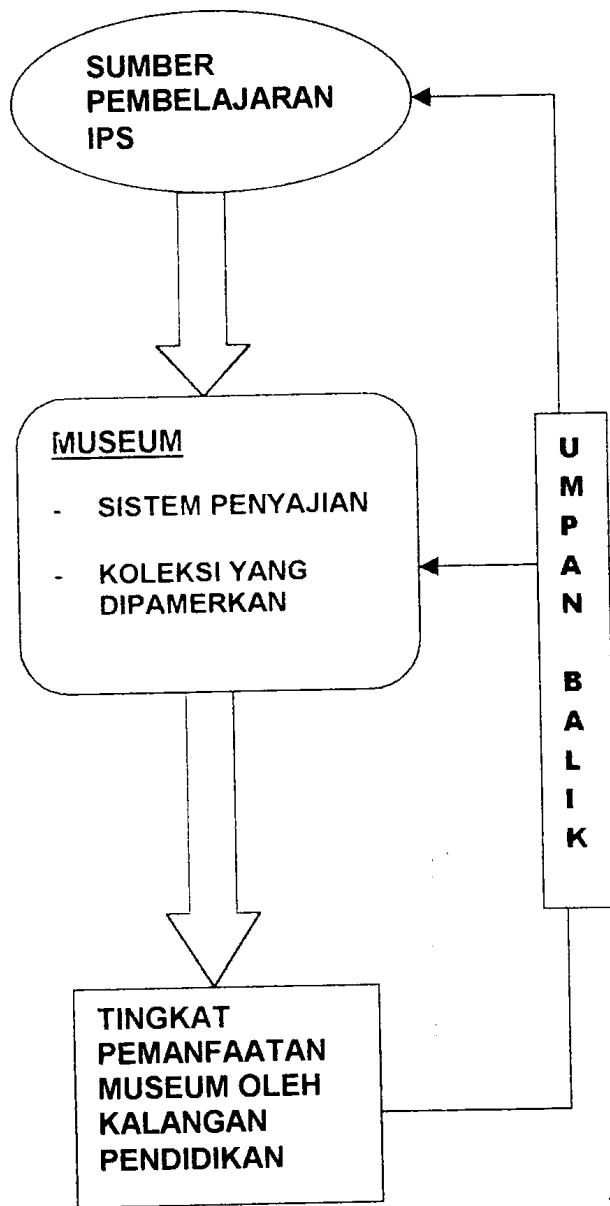
Informal settings such as Museums offer untapped potential for communicating social, cultural and scientific information, correcting misconceptions and improving attitudes and cognitive skills. Learning is voluntary and self-directed in such informal settings. It is driven by curiosity, discovery, free exploration and the sharing of experiences with companions

Setting informal seperti yang dilakukan Museum merupakan potensi yang belum dimanfaatkan untuk komunikasi Sosial, Budaya dan Informasi Ilmu Pengetahuan, membetulkan kesalahan konsep serta perbaikan sikap dan kemampuan kognitif. Pada setting informal, belajar dilakukan secara sukarela

dan diatur sendiri. Hal itu didorong oleh rasa ingin tahu, penemuan, eksplorasi bebas dan berbagi pengalaman dengan teman.

Selain persepsi masyarakat yang masih memandang Museum sebagai “gudang” barang kuno dan suasana ruangnya menyeramkan, faktor lain sebagai penyebab masih rendahnya tingkat kunjungan masyarakat ke Museum adalah Kurangnya informasi yang diperoleh masyarakat tentang keberadaan Museum. Hal ini terjadi karena pihak Museum hingga saat ini masih kurang “mempublikasikan” keberadaan diri dan koleksi yang dimilikinya pada masyarakat. Akibatnya banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaan Museum di kota Bandung dan walaupun mengetahui mereka seolah merasa tidak tertarik untuk mengunjunginya.

Kenyataan itulah yang mendasari penyusun untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan fungsi Museum, terutama fungsinya sebagai Sumber Pembelajaran IPS di SMU, dan pemanfaatan Museum oleh kalangan pendidikan, terutama guru dan siswa.



Gambar 1.1 :
Alur penelitian dan manfaat yang akan diberikan

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : "Sejauh manakah Guru IPS SMU dan Siswa SMU memanfaatkan keberadaan Museum di kota Bandung sebagai Sumber Pembelajaran IPS di SMU ?"

Rumusan permasalahan tersebut oleh penyusun dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian. Sebagai berikut :

1. Bagaimanakah profil tiap Museum di kota Bandung dan koleksi yang dimilikinya ?
2. Bagaimanakah upaya yang dilakukan untuk memberdayakan Museum di kota Bandung, terutama oleh kalangan oleh pendidikan ?
3. Bagaimanakah tingkat kunjungan siswa SMU kota Bandung ke Museum setempat ?
4. Sebagai Sumber Pembelajaran IPS, bagaimana guru dan siswa di kota Bandung memanfaatkan Museum setempat ?
5. Mengapa keberadaan Museum sangat penting bagi dunia pendidikan, terutama sebagai Sumber Pembelajaran IPS ?

1.3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penggunaan Sumber Pembelajaran secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kenyataan ini dikarenakan terjadinya perubahan paradigma dalam kegiatan pembelajaran pada dunia pendidikan kita, dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada



sistem ini guru berposisi sebagai fasilitator guna membangkitkan kreatifitas berfikir siswa. Dalam sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, seorang guru harus dapat dan mampu memanfaatkan berbagai macam sumber belajar yang berkaitan dengan materi pelajaran, baik sumber belajar yang ada dan dimiliki Sekolah atau Sumber Pembelajaran yang terdapat di lingkungan sekitar, salah satunya adalah Museum.

Tujuan yang ingin dicapai penyusun dalam penelitian ini, adalah mendapatkan informasi akurat tentang keadaan Museum di kota Bandung serta pemanfaatannya sebagai Sumber Pembelajaran IPS oleh kalangan pendidikan, terutama pada tingkat Sekolah Menengah Umum (SMU).

Secara khusus dalam penelitian ini penyusun merumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai, sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat pentingnya keberadaan Museum bagi dunia pendidikan, terutama dalam Pembelajaran IPS, karena melalui benda koleksi yang dimiliki dan dipamerkannya, Museum dapat menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam IPS secara realita. Selain itu, kegiatan kunjungan ke Museum dapat meningkatkan kualitas Pembelajaran IPS.
2. Nilai-nilai yang terkandung di Museum akan dapat ditransformasikan kepada Masyarakat luas, khususnya pelajar, jika mereka melakukan kunjungan ke Museum secara rutin. Melihat pentingnya kunjungan siswa ke Museum, penyusun perlu mengetahui tingkat kunjungan siswa SMU ke Museum di kota Bandung.
3. Pemanfaatan berbagai Sumber Pembelajaran, termasuk Museum, oleh guru dan siswa dalam menunjang kegiatan Pembelajaran IPS sangat diperlukan guna mencapai tujuan IPS. Melihat pentingnya pemanfaatan

Museum sebagai salah satu Sumber Pembelajaran dalam kegiatan Pembelajaran IPS di sekolah, penyusun merasa perlu untuk mengetahui tingkat pemanfaatan Museum di kota Bandung oleh guru IPS dan siswa SMU di kota Bandung.

4. Sesuai dengan jenis Museumnya, setiap Museum di kota Bandung memiliki koleksi yang berbeda. Karena perbedaan jenis Museum tersebut, penyusun perlu mengidentifikasi profil tiap Museum berdasarkan benda koleksi yang dimiliki dan dipamerkannya. Melalui profil tiap Museum, seorang guru IPS dapat menentukan pilihan Museum mana yang akan dikunjungi berkenaan dengan materi yang sedang dipelajarinya.
5. Pelaksanaan fungsi Museum, terutama fungsi pendidikan, yang dilakukan oleh pengelolanya sangat berperan dalam pentransformasian nilai yang dimiliki Museum kepada pengunjungnya. Melihat betapa pentingnya hal ini, penyusun merasa perlu untuk mengetahui upaya pemberdayaan Museum yang dilakukan oleh pengelolanya dalam menjalankan fungsi Museum, terutama fungsi pendidikan.

B. Manfaat Penelitian

Penyusun berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai masukan bagi guru IPS dan siswa SMU di kota Bandung betapa bermanfaatnya Museum sebagai Sumber Pembelajaran IPS.
2. Sebagai masukan bagi pengelola Museum agar penyajian tampilan koleksi Museum serta penyediaan sarana pendukung pameran dapat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS, sehingga guru dan siswa



dapat memanfaatkan Museum sebagai Sumber Pembelajaran IPS secara maksimal.

3. Sebagai masukan bagi penentu kebijakan bidang pendidikan, betapa pentingnya keberadaan Museum dalam menunjang keberhasilan pembelajaran IPS, sehingga dapat dibuat suatu kebijakan pendidikan yang mendukung pemanfaatan Museum di kota Bandung sebagai Sumber Pembelajaran IPS.

1.4. ASUMSI

Dalam melakukan penelitian ini, penyusun berasumsi bahwa :

1. Museum merupakan tempat menyimpan barang-barang kuno yang mempunyai arti besar dalam perjalanan perkembangan Sejarah, Kebudayaan, dan Peradaban umat Manusia.
2. Museum berguna sebagai Sumber Pembelajaran IPS, keberadaannya dapat difungsikan sebagai Laboratorium IPS. Melalui benda-benda yang dipamerkan Museum, siswa diajak untuk mengenal dan mempelajari nilai budaya peninggalan masa lalu.
3. Museum dapat berfungsi sebagai cermin perkembangan budaya bangsa, dan karenanya Museum dapat berperan dalam pentransformasian Nilai warisan budaya bangsa kepada masyarakat pendukungnya.

1.5. METODE DAN PENDEKATAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan fokus penelitian, penyusun melakukan penelitian yang bersifat deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif. Melalui penelitian ini, penyusun berharap akan memperoleh

gambaran akurat berkenaan dengan masalah yang diteliti (Sevilla, 1993). Teknik pengumpulan data yang dilakukan penyusun dalam penelitian, adalah studi literatur, studi dokumentasi, angket, pengamatan langsung di lapangan (Museum), serta wawancara. Teknik tersebut diharapkan dapat menghasilkan data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi mengenai pemanfaatan Museum di kota Bandung sebagai Sumber Pembelajaran IPS SMU di kota Bandung. Sedangkan alat pengumpul data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini, adalah kuesioner untuk guru dan siswa, catatan lapangan, pedoman wawancara dan alat pendokumentasian.

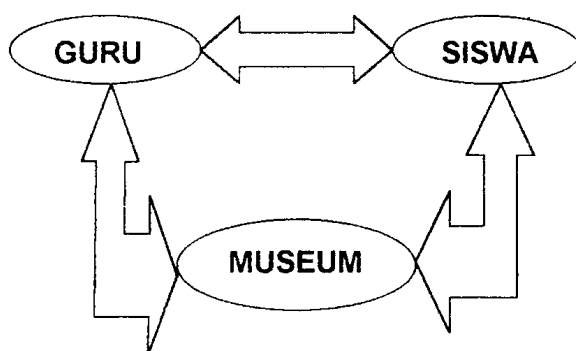
1.6. LOKASI DAN SAMPEL PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, penyusun memilih kota Bandung sebagai lokasi penelitian dengan alasan Bandung merupakan salah satu kota pusat pendidikan di Indonesia dan mempunyai delapan Museum sebagai pelengkap fasilitas pendidikan. Museum tersebut adalah Museum Geologi, Museum Negeri Jawa Barat "Sri Baduga", Museum Konferensi Asia Afrika (KAA), Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Museum Pos Indonesia, Museum Virajati, Museum Lukisan Barli, dan Museum Wirayudhabatara. Selain itu terdapat dua Museum lainnya, yaitu Museum Satwa Kebun Binatang dan Museum Nike Ardilla. Diantara Museum-Museum tersebut, tiga diantaranya merupakan Museum berskala nasional, karena hanya ada di kota ini, yaitu Museum Geologi, Museum Konferensi Asia Afrika (KAA), dan Museum Pos Indonesia.

A. Populasi

Menurut Rafi'i (1983:6), "Populasi adalah semua variabel yang menyangkut masalah yang diteliti". Populasi dalam Penelitian ini adalah semua variabel yang terkandung, yaitu Museum di kota Bandung serta kalangan pendidikan, terdiri dari guru IPS SMU dan siswa SMU di kota Bandung.

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini, digambarkan pada skema berikut :



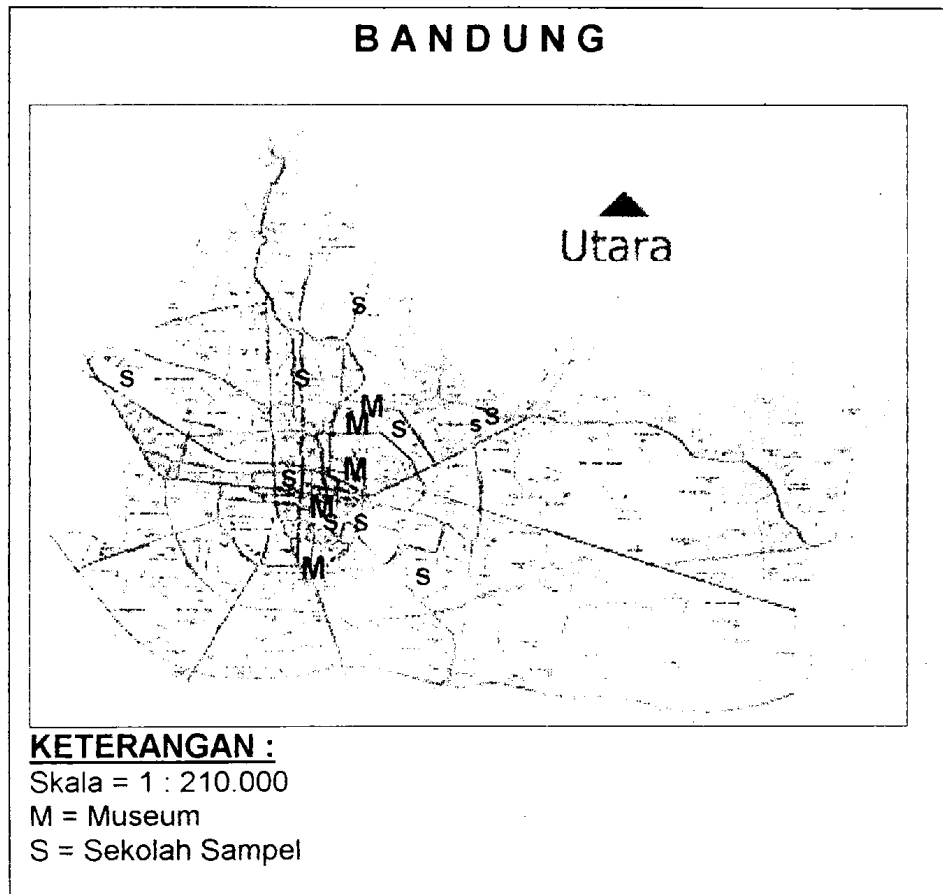
Gambar 1.2 :
Hubungan antar Variabel dalam penelitian

B. Sampel

Menurut Sumaatmadja (1988:112), "Sampel adalah bagian dari populasi (cuplikan, contoh) yang mewakili populasi yang bersangkutan". Sampel dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu Kalangan Pendidikan dan Museum.

1. *Kalangan Pendidikan* dalam hal ini Sekolah, yaitu pelaku dan peserta pendidikan di SMU kota Bandung. Sampel sekolah dalam penelitian ini berjumlah 10 SMU Negeri dan Swasta di kota Bandung yang dipilih secara random. Sampel kalangan pendidikan terdiri dari :

- a. *Guru IPS SMU di kota Bandung*, adalah guru IPS yang mengajar di 10 SMU Negeri dan Swasta kota Bandung berjumlah 4 orang Guru IPS tiap sekolah.
 - b. *Siswa SMU*, yaitu siswa di 10 SMU Negeri dan Swasta sebanyak 10-11% dari jumlah siswa kelas II di tiap sekolah sampel yang dipilih secara acak, dengan alasan jumlah sampel yang diambil telah mencerminkan populasi, karena populasi siswa yang diteliti sifatnya homogen.
2. *Museum*, sampel Museum dalam penelitian ini adalah lima Museum di kota Bandung, yaitu Museum Geologi, Museum Negeri Jawa Barat "Sri Baduga", Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Museum Konferensi Asia Afrika (KAA) dan Museum Pos Indonesia. Museum-Museum tersebut di pilih sebagai sampel penelitian, karena berdasarkan koleksi yang dimilikinya setiap Museum mempunyai kekhasan tersendiri dan banyak dikunjungi oleh pengunjung dari berbagai kalangan, termasuk kalangan Pendidikan.



Gambar 1.3 :
Peta Persebaran Sampel