

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. LATAR BELAKANG

Keberadaan Museum bagi masyarakat saat ini merupakan suatu yang penting dalam kehidupan, lewat benda-benda yang dipamerkan di Museum rasa ingin tahu kita tentang sejarah dan perkembangan kehidupan manusia serta lingkungannya dapat terpenuhi. Karena menurut Encyclopedia Americana (1970: 212), "*Museum is institutions serving the three main functions of collection, preservation, and presentations of object*". (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 Encyclopedia Britannica, 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 bagi pelajar, Museum dapat mengikuti metode kelas sepanjang kelompok siswa mempunyai kesamaan dalam tingkat pendidikan,

kesamaan dan mempunyai keinginan yang sama. Menurut Sutarga (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.

Awalnya Museum oleh guru 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, sebab misi 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 Geografi tersebut salah satunya dapat dicapai melalui kegiatan edukasi di Museum, karena menurut Hunter (1988), “*The heritage education approach is*

intended to strngthen 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 Pariwisata Kota Bandung, kota Bandung merupakan kota yang memiliki cukup banyak Museum, terdapat enam Museum yang berdiri megah yaitu Museum Geologi, Museum Negeri Propinsi Jawa Barat "Sri Baduga", Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Museum Konperensi Asia Afrika, Museum Pos Indonesia, dan Museum Satwa Kebun Binatang Bandung. Selain enam Museum tersebut terdapat empat Museum lainnya yaitu Museum Virajati, Museum lukisan Barli, Museum Wirayudabarata (Museum UPI) dan Museum Nike Ardilla. Enam Museum yang disebutkan pertama merupakan museum yang cukup terkenal di Bandung. Museum-museum terebut didirikan guna melestarikan dan mewariskan nilai budaya bangsa kepada generasi penerus agar nilai budaya bangsa tidak hilang ditelan zaman.

Namun sangat disayangkan, apabila Museum yang berdiri megah tersebut yang memiliki koleksi lengkap dan dipelihara dengan biaya yang tidak sedikit, kurang begitu 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 kelompok (rombongan). Selain itu informasi yang diperoleh penyusun dari pengunjung yang datang 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 kebutuhan, terutama bagi siswa karena merupakan bagian dari proses belajar mengajar.

Berkaitan dengan kunjungan ke Museum, Eisenbeis dalam Wengen (1966:13) mengungkapkan, "Orang-orang yang berasal dari lingkungan bawahan tidak memiliki perasaan untuk mencari manfaat dari kunjungan ke Museum. Mereka terutama takut bila di Museum diharapkan perilaku yang lain dari kebiasaan mereka ada 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 (1933) menjelaskan,

Informal settings such as Museums offer untapped potential for communicating social, cultural and scientific information, correcting

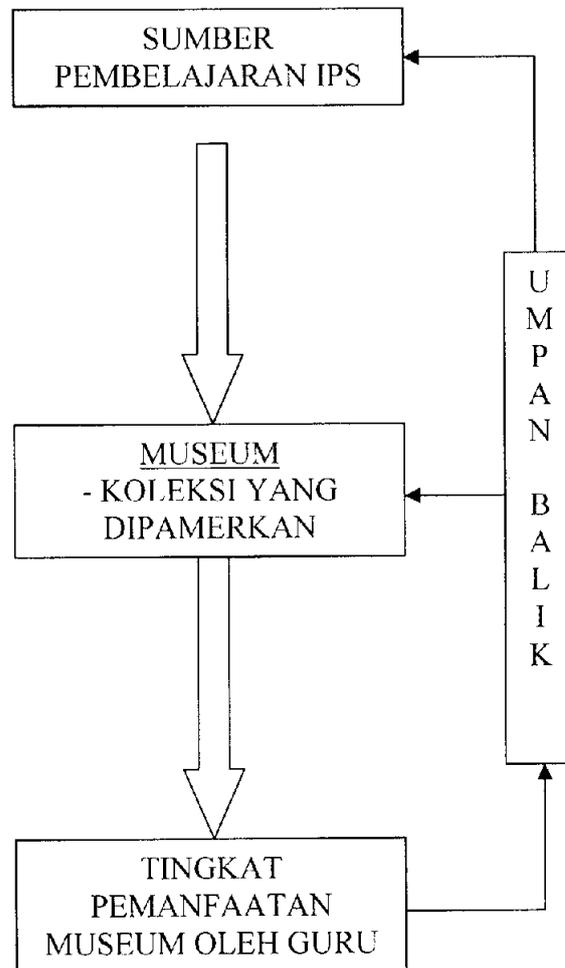
misconceptions and improving attitudes and cognitive skills. Learning is voluntary and self-directed in such informal settings. It is driven by curiosity, discovery, free exploration and the sharing of experiences with companions.

Setting informal yang dilakukan 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 yang 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 SMP dan pemanfaatan Museum oleh guru dan pengunjung lokasi Museum.





Gambar 1.1.

Alur penelitian dan manfaat yang akan diberikan

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Sejauh manakah Guru di SMP dan para pengunjung Museum memanfaatkan keberadaan Museum di Kota Bandung sebagai Sumber Pembelajaran IPS di SMP?

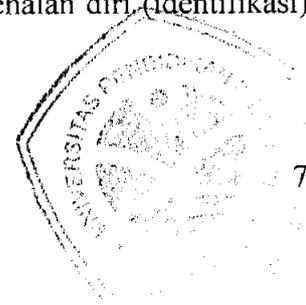
Rumusan permasalahan tersebut oleh penyusun dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah karakteristik tiap Museum di kota Bandung?
2. Bagaimanakah karakteristik pengunjung yang datang ke Museum di kota Bandung?
3. Bagaimanakah daya tarik Museum di kota Bandung bagi guru SMP sebagai sumber pembelajaran IPS?

1.3. DEFINISI OPERASIONAL

Dalam penelitian ini, penyusun berupaya untuk menghindari terjadinya penafsiran yang keliru terhadap judul penelitian, karena penafsiran yang keliru akan berdampak pada kesalahan dalam melakukan pemahaman terhadap isi hasil penelitian ini. Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian, penyusun perlu menjelaskan beberapa definisi dari judul tersebut, yaitu:

Museum, istilah museum yang dimaksud dalam penelitian ini, adalah suatu lembaga yang menyimpan, memelihara dan memamerkan benda-benda hasil karya serta peninggalan manusia dan lingkungannya yang mempunyai nilai pendidikan, sejarah, dan budaya untuk kepentingan pengenalan diri (identifikasi)



sebagai bangsa, pendidikan, serta untuk pewarisan dan perkembangan budaya bangsa kepada generasi berikutnya. (Boyer, 1996:178).

Sumber Pembelajaran IPS, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan Sumber Pembelajaran IPS adalah segala sesuatu atau benda atau lingkungan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar oleh guru IPS SMP dan siswa dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran IPS, yaitu menjadi warga negara yang baik dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai kemampuan berfikir kritis, menghargai perbedaan yang terjadi dalam masyarakat demokrasi dan perbedaan adat istiadat dan budaya, serta dapat menjadi warga dunia dengan tanpa harus meninggalkan nilai budaya sendiri. Dan ruang lingkup pembelajaran IPS Geografi tidak dapat dilepaskan dari faktor alam dan manusia yang tersebar, saling berkaitan serta berinteraksi sehingga membentuk berbagai karakter wilayah di permukaan bumi ini yang bisa disebut sebagai wilayah (*region*). Kajian terhadap region ini menjadi objek formal geografi, yaitu sudut pandang atau cara pandang dan berfikir terhadap sesuatu gejala di permukaan bumi, baik berupa aspek fisik maupun sosial dan sudut kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan. Selain itu, terdapat pula objek material Geografi yakni fenomena geosfer yang terdiri dari atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer. Ruang lingkup ini yang memberikan ciri khas pembelajaran Geografi. Dengan materi mengungkap ciri khas suatu lokasi/wilayah dari hasil interaksi faktor-faktor Geografi. (Sumaatmadja, 1984:168).

Yang dimaksud dengan judul penelitian “Pemanfaatan Museum oleh Guru IPS SMP sebagai Sumber Pembelajaran IPS di Kota Bandung”, adalah

Pemanfaatan keberadaan Museum oleh guru IPS SMP, sebagai sumber bagi kegiatan pembelajaran IPS di SMP guna mencapai tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan.

Untuk kepentingan ini, penyusun mendefinisikan variabel penelitian sebagai berikut:

Museum, didefinisikan sebagai suatu lembaga yang menyimpan, memelihara serta memamerkan benda hasil karya manusia dan lingkungannya. Sebagai Sumber Pembelajaran keberadaan Museum dapat dipandang dari koleksi yang dimiliki dan dipamerkan di Museum. Tata Pameran Museum, serta kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di Museum.

Guru, didefinisikan sebagai pendidik/pengajar IPS SMP di Kota Bandung yang bertugas mengajarkan mata pelajaran kelompok IPS, meliputi Geografi, Sejarah, Sosiologi, Antropologi, Ekonomi, PPKn, dan Tata Negara di Sekolah Menengah Pertama Negeri dan Swasta yang berlokasi di Bandung.

Pengunjung, adalah pendatang yang berkunjung ke Museum di kota Bandung, yang terdiri dari kelompok rombongan siswa SMP dan umum.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mengidentifikasi karakteristik tiap Museum di kota Bandung.

2. Mengetahui dan mengidentifikasi karakteristik pengunjung yang datang ke Museum di kota Bandung.
3. Mengetahui daya tarik Museum di Kota Bandung.

B. MANFAAT PENELITIAN

Penyusun berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan informasi karakteristik tiap Museum di Kota Bandung.
2. Memberikan informasi karakteristik tiap pengunjung yang datang ke Museum di Kota Bandung.
3. Memberikan informasi mengenai daya tarik Museum di kota Bandung bagi guru SMP sebagai sumber pembelajaran IPS.

1.5. ASUMSI

Dalam 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 khususnya IPS Geografi. Melalui

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 Propinsi Jawa Barat “Sri Baduga”, Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Museum Konferensi Asia Afrika, dan Museum Pos Indonesia. Selain lima Museum tersebut terdapat empat Museum lainnya yaitu Museum Virajati, Museum lukisan Barli, Museum Wirayudabarata (Museum UPI) 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, dan Museum Pos Indonesia.

A. POPULASI

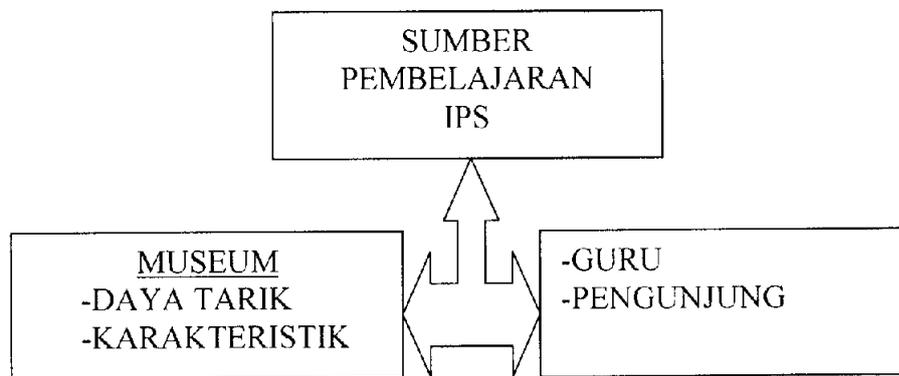
Menurut Rafi'i (1983: 6), “Populasi adalah semua variabel yang menyangkut masalah yang diteliti”. Populasi dalam penelitian ini adalah semua variabel yang terkandung, yaitu Museum di kota Bandung, para guru serta para pengunjung yang datang ke Museum di kota Bandung.

Sedangkan menurut Riduwan (2002:96): “Variabel adalah ukuran, sifat atau ciri yang dimiliki oleh anggota suatu kelompok atau suatu set yang dimiliki oleh kelompok”. Berdasarkan pengertian di atas, maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:



1. Variabel bebas yaitu merupakan variabel yang mempengaruhi atau sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat, dalam penelitian ini yaitu daya tarik museum, karakteristik museum dan karakteristik guru dan pengunjung.
2. Variabel terikat yaitu merupakan yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu sumber pembelajaran IPS.

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini adalah



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 tiga, yaitu guru, pengunjung dan Museum.

1. *Guru* dalam hal ini sebagai seorang pengajar IPS SMP di kota Bandung. Sampel sekolah dalam penelitian ini berjumlah 10 SMP Negeri dan Swasta di Bandung yang dipilih secara random. Sampel responden terdiri dari:

- a. *Guru IPS SMP di kota Bandung*, adalah 20 orang guru IPS yang mengajar di 8 SMP Negeri dan 2 SMP Swasta di kota Bandung berjumlah 2 orang Guru IPS tiap sekolah.
 - b. *Pengunjung (siswa SMP)*, yaitu pengunjung siswa SMP yang datang ke Museum sebanyak 20 orang tiap lokasi Museum, masing-masing 4 orang Museum.
 - c. *Pengunjung (umum)*, yaitu pengunjung yang datang ke Museum sebanyak 20 orang tiap lokasi Museum, masing-masing 4 orang tiap Museum.
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 Konperensi Asia Afrika (KAA) dan Museum Pos Indonesia. Museum-museum tersebut dipilih sebagai sampel penelitian, berdasarkan koleksi yang dimilikinya. Setiap Museum mempunyai kekhasan tersendiri dan banyak dikunjungi oleh pengunjung dari berbagai kalangan, termasuk kalangan pendidikan seperti guru dengan para siswanya serta pengunjung lainnya pada umumnya.

