

PERAN MUSEUM DALAM EKOSISTEM PENDIDIKAN: DARI SANGIRAN UNTUK MASYARAKAT

Muhammad Mujibur Rohman
(Seksi Pemanfaatan BPSMP Sangiran)

Abstrak

Museum sebagai institusi informal memiliki peran penting dalam mewujudkan ekosistem pendidikan. Museum dapat menjadi tempat pendidikan, penelitian, dan pusat kesenangan. Museum Manusia Purba Sangiran yang merepresentasikan pengetahuan tentang Situs Sangiran memiliki model-model pendidikan tersendiri bagi pengunjung dan masyarakat. Model pendidikan di Museum Manusia Purba Sangiran berupa diseminasi informasi, pameran keliling, Museum masuk sekolah, dan pemberdayaan masyarakat. Model pendidikan ini diharapkan dapat membantu mewujudkan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai bagian dari ekosistem pendidikan yang kuat dan harmonis.

Kata kunci: peran, ekosistem, pendidikan, museum, Sangiran

THE ROLE OF MUSEUM IN EDUCATIONAL ECOSYSTEM: FROM SANGIRAN TO COMMUNITY

Abstract

Museum as an informal institution has an important role in realizing education ecosystem. Museum can be a place for education, research, and central pleasure. Sangiran Early Man Museum, which represents knowledge about Sangiran Site, possesses educational models for visitors and community. The educational models are in the form of information dissemination, travelling exhibition, School goes to Museum, and community empowerment. Such models are expected to support the existence of Sangiran Early Man Museum as a part of strong and harmonious education ecosystem.

Keywords : role, ecosystem, education, museum, Sangiran

I. Pendahuluan

Visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di era pemerintahan Ir Joko Widodo adalah “Terbentuknya Insan serta Ekosistem Pendidikan dan Kebudayaan yang Berkarakter dengan Dilandasi Semangat Gotong Royong”. Untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang berkualitas Kemdikbud melakukan tiga strategi yaitu: penguatan pelaku pendidikan dan kebudayaan, peningkatan mutu dan akses, dan pengembangan efektivitas birokrasi melalui perbaikan tata kelola dan pelibatan publik. Berkaitan dengan strategi Kemdikbud yang pertama, lembaga informal seperti museum juga memiliki peran dan tanggung jawab yang penting dalam mendukung terbentuknya ekosistem pendidikan dan kebudayaan.

Salah satu tugas utama museum sebagai lembaga yang ikut dalam pengelolaan pelestarian Cagar Budaya adalah pelayanan publik di bidang pendidikan. Bidang lainnya adalah penelitian dan rekreasi. Berkaitan dengan jalur dan jenis pendidikan di museum, hal ini secara implisit juga terkandung dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Tanggung jawab tiga tugas penting pelestarian (pelindungan, pengembangan, pemanfaatan) Cagar Budaya juga melekat pada museum yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya pasal 18 ayat 2 serta diperkuat dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. Dengan demikian pelayanan publik di bidang pendidikan merupakan implementasi aspek pengembangan dan pemanfaatan dari konsep pelestarian menurut Undang-Undang. Oleh

karena itu, dalam pengembangan fungsi edukatif, museum harus bekerja sama seluas-luasnya dengan lembaga pendidikan formal maupun informal lainnya sehingga terbentuk sebuah ekosistem pendidikan yang sinergis serta kemanfaatannya dirasakan masyarakat. Jejaring atau interaksi antar komponen ekosistem pendidikan dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:

Bagan 1. Interaksi antar komponen-termasuk museum, yang membentuk ekosistem pendidikan



Museum dapat menjadi cermin identitas suatu bangsa dan inspirasi bagi masyarakat. Museum dapat berperan serta untuk mengkomunikasikan secara efektif pengaruh peradaban manusia bagi ekosistem. Paradigma pelestarian yang bergeser dari *artefact oriented* menjadi *community oriented* serta konsep pengelolaan museum yang tadinya berorientasi pada *object oriented* menjadi *people oriented* menjadikan museum harus menyesuaikan diri dengan jiwa zaman (*zeitgeist*). Dalam hal ini tuntutan pengunjung tidak lagi puas dengan informasi tekstual yang diberikan di setiap koleksi, lebih jauh pengunjung dapat merasakan keterkaitan atau hubungan benda tersebut dengan dirinya di masa kini dan masa mendatang (Budiati, 1999 dalam Pamungkas, 2014: 92).

Sesuai dengan tujuan museum sebagai lembaga pendidikan informal yang menyenangkan, museum dituntut untuk membuat sesuatu yang menarik bagi pengunjung maupun publik secara umum. Museum dipandang sebagai salah satu tipe institusi di antara beberapa institusi yang dapat memberikan pendidikan secara massal (Hein, 1998: 4). Oleh karena itu, pendidikan menjadi peran utama bagi museum. Eksistensi museum di masyarakat menjadi sangat tergantung pada keberhasilannya untuk menjalankan perannya di bidang pendidikan. G. Brown Goode (dalam Tanudirjo, 2007: 16) pernah menyatakan :

“Hendaknya museum menjadi rumah yang memelihara pikiran-pikiran yang hidup (“a

nursery of living thoughts”) daripada sekedar kuburan barang rongsokan (“*a cemetery of bric-a-brac*”). Hanya dengan cara demikian museum dapat menjadi tempat belajar dan pencerahan bagi manusia, sekaligus menjadi tempat yang menyenangkan. Bahkan, jika perlu museum harus bekerja bersama-sama dengan perpustakaan dan laboratorium, menjadi bagian dari proses pendidikan dan pengajaran di sekolah dan universitas”.

Pernyataan dari Goode ini menyiratkan bahwa museum dan relasinya dengan institusi lain maupun hubungannya dengan masyarakat dapat menjadi elemen penting bagi terciptanya ekosistem pendidikan. Berdasarkan pernyataan di atas, museum di manapun dapat menjalankan perannya untuk bersama-sama mewujudkan ekosistem pendidikan, salah satunya adalah Museum Manusia Purba Sangiran. Museum ini memiliki keunikan dalam hal koleksi dan nilai penting, khususnya yang berkaitan dengan Sangiran sebagai salah satu situs purba terpenting dan Warisan Budaya Dunia. Hal ini juga menjadikan Museum Manusia Purba Sangiran memiliki posisi signifikan untuk dapat berperan dalam proses terbentuknya sebuah ekosistem pendidikan.

II. Nilai Penting Sangiran Bagi Pendidikan

Sangiran merupakan sebuah situs manusia purba dari kala plestosen yang paling lengkap dan paling penting di Indonesia, dan bahkan di Asia. Situs ini memiliki luas 59 Km² dan secara administratif terletak di Kabupaten Sragen dan Karanganyar, Jawa Tengah. Besarnya potensi kandungan Situs Sangiran yang sangat signifikan bagi pemahaman evolusi manusia, budaya, fauna, dan lingkungannya, maka pada tahun 1996 mendapatkan pengakuan dunia sebagai situs yang terdaftar dalam *World Heritage List* UNESCO dengan nomor 593 (Widianto dan Simanjutak, 2013: 57).

Kisah kemunculan Sangiran sebagai salah satu situs manusia purba paling penting bermula dari lawatan ilmuwan muda kelahiran Jerman bernama G.H.R von Koenigswald ke suatu tempat di wilayah Sragen yang disebut dengan Sangiran pada tahun 1934. Di tempat ini, dia menemukan sejumlah alat serpih dari batu kalsedon dan jaspis yang terletak di permukaan tanah pada salah satu bukit (bukit Ngebung) yang diindikasikan pada bagian atas Formasi Kabuh (Prasetyo, 2011: 25). Temuan ini kemudian terkenal dengan nama Industri Serpih Sangiran (*Sangiran flakes industry*), yang akhirnya membawa nama Sangiran meraih popularitasnya dalam kancah internasional sebagai pusat budaya manusia purba dan lingkungannya. Selain serpih, Sangiran juga menjadi lokasi temuan fosil purba yang memiliki nilai teramat penting bagi khazanah pengetahuan, beberapa di antaranya adalah temuan fosil *Homo erectus* dan fosil fauna purba yang beragam jenisnya.

Sangiran merupakan situs purbakala yang unik, menarik, dan kaya akan tinggalan-tinggalan masa lampau. Ada banyak pengetahuan yang bisa ditemukan dan dipelajari dari Sangiran. Sejarah evolusi manusia selama lebih dari 1 juta tahun, informasi tentang temuan lebih dari seratus individu fosil *Homo erectus*, dan tiga tipe *Homo erectus* merupakan beberapa informasi yang ada di Sangiran. Pengetahuan ini merupakan salah satu kunci untuk memahami evolusi manusia. Pengetahuan lain yang terdeteksi dari Sangiran adalah tentang evolusi fauna. Di Sangiran, terdapat berbagai fosil fauna dari masa purba dengan habitat lingkungan laut, rawa-rawa, dan darat yang di antaranya saat ini telah punah maupun mengalami perubahan ukuran fisik. Informasi ini menggambarkan lingkungan masa lalu (berdasarkan habitat fauna) dan perubahannya serta menorehkan kisah panjang tentang evolusi fauna selama lebih dari 2 juta tahun.



Foto 1. Koleksi fosil gading gajah purba jenis *Stegodon*; Foto 2. Buaya purba jenis *Crocodylus* dan *Gavialis*, kedua fosil ini terpajang di ruang pameran 1 Museum Manusia Purba Sangiran (Dok. BPSMP Sangiran)

Selain evolusi manusia dan fauna, Situs Sangiran juga memuat pengetahuan tentang budaya. Terdapat berbagai jenis benda peninggalan budaya manusia purba jenis *Homo erectus* dari kurun waktu sekitar 1,2 juta hingga 180.000 tahun yang lalu di Sangiran. Secara eksplisit, pengetahuan ini menggambarkan evolusi budaya, terutama jenis budaya atau teknologi manusia purba sebagai alat adaptasi selama lebih dari 1 juta tahun. Bentang alam Sangiran juga menampilkan singkapan lapisan tanah atau stratigrafi dari 2,4 juta tahun yang lalu sampai sekarang tanpa terputus. Pengetahuan tentang singkapan tanah ini menggambarkan sejarah pembentukan lahan dan evolusi lingkungan lebih dari 2 juta tahun. Fosil, artefak maupun contoh singkapan tanah purba dari Sangiran saat ini tersimpan rapi di Museum Manusia Purba Sangiran

Museum Manusia Purba Sangiran sendiri juga disebut sebagai museum situs, yaitu museum yang didirikan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan sejarah keberadaan dan nilai penting dari situs Sangiran kepada publik. Kompleks museum ini secara administratif terletak di Dukuh Ngampon, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen Jawa Tengah. Museum ini dibangun pada tahun 1983, di atas areal lahan seluas 16.675 m². Museum Manusia Purba Sangiran dibangun agar pesan-pesan informasi Situs Sangiran dapat diakses publik secara mudah dan leluasa.

III. Sangiran dan Ekosistem Museum

Sebagai institusi pendidikan, museum dapat menjadi agen yang membantu masyarakat menjadi lebih baik (*agent of change*). Setiap orang yang datang ke museum memiliki kesempatan secara terbuka untuk berkunjung dan berkomunikasi dengan orang lain (Brüninghaus-Knubel dalam Boylan e.d., 2004: 119). Pendidikan di museum juga tidak terbatas hanya untuk satu kelompok umur tertentu. Museum dapat menjadi tempat yang ideal mulai dari anak-anak usia prasekolah hingga pensiunan.

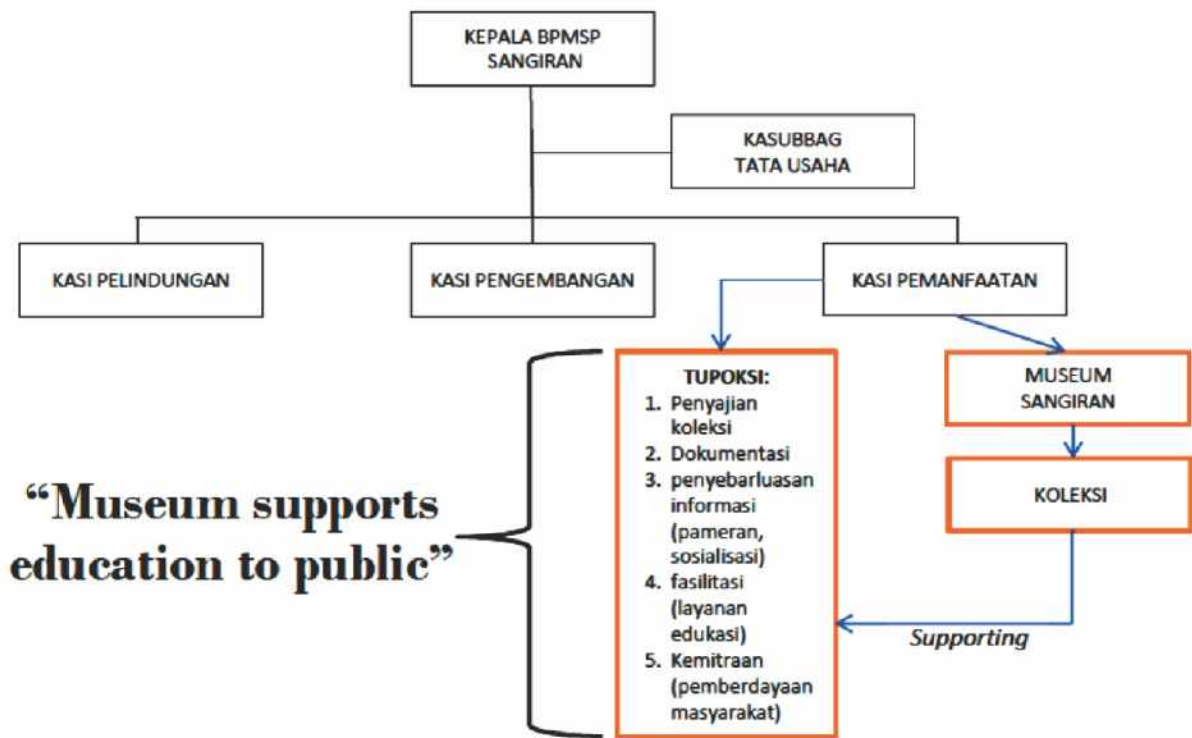
Museum mempunyai karakter pendidikan yang unik dan fundamental, di mana dapat memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya (Hooper-Greenhill, 1996: 140). Akan tetapi, bentuk pembelajaran yang ditawarkan museum berbeda dengan yang ditawarkan oleh sekolah. Ciri-ciri yang dimiliki museum memperlihatkan bahwa bentuk pendidikan yang diberikan oleh museum adalah pendidikan informal. Adapun Museum Manusia Purba Sangiran, sebagai bagian dari Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (institusi pengelola Situs Sangiran), memiliki koleksi yang mendukung tugas dan fungsi BPSMP Sangiran khususnya di bidang pemanfaatan situs dan pendidikan kepada publik. (Hal ini dapat dilihat dalam bagan di bawah)

Di Museum Manusia Purba Sangiran, model-model pendidikan yang dilakukan untuk mewujudkan sebuah ekosistem antara lain:

1. *Diseminasi informasi*

Diseminasi (Bahasa Inggris: *dissemination*) adalah suatu kegiatan yang ditujukan kepada kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi, sehingga timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut (Hornby, 2000: 364, Echols dan Shadily, 2010: 189). Sedangkan definisi informasi menurut Davis (1974: 32) adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Bagan 2. Posisi Museum Manusia Purba Sangiran dan perannya dalam pembentukan ekosistem pendidikan



Museum Manusia Purba Sangiran (lewat Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran) juga melakukan diseminasi informasi berkaitan dengan pelestarian Situs Sangiran kepada berbagai kalangan. Diseminasi informasi yang dilakukan Museum Manusia Purba Sangiran adalah dengan melakukan kegiatan sosialisasi kepada masyarakat di dalam situs atau masyarakat lokal, atau siswa sekolah. Kegiatan tersebut juga dilakukan bagi masyarakat yang letaknya jauh dari Sangiran dan di daerahnya memiliki potensi arkeologis.

Kegiatan sosialisasi dilakukan dalam rangka mengenalkan dan membagikan informasi nilai penting Situs Sangiran kepada masyarakat umum. Tujuan sosialisasi ini adalah mengenalkan dan meningkatkan pemahaman masyarakat umum serta generasi muda agar lebih merasa memiliki terhadap Cagar Budaya, Situs Sangiran dan situs-situs sejenis. *Output* kegiatan sosialisasi ini ke depannya adalah masyarakat dan generasi mendatang dapat ikut serta berkecimpung dan aktif dalam pelestarian warisan budaya bangsa. Sosialisasi juga merupakan salah satu upaya promosi, pengenalan Situs Sangiran dan seluk beluknya kepada publik. Cara ini dilakukan agar dapat berinteraksi secara langsung dengan masyarakat melalui metode presentasi dan diskusi dalam suasana informal dan santai. Kegiatan ini dilakukan di

lingkungan Situs Sangiran dan di luar Situs Sangiran.



Foto 3. Sosialisasi bagi kalangan akademisi di Universitas Kristen Satyawacana Salatiga (Dok. M. Mujibur Rohman BPSMP Sangiran)



Foto 4. Sosialisasi bagi warga desa Somomorodukuh, salah satu desa di wilayah Situs Sangiran (Dok. Wiwit Hermanto BPSMP Sangiran)

Informasi Situs Sangiran sebagian besar masih berada di dalam tanah dan sebagian kecil disajikan di Museum Manusia Purba Situs Sangiran untuk masyarakat. Tidak semua informasi dimengerti secara lebih mendalam oleh masyarakat sehingga perlu dilakukan sosialisasi. Sebagai warisan dunia, Situs Sangiran tentunya juga terikat dengan ketentuan atau regulasi pelestarian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Masyarakat dan siswa sekolah adalah pelestari langsung dan potensial yang setiap waktu berada di lapangan dan dianggap cukup mengerti (Hermanto, dkk., 2015: 6). Sosialisasi ini merupakan salah satu usaha untuk membentuk jejaring antara museum dengan pihak di luar museum sehingga diharapkan dapat terbentuk relasi, komunikasi dan kerja sama yang sinergis untuk bersama-sama membentuk ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang harmonis.

2. *Travelling Exhibition (pameran keliling)*

Salah satu cara mengenalkan, menyebarluaskan sekaligus melestarikan Cagar Budaya adalah melalui pameran. Pameran adalah komunikasi yang ditujukan kepada publik dan bertujuan untuk menyampaikan informasi, ide, dan emosi yang terkait dengan hasil budaya manusia serta lingkungannya secara visual dan dimensional (Edson dan Dean dalam Budihardja, 2015: 15-16). Pada umumnya ada tiga jenis pameran yang sering diselenggarakan museum, yaitu pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling

Pameran keliling Situs Sangiran adalah upaya memasyarakatkan Museum Manusia Paurba Sangiran kepada masyarakat dengan cara menyajikan koleksi museum secara

berkeliling ke berbagai tempat di luar gedung museum dalam kurun waktu dan tempat yang berlainan. Pameran ini bertujuan untuk membimbing masyarakat agar memiliki wawasan tentang museum beserta koleksinya dan dijalankan oleh pengelola Situs Sangiran, yaitu BPSMP Sangiran.

Setiap tahun BPSMP Sangiran mengadakan pameran ke beberapa kota yang berbeda. Hal ini merupakan upaya mendekatkan diri Museum Manusia Purba dan Situs Sangiran kepada khalayak luas. Kota-kota yang pernah didatangi antara lain Jakarta, Sragen, Semarang, Kudus, Blora, Sukoharjo, Purwokerto, Tegal, Magelang, Surakarta, Yogyakarta, Bojonegoro, Surabaya, Kediri, Malang dan Serang (Banten). Pameran purbakala Sangiran juga hadir di kota-kota di luar Jawa seperti Denpasar (Bali) dan Ternate (Maluku Utara).



Foto 5. Pameran kepurbakalaan dalam rangka pesta rakyat “LEGU GAM” 2016 di Ternate, Maluku Utara (Dok. Wiwit Hermanto BPSMP Sangiran)



Foto 6. Para pelajar SMP sedang melihat koleksi Museum Sangiran dalam pameran bertema “MUSEUM GOES TO MALL” di Timbul Jaya Plaza Madiun, Jawa Timur (Dok. Iwan SB BPSMP Sangiran)

Melalui kegiatan pameran keliling, masyarakat dapat mengenal Sangiran lebih dekat, yang diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan pemahaman, serta rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap keberadaan dan pelestarian Situs Sangiran serta situs purbakala sejenisnya. Pameran keliling memiliki karakteristik tersendiri yang menarik perhatian dan impresi seseorang untuk datang dan menyaksikan. Interaksi, tukar informasi dan diskusi informal antara pemandu dan pengunjung pameran dapat menjadi jembatan penghubung antara museum dan masyarakat umum. Secara tidak langsung, hal ini dapat memperkuat peran museum dalam hubungannya dengan terbentuknya sebuah ekosistem pendidikan yang kuat.

3. School goes to Museum

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1

ayat (7) menyebutkan bahwa sistem pendidikan nasional mengatur jalur pendidikan sebagai wahana yang dapat dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan demikian jelas bahwa yang dimaksud dengan jalur pendidikan adalah wahana yang dipergunakan dalam proses pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat (1) dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling memperkaya dan melengkapi.

Tulisan ini juga membahas relasi pendidikan formal dan pendidikan informal, khususnya museum. Namun ketika pembahasan museum dikaitkan sebagai pelengkap pendidikan formal, maka pembahasan tentang pendidikan formal dibutuhkan untuk mendapatkan sinkronisasi pembelajaran yang diajarkan di sekolah dan yang dapat dipelajari di museum. Dalam pendidikan formal, tuntutan kompetensi seorang guru sangat diperlukan dalam menjawab berbagai persoalan. Hal ini disebabkan guru merupakan sumber pengetahuan bagi anak didiknya secara langsung di sekolah. Namun, seorang guru juga memiliki keterbatasan dalam penguasaan disiplin ilmu. Oleh karena itu, sumber pengetahuan diharapkan tidak hanya terpusat pada guru, namun juga bisa diperoleh melalui sumber lainnya, salah satunya adalah museum.

Beberapa museum saat ini telah menyediakan berbagai koleksi sesuai disiplin ilmu dan sangat potensial dalam upaya pengembangan dan pembentukan ekosistem pendidikan dan kebudayaan. Salah satunya adalah Museum Manusia Purba Sangiran. Museum Manusia Purba Sangiran menyelenggarakan beberapa kegiatan yang terkait dengan pendidikan, salah satunya adalah layanan edukasi. Kegiatan layanan edukasi ini selain dijadikan sarana untuk penyebaran informasi tentang Situs Sangiran serta semua hal yang tercakup di dalamnya termasuk potensi dan nilai penting Sangiran, juga bermanfaat merangkul para pelajar agar lebih peduli dalam pelestarian terhadap warisan budaya bangsa. Bentuk layanan edukasi yang dijalankan Museum Manusia Purba Sangiran kepada para pelajar adalah memberikan fasilitasi berupa presentasi atau ceramah interaktif, pemutaran film tentang Sangiran, dan pemanduan (*guiding*) keliling museum.

Dilihat dari perspektif proses pembelajaran, kegiatan layanan edukasi juga termasuk proses pembelajaran yang melibatkan peserta secara langsung. Dalam proses ini siswa diajak memahami dan membangun pengetahuan mengenai situs Sangiran secara mandiri. Ia akan membangun pengetahuannya dari yang sederhana menuju pengetahuan yang kompleks. Dan dengan bantuan guru, siswa bisa diarahkan untuk mengkaitkan suatu informasi dengan

informasi yang lainnya sehingga terbentuk suatu pemahaman baru. Bagi sekolah, kunjungan ke museum dapat menjadi bagian dari program pembelajaran luar sekolah (PLS) atau *out door study*.



Foto 7 (kiri) dan 8 (kanan). Salah satu kegiatan layanan edukasi kepada para pelajar yang sedang berkunjung ke Sangiran (Dok. Wiwit Hermanto BPSMP Sangiran)

Dalam prakteknya siswa mencoba membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Di sini peran narasumber/pemateri maupun pemandu layanan edukasi dari Museum Manusia Purba Sangiran juga penting. Seorang narasumber dan pemandu museum dapat membantu proses ini dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa. Narasumber dan pemandu juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide atau dengan mengajak siswa agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Salah satu aspek dalam pembelajaran adalah rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap suatu hal. Dalam aplikasinya, aspek ini dapat dijawabantahkan dalam pembelajaran lewat proses mengamati, menanya, membandingkan, mengumpulkan informasi serta diskusi atau *inquiry*/penyelidikan (Schouten, 1991: 32).



Foto 9 (kiri) dan 10 (kanan). Kegiatan pemanduan keliling bagi siswa sekolah di Museum Manusia Purba Sangiran (Dok. Wiwit Hermanto BPSMP Sangiran)

Signifikansi Museum Manusia Purba Sangiran bagi pendidikan formal (sekolah) adalah karena pengetahuan tentang masa prasejarah, khususnya fosil dan manusia purba, terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD dan SMP serta mata pelajaran sejarah di SMA. Atas dasar hal ini, maka Museum Manusia Purba Sangiran sebagai representasi peninggalan manusia, budaya, dan lingkungan purba paling potensial di Indonesia dapat menjadi wahana belajar yang unik dan berbeda bagi siswa.

Koleksi Museum Manusia Purba Sangiran dapat menjadi media pembelajaran yang menyentuh langsung pancaindra dan pengalaman siswa. Di Museum Manusia Purba Sangiran, siswa dapat mengamati, mempelajari bahkan mencocokkan secara langsung apa yang diajarkan guru atau apa yang tertulis di buku pelajaran sekolah dengan bukti konkret peradaban manusia seperti fosil dan artefak. Ini artinya siswa dapat belajar secara empat dimensi di museum dengan melihat, mendengar, merasakan, memegang dan lain sebagainya. Dengan penyajian informasi yang bersifat komunikasi dua arah antara siswa dengan informasi benda koleksi, diharapkan siswa akan bisa memperoleh dan memahami informasi yang disajikan secara jelas, khususnya terkait ilmu pengetahuan dan sejarah.

Museum Manusia Purba Sangiran menyajikan koleksi yang berkaitan dengan sejarah alam dan budaya manusia masa lampau. Koleksi dan tata pameran Museum Manusia Purba Sangiran dapat berfungsi mendukung berbagai program yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat misalnya yang berkaitan dengan sejarah dan ilmu pengetahuan, perlunya menjaga lingkungan hidup, pembelajaran tentang organisasi sosial atau tentang pemanfaatan teknologi untuk kesejahteraan masyarakat. Eksepsi yang dapat menumbuhkan kesadaran seperti itu dapat menjadikan museum sebagai tempat belajar dan pencerahan yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat sekaligus mendukung visi terbentuknya ekosistem pendidikan dan kebudayaan.

4. Local Community Empowerment (pemberdayaan masyarakat lokal)

Agar dapat menjalankan peran dan fungsinya dengan baik, Museum Manusia Purba Sangiran harus dapat bersinergi dengan *stakeholder* museum, yaitu pemerintah pusat, pemerintah daerah, institusi akademis, pihak swasta, komunitas dan masyarakat. Pemanfaatan yang tepat melalui pendidikan, peningkatan perekonomian masyarakat dan pariwisata tentunya dapat menjadi alternatif jawaban atas problem pelestarian budaya. Melalui pengembangan-pengembangan potensi yang ada dapat memberikan peluang untuk berkembang sebagai kelengkapan dalam suatu industri pariwisata. Pendekatan yang berorientasi pada masyarakat (*community-oriented*) dalam implementasinya dapat

diwujudkan salah satunya melalui pemberdayaan masyarakat di sekitar Situs Sangiran. Model pendidikan dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat ini termasuk model pendidikan kecakapan hidup (*life skills education*).

Kekayaan arkeologi yang terdapat di Situs Sangiran dan semakin meningkatnya pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran dari tahun ke tahun merupakan ladang potensial bagi masyarakat guna meningkatkan kreativitas dan penghasilan (*income*). Selain itu masyarakat yang bermukim di Situs Sangiran juga memiliki potensi sumber daya manusia yang berlimpah. Hasil pengamatan lapangan memperlihatkan masyarakat di wilayah Situs Sangiran memiliki potensi kuat di sektor kerajinan. Paling tidak ditemukan lima jenis kerajinan (batuan, kerajinan kayu, batok kelapa, anyaman bambu, dan batik) yang sangat potensial guna meningkatkan kondisi perekonomian masyarakat setempat (Sulistyanto, 2003: 48). Bentuk kegiatan yang dilakukan Museum Manusia Purba Sangiran (lewat BPSMP Sangiran) dalam pengembangan potensi masyarakat sekitar Situs adalah melalui berbagai pelatihan peningkatan keterampilan.



Foto 11. Kegiatan pelatihan keterampilan pembuatan souvenir berbahan limbah kayu (Dok. Wiwit Hermanto BPSMP Sangiran)



Foto 12. Kegiatan pelatihan pemandu lokal (Dok. Wiwit Hermanto BPSMP Sangiran)

Program pelatihan yang diadakan pengelola Museum Manusia Purba Sangiran (BPSMP Sangiran) bertujuan untuk memberi pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat yang bermukim di pelestarian Situs Sangiran, agar masyarakat dapat memanfaatkan potensi dan kreativitasnya sehingga berpotensi meningkatkan kesejahteraan mereka. Tema pelatihan disesuaikan dengan potensi di sektor kerajinan dan pariwisata masyarakat sekitar situs. Beberapa pelatihan peningkatan keterampilan bagi masyarakat di Situs Sangiran yang dilakukan memakai potensi koleksi museum sebagai dasar kreativitas kegiatan. Kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan yang pernah diselenggarakan antara lain:

- a. Pelatihan pembuatan souvenir berbahan resin
- b. Pelatihan pembuatan souvenir limbah kayu
- c. Pelatihan pengelolaan *Homestay*
- d. Pelatihan pemandu lokal (*local guiding*)

Pendekatan partisipatif berorientasi masyarakat (*community oriented*) ini mempunyai keuntungan bagi kedua belah pihak, antara pihak pengelola warisan budaya dengan pihak masyarakat di sekitar Situs Sangiran. Hal ini juga mampu menumbuhkan korelasi positif atau hubungan timbal balik yang saling menguntungkan (*simbiosis mutualisme*) antara situs dan masyarakat sekitar serta dapat mengarah pada terbentuknya ekosistem situs dan museum. Pendekatan berorientasi pada keterlibatan masyarakat yang salah satunya diwujudkan dalam bentuk pemberdayaan masyarakat, merupakan langkah akomodatif yang diharapkan mampu mengakomodasi pemanfaatan warisan budaya oleh masyarakat.

IV. Penutup

Sebagai suatu ekosistem, dalam permuseuman diperlukan satu relasi dan sinergi yang harmonis antara seluruh *stakeholder* museum, yaitu pemerintah pusat, pemerintah daerah, institusi pendidikan, pihak swasta, komunitas, dan masyarakat. Beberapa contoh pengembangan program publik yang berbasis pendidikan ini dapat dijadikan acuan bagi Museum Manusia Purba Sangiran dalam upaya mewujudkan museum sebagai bagian dari ekosistem pendidikan dan kebudayaan, yaitu :

1. Ruang pameran khusus untuk usia dini (*children's gallery*) yang dikelola oleh kurator dan edukator yang secara bersama-sama membuat program pameran yang sifatnya berupa hiburan dan merangsang belajar anak sambil belajar dengan benda serta menciptakan suasana yang interaktif (*edutainment*). Tujuannya adalah mendorong dan mengembangkan rasa ingin tahu anak-anak untuk memahami masalah pengetahuan dan kebudayaan sejak usia dini (Arbi, 2002: 7). Konsep dasarnya adalah belajar melalui penjelajahan (*learning through investigation*). Ruang ini lazim juga disebut *discovery room*.
2. Pengembangan event-event yang berkaitan dengan museum, seperti *museum day*, *bazaar*, atraksi wisata berbasis kesenian masyarakat sekitar museum, atau expo museum bekerja sama dengan masyarakat lokal, komunitas pemerhati dan pecinta museum, media massa serta pihak-pihak lain di luar museum.
3. Seminar atau Lokakarya untuk guru-guru sekolah
Kegiatan ini bertujuan untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan guru dengan

menggunakan sumber-sumber yang ada di museum, termasuk mempelajari kegiatan di balik layar (*behind the scenes*) persiapan pameran, strategi bagaimana memahami materi pameran yang disajikan museum, diskusi dengan kurator, edukator dan desainer pameran, dan melihat bagaimana arkeolog melakukan penelitian dan pengkajian terhadap koleksi museum.

4. Optimalisasi program-program museum yang inovatif dan kreatif. Program yang dimaksud adalah program di dalam museum (*in house programs*), seperti lomba, festival, sayembara, dan program edukasi. Sementara program di luar museum (*outreach programs*) antara lain museum keliling, museum masuk sekolah, museum masuk universitas, dan museum masuk mall.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, Yunus. 2002. *Museum dan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Boylan, Patrick J. 2004. *Running a Museum: a Practical Handbook*. Paris: International Council of Museums.
- Budihardja, dkk. 2015. *Prinsip Penyajian Koleksi*. Jakarta: Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan Badan PSDMPK-PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Davis, Gordon B. 1974. *Management Information System: Conceptual Foundation, Structure, and Development*. New York: McGraw-Hill.
- Echols, Jhon M dan Hassan Shadily. 2010. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hein, George E. 1998. *Learning in the Museum*. New York: Routledge.
- Hermanto, Wiwit, dkk. 2015. *Pengelolaan Informasi Situs Manusia Purba Sangiran*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Hooper-Greenhill, Eilean. 1996. *Museums and Their Visitors*. London and New York : Routledge.
- Hornby, A.S. 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.
- Pamungkas, Y. Hanan. 2014. Pemanfaatan Museum Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal*

- Arkeologi Indonesia*. Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI).
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Republik Indonesia. 2010. *Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya*. Jakarta.
- Republik Indonesia. 2015. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Jakarta.
- Schouten, FFJ. 1991. *Pengantar Didaktik Museum*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal kebudayaan Kemdikbud.
- Simanjutak, Truman dan Budiman., eds. 2011. *Kehidupan Purba Sangiran*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional.
- Sulistyanto, Bambang. 2003. *Balung Buto: Warisan Dunia dalam Perspektif Masyarakat Sangiran*. Yogyakarta: Kunci Ilmu.
- Tanudirjo, Daud Aris. Museum Sebagai Mitra Pendidik. *Museografia*, Majalah tentang Permuseuman, Vol.1 No. 1 September 2007.
- Widianto, Harry dan Truman Simanjutak. 2013. *Sangiran Menjawab Dunia*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.