

PENDIDIKAN MUSEUM MELALUI *STORY TELLING* SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN PESAN PADA ANAK

“The object of education is to prepare the young to educate themselves throughout their lives.”

(Robert Maynard Hutchins)

Irine Carissa Desmaristi Amanda

(Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran)

Abstrak

Story telling menjadi media komunikasi pesan pada anak mengenai koleksi museum dan budayanya. Konsep pendidikan museum dengan memberikan suasana bermain sambil belajar akan membuat anak-anak lebih aktif, dan kreatif untuk bertanya dan menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap museum. Memberikan suasana nyaman dan ruang yang luas untuk anak-anak bereksplorasi akan mendukung peran museum dalam penyampaian informasi dalam bidang pendidikan menjadi semakin lebih efektif.

Kata kunci : *story telling*, pengunjung usia anak-anak, pendidikan di museum.

Museum Education Trough Story Telling as Media on Message Delivery For Kids

Abstract

Story telling is a communication tool messages to children about the museum collection and culture. The concept of education at museum by providing an atmosphere to play while learning will make children more active, and creative to ask questions and create a museum to be interesting. Provide a cozy atmosphere and a wide space for children to explore will support the museum's role in providing information in the field of education to become more effective.

Keyword: story telling, children visitors, education at the museum.

I. Pendahuluan

Museum adalah lembaga untuk masyarakat umum yang berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 66 Tahun 2015, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Situs Sangiran merupakan Situs Manusia Purba yang ditetapkan sebagai Warisan Dunia oleh UNESCO tahun 1996, dan pada tahun 2007 Pemerintah membentuk lembaga Unit Pelaksana Teknis yang memiliki tugas mengelola Situs Manusia Purba Sangiran dan situs-situs sejenis lainnya dengan nama Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran. Situs Sangiran memiliki empat Klaster atau Museum yaitu Klaster Krikilan, Klaster Ngebung, Klaster Bukuran, Klaster Dayu, dan satu museum lapangan yaitu Manyarejo. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2013 mengenai Rincian Tugas Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran itu sendiri adalah :

- a. Melaksanakan penyusunan program kerja Balai.
- b. Melaksanakan penyelamatan dan pengamanan artefak, fosil, dan situs manusia purba.
- c. Melaksanakan zonasi Situs Manusia Purba.
- d. Melaksanakan perawatan dan pengawetan artefak, fosil, dan Situs Manusia Purba.
- e. Melaksanakan pengembangan Situs Manusia Purba.
- f. Melaksanakan pemanfaatan Situs Manusia Purba.
- g. Melaksanakan dokumentasi dan publikasi Situs Manusia Purba.
- h. Melaksanakan sosialisasi dan penyebarluasan informasi perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan Situs Manusia Purba.
- i. Melaksanakan kemitraan di bidang perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan

Situs Manusia Purba.

- j. Melaksanakan pemberian bantuan teknis di bidang perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan Situs Manusia Purba.
- k. Melaksanakan evaluasi pelaksanaan pelestarian Situs Manusia Purba.
- l. Melaksanakan penyimpanan dan pemeliharaan dokumen Balai.
- m. Melaksanakan pengelolaan perpustakaan Balai.
- n. Melaksanakan urusan ketatausahaan Balai.
- o. Melaksanakan penyusunan laporan Balai.

Berdasarkan rincian tugas Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran dalam melaksanakan pemanfaatan Situs Manusia Purba, antara lain dengan pemahaman melalui *story telling* atau mendongeng kepada pengunjung usia anak-anak.

II. Kurangnya Perhatian Penyampaian Pesan (Informasi) Koleksi Museum Bagi Anak

Museum merupakan ruang publik yang membawa misi pendidikan bagi anak-anak. Pendidikan di Museum menekankan pada aspek keunikan materi koleksi yang dimilikinya. Sehingga fokus dari proses pembelajaran anak adalah pada koleksi museum beserta informasinya. Para ahli menetapkan ada tiga lingkup pembelajaran di museum yaitu:

- a. Kognitif (berfikir)
- b. Afektif (emosi)
- c. Motorik atau ketrampilan (fisik)

Dalam membuat program interpretasi di museum khususnya untuk anak-anak, harus mempertimbangkan ketiga aspek tersebut. Penyajian informasi maupun pembimbingan yang dilakukan di museum mampu merangsang anak untuk bertanya, secara aktif mencari jawaban-jawabannya sendiri. Aktivitas terutama berpusat pada diskusi dan teknik penjelajahan yang dipandu (*guided discovery*) dapat diterapkan pada beberapa kelompok usia dan secara efektif dapat mendorong anak-anak untuk belajar melalui benda (Arbi, 2002 : 5). Museum mempunyai sasaran dan kegiatan-kegiatan yang bermuara pada peran sebuah museum. Peranan museum secara umum antara lain : pertama, adalah peranan sosial yaitu dengan menyajikan budaya (*tangible* dan *intangibile*) dari suatu kelompok masyarakat melalui tinggalannya yang memiliki signifikansi secara nasional, lokal, dan masyarakat. Tinggalan yang dimaksud adalah suatu ingatan bersama (*collective memory*) yang memiliki makna bagi kita dimasa kini. Kedua, yaitu peranan pendidikan (pembelajaran) yaitu sebagai stimulan bagi semua pihak, tidak dibatasi oleh usia untuk mendapatkan pengalaman pengetahuan

(*intellectual*), dengan rentan informasi berbasis kurikulum atau pengetahuan khusus tentang suatu obyek hingga menjadi inspirasi dan menggugah emosi, ketiga adalah peranan kemasyarakatan yaitu menyediakan ruang publik dimana masyarakat dapat secara layak mendapatkan kesenangan yang selaras dengan pembelajaran, tukar pandangan dan perspektif yang seimbang antar satu dengan lainnya. Dengan melaksanakan ketiga peran tersebut maka museum akan mampu menjalankan perannya secara optimal (Wiranto, 2013 : 142).

Peranan sebuah museum dalam memberikan pendidikan museum bagi anak-anak menjadi tolok ukur untuk menanamkan rasa cinta terhadap museum pada anak-anak. Pemerintah pun setuju terhadap hal tersebut, terbukti sejak era tahun 2010 hingga tahun 2014 dicanangkan Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM). Menumbuhkan rasa cinta terhadap museum pada anak menjadi hal penting untuk selalu diwujudkan. Beberapa museum di Indonesia masih kurang memiliki perhatian untuk anak-anak. Seperti dimuat suaramerdeka.com tanggal 18 Mei 2015 yang intinya Museum Radya Pustaka diharapkan mampu menghadirkan gelanggang untuk anak-anak dan remaja, supaya anak-anak bisa lebih dekat dan mencintai museum, sehingga museum bukan hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno. Seperti dikutip <http://berita.suaramerdeka.com/smcetak/museum-diminta-hadirkan-gelanggang-anak-anak/2016>

Museum Radya Pustaka diharapkan agar menghadirkan gelanggang anak-anak dan remaja. Dengan kegiatan itu, upaya untuk mendekatkan kalangan anak-anak dan remaja kepada museum akan lebih mencapai sasaran dan menghadirkan museum bukan hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno. "Coba Museum Radya Pustaka menggelar gelanggang anak-anak dan remaja. Lewat kegiatan itu anak-anak akan merasa lebih dekat dan diharapkan akan mencintai museum. Nanti saya juga akan dirikan radio anak-anak yang diisi oleh kalangan anak-anak dan remaja. Tempatnya bisa di kawasan museum atau di Balai Kota. "Hal itu disampaikan Wali Kota Surakarta FX Hadi Rudyatmo saat menghadiri peringatan Hari Museum Dunia di Museum Radya Pustaka.

Hal yang sama juga diungkapkan nasional.republika.co.id tanggal 22 Juli 2016 menjelaskan bahwa seluruh pengelola museum di DIY diharapkan meningkatkan inovasi menjadikan museum sebagai destinasi wisata edukasi ramah anak karena banyak museum yang memiliki koleksi cukup edukatif namun masih minim perawatan sehingga terkesan angker.

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta berharap seluruh pengelola museum di DIY meningkatkan inovasi menjadikan museum sebagai destinasi wisata edukasi ramah anak. Menurut dia, masing-masing museum perlu melakukan pembaruan perawatan secara berkala mengikuti perkembangan zaman. Sebab, banyak

museum yang memiliki koleksi cukup edukatif namun masih minim perawatan sehingga terkesan angker. "Banyak museum swasta di Yogyakarta yang sebetulnya memiliki cukup banyak koleksi penting, namun masih minim dalam perawatan dan pengelolaan,"kata dia.

<http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/16/07/22/oapp63284-museum-diharap-jadi-destinasi-ramah-anak/2016>

Pada berita di tempo.co tanggal 5 Juni 2014 diungkapkan bahwa minat pengunjung museum di Jakarta masih rendah karena masyarakat belum menyadari bahwa Jakarta memiliki 60 museum. Teknis operasional pengelolaan museum juga belum mencapai standar pelayanan, karena masih banyak museum yang tidak memiliki pemandu wisata dan fasilitas penunjang berupa leaflet serta papan petunjuk di setiap benda pameran. Selain itu pengunjung anak-anak dibiarkan berlarian bebas tanpa mendapatkan informasi yang mengundang pertanyaan mereka mengenai benda yang dipamerkan sehingga pemahaman mereka tidak bertambah saat ke luar dari museum. Seperti yang dikutip <https://m.tempo.co/read/news/2014/06/05/083582600/warga-jakarta-malas-ke-museum/2016>.

Kepala Bidang Pengelolaan Daya Tarik Destinasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta, Ida Zubaidah, menuturkan minat pengunjung museum di Jakarta masih rendah lantaran masyarakat yang belum menyadari Ibu Kota memiliki 60 museum. Meski belum semuanya dilengkapi fasilitas modern, ia mengklaim jenis benda yang dipamerkan di museum di Jakarta lebih beragam dibandingkan museum di luar negeri. Selain kurangnya kesadaran, Ida menganggap teknis operasional pengelolaan museum juga belum mencapai standar pelayanan. Sebab, masih banyak museum yang tak memiliki pemandu wisata dan fasilitas penunjang berupa leaflet serta papan petunjuk di setiap benda pameran. Di kebanyakan museum, Ida berkata pengunjung anak-anak justru dibiarkan berlarian bebas tanpa mendapatkan informasi yang mengundang pertanyaan mereka mengenai benda yang dipamerkan. "Akibatnya, pemahaman mereka tak bertambah saat ke luar dari museum," kata dia.

Ketiga berita ini menjelaskan bahwa beberapa museum di Indonesia masih kurang memberikan perhatian terhadap penyampaian pesan atau informasi koleksi museum kepada anak-anak. Namun berdasarkan penelitian, anak-anak sangat penting untuk mendapatkan pendidikan di museum sejak usia mereka masih dini. Anak usia 0 - 8 tahun menjadi subyek penting yang perlu untuk diperhatikan dalam pendidikan di museum. Penelitian membuktikan bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. Sehingga masa anak usia dini pada umur 0 - 8 tahun menjadi masa penting dalam memberikan

stimulasi bagi kecerdasan otak anak. Museum sebagai media pembelajaran dengan cara mengkomunikasikan informasi atau pesan kepada anak, informasi ini tidak hanya sebagai informasi yang diberikan kemudian akan hilang, namun sebagai informasi yang menjadi *deep memory* untuk selalu diingat sampai anak tersebut tumbuh besar. Dunia anak-anak dimulai dengan dunia bermain, sehingga pendidikan mengenal museum didesign sedemikian rupa agar bisa masuk dalam dunia bermain anak-anak. Anak usia 0 - 8 tahun ini merupakan masa *golden age* yaitu masa yang tepat untuk menstimulasi anak pada masa pembentukan kecerdasan otak. Karakteristik anak usia dini antara lain :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Merupakan pribadi yang unik.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar.
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial

(Aisyah, dkk., 2010 : 1.4 - 1.9)

Kegiatan-kegiatan edukasi di museum secara umum diperuntukkan bagi anak-anak termasuk siswa sekolah (*children and museum education*) dan masyarakat umum atau yang dikenal dengan istilah *adult learning in museums* (Alberta Museums Association, 1990 : 218). Bermain merupakan hal yang berbeda dari belajar dan bekerja, bermain harus mempunyai tujuan, tidak ada unsur paksaan, menyenangkan, mengembangkan imajinasi, dan dilakukan dengan aktif. Proses komunikasi dalam pembelajaran museum bagi anak menjadi hal yang utama dalam keberhasilan suatu proses penyampaian pesan atau informasi mengenai museum kepada pengunjung anak-anak. Bentuk komunikasi yang dihadirkan untuk anak-anak bisa melalui buku, film, atau media atraktif (*game*). Bentuk komunikasi tersebut kemudian di *design* yang menarik bagi anak – anak dengan mendongeng. Dongeng menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak, semakin dini usia anak semakin baik untuk diberikan dongeng. Bahkan kita sudah bisa mulainya ketika anak berusia 6 bulan dengan cerita yang sederhana. Sehingga pemilihan cerita menjadi hal penting yang harus diperhatikan oleh pendongeng karena pemahaman anak berbeda-beda sesuai dengan usianya.

III. Dongeng Sebagai Salah Satu Media Penyampaian Informasi Pada Anak

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh (<http://kbbi.web.id/dongeng/2016>). Dongeng merupakan bentuk sastra

lama yang bercerita tentang suatu kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) yang dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng juga merupakan bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang (<https://id.wikipedia.org/wiki/Dongeng/2016>). Jenis dongeng ada 4 yaitu :

a. Fabel

Adalah dongeng yang berisi tentang dunia binatang. Dongeng ini yang paling disenangi oleh Si Kecil karena daya ketertarikan anak-anak terhadap binatang masih sangat tinggi, contohnya : dongeng Kancil dengan Buaya.

b. Legenda

Adalah dongeng yang berhubungan dengan keajaiban alam, biasanya berisi tentang kejadian suatu tempat sebagai contohnya adalah dongeng terjadinya Danau Toba, terjadinya gunung Tangkuban Perahu.

c. Mitos

Adalah dongeng tentang dewa-dewa dan makhluk halus, biasanya berisi cerita tentang kepercayaan animism, contohnya adalah dongeng Nyi Roro Kidul.

d. Sage

Adalah dongeng yang banyak mengandung unsur sejarah, dan biasanya diceritakan dari mulut ke mulut, sehingga lama kelamaan terdapat tambahan cerita yang bersifat khayal, contohnya adalah dongeng Jaka Tingkir.

e. Parabel

Adalah dongeng yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan atau cerita pendek dan sederhana yang mengandung ibarat atau hikmah sebagai pedoman hidup, sebagai contohnya adalah dongeng Si Malin Kundang.

Dongeng identik dengan cerita rakyat, Indonesia banyak memiliki cerita rakyat di setiap daerahnya. Cerita rakyat biasanya didongengkan secara turun temurun dari generasi ke generasi, sehingga dongeng sudah menjadi kebutuhan dan dekat dengan anak-anak Indonesia. Pada saat anak usia 0 - 8 tahun, dongeng sebagai media hiburan yang diperlukan untuk perkembangan anak. Berdasarkan pembagian usia anak-anak bisa dilihat bahwa dongeng sangat dibutuhkan oleh anak-anak :

a. Usia 0 - 2 tahun

Ini merupakan awal masa perkembangan sensor motorik sehingga semua tingkah laku dan pemikiran anak didasari pada hal itu. Untuk anak seusia ini, pilihlah cerita dengan obyek yang ada disekitar lingkungan anak. Hal ini disebabkan karena anak memerlukan visualisasi dari apa yang kita ceritakan, dengan cara memilih sesuatu

yang sudah ia kenal, misalnya kita bisa mengarang cerita tentang sepatu atau kucing yang ada di rumah. Dengan demikian anak makin mudah memahami cerita karena obyek yang ada dalam cerita sangat akrab dengan kehidupan sehari-harinya, dan tunjukkan buku dengan sedikit teks, tetapi ada banyak gambar. Ini berfungsi agar anak tidak bosan, dan menjadikan buku itu sebagai bagian dari mainan dan hiburan.

b. Usia 2 - 4 tahun

Tahapan ini adalah usia pembentukan. Banyak sekali konsep-konsep baru yang harus dipelajari anak pada usia ini. Di usia 2 - 4 tahun anak sangat tertarik mempelajari manusia dan kehidupan. Anak pada usia ini suka sekali meniru tingkah laku orang dewasa. Misalnya, diungkapkan lewat bermain tamu-tamuan, dokter-dokteran, dan lainnya. Bisa juga orang tua menceritakan tentang karakter-karakter binatang yang disesuaikan dengan keseharian anak. Hal ini bisa dilakukan karena anak sudah pandai berfantasi. Fantasi ini mencapai puncaknya pada saat anak berusia 4 tahun. Begitu tingginya daya imajinasi anak pada usia ini, kadang ia tidak bisa membedakan antara kenyataan dan fantasi. Itulah sebabnya di usia ini anak amat takut pada kegelapan yang menakutkan.

c. Usia 4 - 8 tahun

Di usia ini anak sudah bisa diperkenalkan pada dongeng-dongeng yang lebih kompleks, Mereka juga sudah mulai menyukai cerita-cerita tentang terjadinya suatu benda dan bagaimana cara kerja sesuatu. Inilah kesempatan orang tua mendorong minat anak. Saat anak duduk di bangku Sekolah Dasar, dongeng masih efektif untuk diberikan. Dongeng mampu memberikan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya

(<http://www.pustakapelangi.com/cerdaskan-anak-dengan-dongeng/2016>).

Mendongeng (*story telling*) mampu memberikan manfaat bagi perkembangan kecerdasan anak dan mampu menyampaikan pesan atau informasi bagi anak. Manfaat dari *story telling* antara lain :

1. Meningkatkan daya imajinasi anak
2. Meningkatkan minat baca pada anak
3. Menstimulasi kemampuan berbicara pada anak
4. Meningkatkan kecerdasan emosional
5. Membangun rasa empati pada anak.

Story telling menjadi bentuk komunikasi yang menarik bagi anak, dan kita bisa masuk dalam dunia bermain anak. Sehingga proses komunikasi dalam menyampaikan pesan

bagi anak usia dini bisa tersampaikan dengan baik.

IV. Mendongeng atau *Story Telling* Sebagai Bentuk Proses Komunikasi Penyampaian Pesan Bagi Anak

Dalam proses komunikasi, seorang komunikator (*encoder*) melakukan proses komunikasi intrapersonal dengan menggunakan seluruh energi yang dimilikinya agar pesan yang akan disampaikan kepada komunikan (*decoder*) dapat diterima dengan jelas, dan komunikan pun dapat melakukan umpan balik (*feed back*) terhadap pesan tersebut (Syam, 2011 : 2). Komunikasi bisa menjadi efektif jika rangsangan yang disampaikan dan yang dimaksud oleh pengirim atau sumber berkaitan erat dengan rangsangan yang ditangkap dan dipahami oleh penerima (Mulyana, 2001 : 81). Lima hal yang menjadi ukuran bagi komunikasi yang efektif adalah :

- a. Pemahaman
- b. Kesenangan
- c. Mempengaruhi sikap
- d. Memperbaiki hubungan ketika ada *noise* seperti rasa bingung, marah atau frustrasi.
- e. Tindakan yaitu mendorong komunikan untuk melakukan umpan balik

(Arifin, 2015 : 221 - 222).

Proses komunikasi yang efektif bagi anak-anak sebagai pegunjung museum usia dini ini menjadi dasar untuk membuat suatu skema penyampaian informasi yang menarik bagi anak-anak.

Penyampaian informasi yang menarik bagi anak menjadi cara untuk membuat proses komunikasi menjadi efektif, teknik penyampaian informasi dengan *story telling* sering digunakan dalam proses belajar mengajar pada tingkat pemula atau anak-anak. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan. *Story Telling* didefinisikan sebagai teknik menyampaikan suatu cerita kepada para penyimak baik dalam bentuk:

- a. Kata-kata
- b. Gambar
- c. Foto
- d. Suara

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Storytelling/2016>).

Story telling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana

untuk menanamkan nilai - nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui sang anak. Dalam *story telling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak (Asfandiyar, 2007). Prosedur dalam *story telling* meliputi:

- a. Memilah dan memilih materi bercerita.
- b. Memahami dan menghafal isi cerita.
- c. Menghayati karakter tokoh.
- d. Latihan dan introspeksi.



Foto 1 : Kegiatan *Story Telling* di Museum Nasional Jakarta

(<http://www.suara.com/lifestyle/2016/07/09/152125/mereka-mengajak-liburan-di-museum-nasional-dengan-cara-beda/2016>)

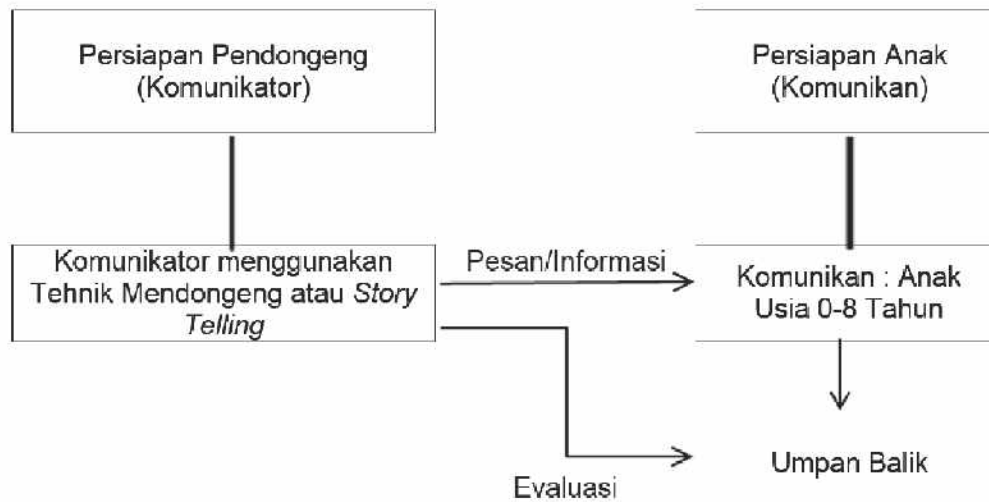


Foto 2 : Kegiatan *Story Telling* di Museum Ranggawarsita Jawa Tengah

(http://museumranggawarsita.jatengprov.go.id/detail_informasi.php?artikel_id=176&status=1&jenis_menu_id=12/2016)

Museum Sangiran, dalam hal ini Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran sebagai sebuah lembaga publik yang mempunyai fungsi dalam menyebarkan informasi dapat menggunakan konsep mendongeng atau *story telling* sebagai bentuk proses komunikasi penyampaian pesan bagi anak. Proses penyampaian informasi atau pesan mengenai museum pada anak dapat dilihat pada bagan berikut ini :

SKEMA PENYAMPAIAN INFORMASI MUSEUM PADA ANAK



Bagan ini menjelaskan bahwa skema penyampaian informasi museum pada anak ini sebagai suatu bentuk proses komunikasi yang efektif dan menarik bagi anak, dimana anak diposisikan sebagai komunikan yang melalui tahap persiapan sebelum berkunjung ke museum. Tahap persiapan ini adalah tahap awal dimana anak dibekali atau diberikan cerita singkat mengenai museum yang akan dikunjungi oleh orang tua atau guru. Tahap persiapan bagi anak ini diharapkan akan memberikan rangsangan awal bagi memori kolektif anak mengenai museum. Komunikator yang merupakan pembimbing atau bisa disebut juga edukator museum perlu melakukan persiapan tempat dan alat-alat untuk mendukung proses pembelajaran museum melalui *story telling*. Persiapan bahan - bahan materi tersebut antara lain :

- Bahan dari hasil konsultasi dengan orang tua atau pihak sekolah mengenai calon pengunjung usia dini (anak - anak).
- Buku Sangiran, buku dongeng, laporan penelitian Situs Sangiran, film, kostum bagi pendongeng yang disesuaikan dengan cerita yang akan dibawakan dan media atraktif seperti boneka, gambar, foto, dan permainan untuk anak-anak.

Ketika tahap awal atau persiapan selesai dan menuju pada tahap pembelajaran museum yang disebut sebagai tahap penyampaian pesan pada anak ini komunikator (edukator) akan memberikan pembelajaran museum dengan *story telling* yang akan menyampaikan cerita secara atraktif baik dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, maupun suara. Proses penyampaian pesan pada anak melalui *story telling* ini akan mampu diterima dengan baik oleh anak jika muncul *feedback* (umpan balik). Umpan balik dari anak ini merupakan respon dari cerita yang disampaikan dalam *story telling* tersebut, umpan balik ini dapat berupa anak bertanya, tertawa,

dan ikut aktif dalam permainan. Setelah ada umpan balik dari komunikasi yaitu anak-anak, maka perlu dilakukan evaluasi. Tahap evaluasi ini memposisikan anak sebagai komunikasi yang selalu dimonitor sejauh mana mampu untuk menerima, aktif, dan merasa nyaman dengan pembelajaran museum ini. Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir yang akan dilakukan secara berkesinambungan baik oleh komunikator (edukator) maupun oleh guru dan orang tua, sejauh mana proses komunikasi penyampaian pesan pada anak mampu menstimulasi memori kolektif anak untuk menjadi lebih aktif dan tertarik dengan museum yang dikunjungi tersebut.

V. Penutup

Museum sebagai lembaga publik yang di *design* untuk memberikan pendidikan museum bagi anak-anak. Anak-anak merupakan cikal bakal dari generasi penerus suatu bangsa. Sehingga anak-anak pada umur 0 - 8 tahun ini menjadi masa potensial dan tepat untuk diberikan stimulasi memori kolektif mengenai museum. Anak usia 0-8 tahun adalah masa *golden age* atau masa keemasan kecerdasan otak dalam tahap tumbuh kembang anak. Pembelajaran museum bagi anak-anak menjadi awal yang penting dalam memaksimalkan peranan museum dalam penyebarluasan informasi dalam bidang pendidikan. Penyampaian informasi atau pesan museum pada anak ini tidak hanya sebagai ingatan yang kemudian akan hilang, tetapi ingin menjadikan informasi tersebut sebagai *deep memory* yang akan selalu diingat sampai anak tersebut tumbuh besar. Pembelajaran museum yang dibawakan dengan *story telling* akan memberikan konsep belajar yang menarik bagi anak-anak, menyajikan suasana bermain sambil belajar ini akan lebih mampu diterima oleh anak-anak. Mendongeng atau *story telling* menjadi salah satu alternatif penyampaian pesan atau informasi museum bagi anak, karena konsep *story telling* itu sendiri mampu mengkomunikasikan pesan secara lebih efektif untuk diterima oleh anak.



Foto 3 : Buku-buku terbitan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba
(Foto Koleksi Penulis/2016)

Museum Sangiran mempunyai beberapa bahan *story telling* yang menarik untuk disampaikan kepada anak – anak antara lain cerita tentang : migrasi *Homo erectus*, fauna di Sangiran, Lingkungan Purba, alat batu manusia purba, serta mitos balung buto. Penyampaian cerita yang menarik dengan dongeng antara lain bisa menggunakan buku – buku terbitan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba bagi anak usia dini (Sangiran Situs Prasejarah Dunia, Fauna Sangiran, Budaya Manusia Purba Sangiran, Mereka Memperdalam Arti Penting Situs Sangiran, serta Lapisan Tanah dan Lingkungan Purba Sangiran).

Metode lain yang bisa dijadikan alternatif pembelajaran di museum adalah *design* ruang pameran museum dengan memberikan suasana yang menarik bagi anak – anak seperti menampilkan maskot atau boneka yang berbentuk alat batu dimana boneka alat batu tersebut bisa memberikan narasi dan menceritakan alat batu manusia purba itu apa dan fungsinya kepada anak – anak dengan gaya penyampaian yang menarik.

Sebuah museum perlu didukung untuk selalu membuat dan mencetak buku-buku cerita / dongeng untuk anak-anak. Buku-buku dongeng tersebut berisi mengenai informasi museum yang dikonsepsi menarik dan bisa untuk menunjang kegiatan *story telling* yang dijadwalkan di museum. Konsep buku cerita yang menarik bagi anak-anak sebaiknya di *design* dengan gambar, foto, dan tulisan ringan yang mampu dipahami oleh anak-anak. Buku-buku dongeng dan kegiatan *story telling* yang diadakan di lingkungan museum akan mampu menjadikan pendidikan museum bagi anak-anak menjadi lebih efektif. Konsep bermain sambil belajar akan menjadikan anak-anak semakin aktif dan kreatif untuk mengenal dan mencintai museum, sehingga anak-anak bisa memahami koleksi museum dan budayanya secara lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2010. **Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alberta Museums Association. 1990. **Standard Practices Handbook for Museums**. Edmonton: Canada.
- Arbi, Yunus. 2002. **Museum dan Pendidikan**. Jakarta : Proyek Pengembangan Kebijakan Kebudayaan
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. **Psikologi Sosial**. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. **Cara Pintar Mendongeng**. Jakarta : Mizan.

Mulyana, Dedy. 2001. **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar**. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Syam, Nina. 2011. **Psikologi Sebagai Akar Ilmu Komunikasi**. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.

Wiranto, Dody. 2013. **Jurnal Sangiran No.2 Tahun 2013** "Optimalisasi Edukasi Dalam Rangka Pengenalan Koleksi Museum Kepada Pengunjung Usia Dini". Sragen : Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

<http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/16/07/22/oapp63284-museum-diharap-jadi-destinasi-ramah-anak/> diunduh 22 juli 2016 pukul 11.00 WIB

<http://www.pustakapelangi.com/cerdaskan-anak-dengan-dongeng/> diunduh 18 Agustus 2016 pukul 13.00 WIB

<https://m.tempo.co/read/news/2014/06/05/083582600/warga-jakarta-malas-ke-museum/2016/> diunduh 15 juli 2016 pukul 09.00 WIB

<http://www.suara.com/lifestyle/2016/07/09/152125/mereka-mengajak-liburan-di-museum-nasional-dengan-cara-beda/2016/> diunduh 24 Agustus 2016 pukul 10.00 WIB

http://museumrangawarsita.jatengprov.go.id/detail_informasi.php?artikel_id=176&status=1&jenis_menu_id=12/2016/ diunduh 3 Agustus 2016 pukul 09.00 WIB