

SANGIRAN DAN K13: SITUS DAN MUSEUM SANGIRAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KURIKULUM 2013

Muhammad Mujibur Rohman

Abstrak

Hampir seluruh wilayah di Indonesia memiliki situs bersejarah, baik yang berkaitan dengan sejarah nasional maupun lokal, salah satunya Situs Sangiran di Kabupaten Sragen dan Karanganyar. Selain memiliki ikatan historis yang kuat, situs tersebut menyimpan beragam informasi yang dapat digali. Oleh sebab itu, di bidang pendidikan, keberagaman ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran sejarah di SMA maupun IPS di SD dan SMP. Saat ini Sangiran telah dimanfaatkan sebagai tempat wisata historis. Tetapi secara luas, sebenarnya berpotensi pula sebagai sumber belajar, khususnya pembelajaran berbasis Kurikulum 2013. Pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran sejarah purbakala berbasis pendekatan Saintifik K13. Keberagaman informasi di situs Sangiran diharapkan dapat memudahkan siswa mengeksplorasi beragam materi pembelajaran. Selain dapat memperkaya pengetahuan siswa, juga menjadi alternatif belajar siswa yang lebih menyenangkan. Oleh sebab itu, perlu dirumuskan langkah-langkah strategis untuk merealisasikan gagasan ini, salah satunya dengan melakukan kolaborasi pendekatan pembelajaran antara Sangiran dengan sekolah-sekolah.

Kata Kunci: Situs, Museum, Kurikulum, Pendekatan Saintifik

Abstract

Almost all regions of Indonesia have historical sites, whether it relates with national history or local, one of them is Sangiran. Beside have strong historical ties, those sites keep various information's that can be extracted. Therefore, in education, these various can be utilized to support in learning process, especially for history lesson in Senior High School or Social Science in Elementary School and Junior High School. At this time, Sangiran has been utilized as historical tourism. Besides, it's actually also potential as learning process, especially for 2013 Curriculum. Approach that can be applied is learning of early history based on the scientific approach. The diversity of information is expected can make it easy for students in exploring various learning material. Beside to enrich students' knowledge, it also becomes more enjoyable learning. Therefore, it need to make strategic steps to realize this idea, one of them is by collaboration learning approach between Sangiran and schools.

Key words: Sites, Museum, Curriculum, Scientific Approach

I

PENDAHULUAN

Di seluruh dunia, bidang pendidikan memang merupakan tugas utama bagi sekolah. Namun dengan diperluasnya konsep pendidikan, maka peran institusi di luar sekolah untuk ikut menyebarluaskan pengetahuan pada abad ke 21 juga mendapat perhatian (Hooper-Greenhill, 1996: 140). 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.

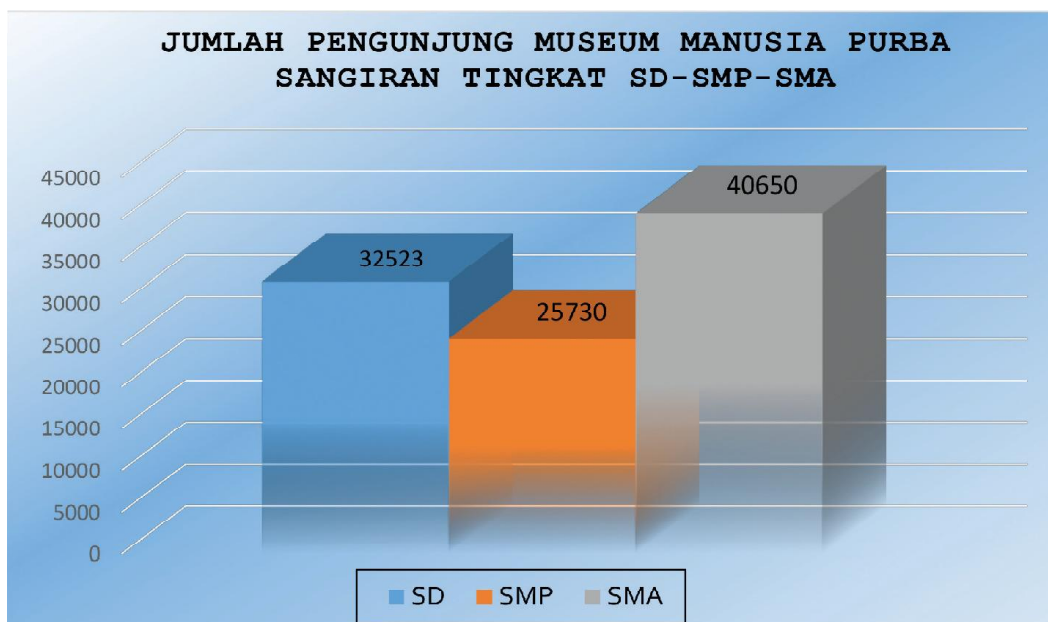
Dalam ranah pendidikan, Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran sebagai salah satu Unit Pengelola Teknis di bidang Kebudayaan, dapat berperan sebagai sumber belajar lewat situs dan museum manusia purba yang dikelolanya. Hubungan BPSMP Sangiran, lewat Situs dan Museum Manusia Purbanya, dengan lembaga pendidikan idealnya mengusung semangat partisipatif. Guru dan siswa di bawah lembaga formal hakikatnya bukanlah entitas pendidikan yang terpisah dengan Sangiran. Sekolah di satu pihak memiliki kurikulum yang harus dijalankan, sedangkan Sangiran memiliki potensi yang dapat dikembangkan sebagai bahan edukasi. Komunikasi keduanya dapat membantu pemenuhan kebutuhan kurikulum dan proses pembelajarannya. Peran Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai media pembelajaran disebabkan fungsi situs dan museum ini yang dapat memberikan informasi konkret tentang masa prasejarah awal di Indonesia kepada masyarakat dalam hal ini siswa dan guru.

Potensi sumber daya manusia dan sumber daya budaya Sangiran sangat besar. Pemanfaatannya dapat menunjang pencapaian Kurikulum 2013 atau disingkat K13. Simbiosis mutualisme antara Sangiran dan sekolah dapat dikembangkan melalui kerjasama yang lebih strategis untuk mencapai tujuan yang sama, yaitu Menguatkan Pendidikan dan Memajukan Kebudayaan. Dalam pembelajaran, Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran merupakan salah satu tempat yang cukup ideal, menarik, dan informatif sebagai sumber informasi kesejarahan. Hal ini disebabkan dalam Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran terdapat banyak tinggalan purba maupun koleksi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tinggalan purba Sangiran juga dapat berfungsi sebagai sarana peningkatan pemahaman siswa sekolah terhadap peristiwa sejarah yang sudah terjadi.

Selama ini harus diakui, sektor pendidikan formal-dalam hal ini sekolah- merupakan salah satu pengunjung terbesar di Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran (5 klaster museum). Hal ini dapat dilihat dari grafik-grafik di bawah ini:



Grafik 1. Jumlah pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran Tahun Kunjungan 2018
 Sumber : Data pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran Tahun 2018 BPSMP Sangiran
 (dengan modifikasi)



Grafik 2. Jumlah pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran Tingkat SD-SMP-SMA
 Tahun Kunjungan 2018
 Sumber : Data pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran Tahun 2018 BPSMP Sangiran
 (dengan modifikasi)

Berdasarkan grafik di atas, jika dibandingkan dengan total pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran (5 klaster) tahun 2018 yang berjumlah 400.591 orang, maka pengunjung dari sekolah yang berjumlah 98.903 memiliki persentase sebanyak 24,7 % atau hampir seperempat dari total kunjungan ke Sangiran. Sekalipun termasuk salah satu penyumbang jumlah kunjungan terbanyak ke Sangiran, jumlah tersebut belum sebanding dengan jumlah sekolah yang ada.

Masih kurangnya tingkat partisipasi sektor pendidikan dalam memanfaatkan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai sumber belajar dapat disebabkan beberapa hal. *Pertama*, masih belum optimalnya kebutuhan apa sebenarnya ketika guru melakukan proses belajar mengajar (PBM) di Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran serta apa yang harus disediakan di Sangiran guna menunjang PBM. *Kedua*, Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran masih identik dengan benda kuno dan harus bersaing dengan tempat atau destinasi lain yang lebih menarik. *Ketiga*, kunjungan siswa bersifat mobilisasi, bersifat massal, dan seringkali belum diimbangi dengan metode pengelolaan luar kelas yang benar. Pemanfaatannya sebagai sumber belajar belum optimal. Kegiatan siswa lebih banyak hanya melihat atau mendengar. Padahal Kurikulum 13 menuntut keterlibatan atau partisipasi siswa yang lebih besar. Dengan demikian dalam pengembangan dan penguatan kerjasama di sektor pendidikan dan kebudayaan, Sangiran dihadapkan paling tidak dua permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana mengintegrasikan potensi Sangiran dengan tuntutan kurikulum sekolah?
2. Bagaimana Sangiran menjadi wahana edukasi yang menyenangkan sekaligus memperkaya pengalaman siswa?

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya transformasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui proses komunikasi. Jika Sangiran berfungsi sebagai media pembelajaran, maka jalinan komunikasi tidak cukup searah dengan mengandalkan media visual naratif. Ketersediaan wahana aktifitas yang bersifat interaktif akan memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Komunikasi interaktif model *live/experience* sangat efektif dalam upaya mencapai pemahaman Cagar Budaya itu sendiri.

Tulisan ini membahas Sangiran (Situs dan Museum Manusia Purba) dalam konteks sebagai sumber belajar berbasis Kurikulum 2013, selanjutnya disingkat K13. Sangiran di satu pihak sebagai penyedia sarana dan prasarana belajar, di sisi lain sekolah (guru, siswa, dan kurikulum) sebagai pengguna Sangiran sebagai ruang belajar. Guru dapat menuntaskan tujuan kurikulum, Sangiran dapat mengembangkan potensinya sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sampai sekarang, K13 masih digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pendidikan di sekolah, maka terlebih dahulu diuraikan posisi pengetahuan Sangiran dalam K13.

II

MATERI SANGIRAN DALAM K13

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

Koleksi 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 tiga 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 dapat memperoleh dan memahami informasi yang disajikan secara jelas, khususnya terkait ilmu pengetahuan dan sejarah.

Situs dan 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. Eksibisi yang dapat menumbuhkan kesadaran seperti itu dapat menjadikan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai tempat belajar dan pencerahan yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat sekaligus mendukung visi terbentuknya ekosistem pendidikan dan kebudayaan (Rohman, 2016: 34).

Beberapa koleksi yang mendukung pembelajaran di sekolah adalah fosil, artefak, dan lingkungan purba yang tersedia di Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran, yang dapat menjadi sumber belajar materi pelajaran sejarah (Pra Aksara) bagi SMA dan IPS bagi SMP dan SD. Hal ini didukung oleh Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang termuat dalam K13. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran kategorial mengenai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah. Adapun Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema tertentu (bagi pendidikan dasar) dan untuk mata pelajaran tertentu (bagi pendidikan menengah).

Muatan materi Sangiran dalam Kurikulum 2013 dapat dilihat dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran sejarah jenjang pendidikan SMA,

mata pelajaran IPS SMP dan SD. Tentunya tidak semua Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran sejarah SMA maupun IPS SMP dan SD dapat terpenuhi oleh koleksi Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran. Hal ini disebabkan karena muatan informasi di Sangiran, khususnya pra aksara di Sangiran dibatasi secara tematis dan kronologis hanya pada aspek manusia purba, budaya, fauna, dan lingkungannya. Berikut disajikan KI dan KD mata pelajaran sejarah jenjang SMA maupun KI dan KD mata pelajaran IPS tingkat SMP dan SD yang memuat materi tentang Sangiran (secara implisit dan eksplisit) di dalamnya:

**Tabel 1. Sangiran dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK/MA**

No.	Kompetensi	
	Inti	Dasar
1	KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	KD 3.9 : Menganalisis persamaan dan perbedaan antara <i>manusia purba Indonesia dan dunia</i> dengan manusia modern dalam aspek fisik dan non fisik.
		KD 3.10 : <i>Menganalisis kehidupan awal manusia Indonesia</i> dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini.
2	KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	KD. 4.9 : Menyajikan hasil analisis mengenai persamaan dan perbedaan antara <i>manusia purba Indonesia dan dunia</i> dengan manusia modern dalam aspek fisik dan non fisik dalam bentuk tulisan dan/atau media lain dengan materi pembelajaran <i>Manusia Purba Indonesia dan Dunia</i>
		KD 4.10 : Menarik kesimpulan dari hasil analisis mengenai keterkaitan <i>kehidupan awal manusia Indonesia</i> pada aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi, serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain tentang <i>materi Peradaban Awal Indonesia dan Dunia</i> .

Sumber : Dokumen Kurikulum 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012

Tabel di atas menyajikan muatan Sangiran dalam mata pelajaran sejarah SMA. Pelajaran sejarah di SMA yang mengandung muatan Sangiran diajarkan pada jenjang kelas X (sepuluh) SMA semester 2. Materi terkait Sangiran diajarkan dalam lingkup materi Manusia Purba Indonesia dan Dunia serta materi Peradaban Awal Indonesia dan Dunia. Untuk jenjang SMP sederajat, muatan materi tentang Sangiran juga termuat dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

Tabel 2. Sangiran dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
Mata Pelajaran IPS SMP/MTs

No.	Kompetensi		Indikator
	Inti	Dasar	
1	KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.4 Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak <i>masa praaksara</i> sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	3.4.1 Mengidentifikasi <i>periodisasi masa praaksara di Indonesia</i> 3.4.2 Mendeskripsikan <i>perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara</i> 3.4.3 Menjelaskan asal-usul masyarakat bangsa Indonesia 3.4.4 Menjelaskan <i>perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara</i> . 3.4.5 Menjelaskan <i>kegiatan dan bentuk-bentuk interaksi masyarakat Indonesia pada zaman praaksara dari masa ke masa</i> .
2	KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.	4.4. Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis dan pendidikan sejak <i>masa praaksara</i> sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	4.4.1 Menyajikan pengetahuan peserta didik mengenai <i>bentuk-bentuk peralatan untuk bekerja</i> , sistem jual beli pada masa itu, dengan tepat secara tertulis dalam bentuk kompilasi. 4.4.2 Mempresentasikan pengetahuan <i>bentuk-bentuk kebudayaan dan pola-pola kehidupan masyarakat pada masa praaksara</i> .

Sumber: Dokumen Kurikulum 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012

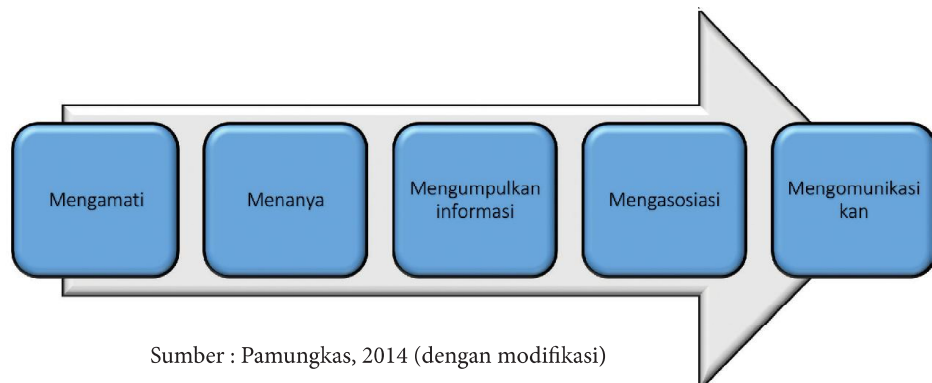
Berdasarkan tabel di atas, materi tentang Manusia Purba (Sangiran) secara khusus maupun masa praaksara secara umum terkandung dalam KI, KD, dan Indikator mata pelajaran IPS di SMP. Pembelajaran tentang materi praaksara (termasuk materi manusia awal di Indonesia) di SMP diajarkan pada kelas VII (tujuh) semester 2 dengan tema pembelajaran utama Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara, Hindu-Buddha dan Islam. Adapun untuk mata pelajaran IPS di SD tidak secara eksplisit mengandung muatan manusia purba atau Sangiran secara khusus, tetapi ada materi IPS di SD yang dapat dikolaborasi dengan pengetahuan Sangiran (situs maupun museum). Materi ini terkandung dalam mata pelajaran IPS tematik di kelas 4 (empat) semester 2 dengan materi Indahnya Negeriku, Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah. Pada materi ini mengandung pembelajaran singkat tentang bagaimana mengenal dan menghargai keragaman warisan sejarah dan budaya di Indonesia, dari masa prasejarah hingga masa sejarah. Pembelajaran IPS di SD dilakukan secara tematik terpadu, yaitu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Terkait mengenal masa prasejarah di Indonesia, guru dan siswa SD dapat menjadikan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai sumber belajar yang unik dan menyenangkan.

III

SANGIRAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KURIKULUM 2013

Pengalaman dan pendidikan yang dapat dirasakan siswa di Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran haruslah berbeda dengan yang terjadi di sekolah, karena secara fundamental museum sangat tergantung pada “objek (benda)” untuk memberikan pendidikan, sementara sekolah menggunakan “kata-kata (buku)” sebagai media pendidikan. Objek yang disajikan lewat koleksi dan eksibisi di Sangiran memungkinkan siswa untuk langsung bertatap muka dengan berbagai benda asli yang mungkin terdapat dalam buku-buku pelajaran dan dijelaskan oleh guru di kelas. Ini artinya siswa dapat belajar secara tiga dimensi di Sangiran dengan melihat, merasakan, memegang dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendekatan saintifik yang digunakan dalam pembelajaran berbasis K13. Langkah-langkah pendekatan Saintifik yang digunakan dalam K13 secara garis besar dapat dilihat dari bagan alur pembelajaran di bawah ini:

Bagan 1.
Langkah-langkah pembelajaran dalam pendekatan Saintifik K13



Sumber : Pamungkas, 2014 (dengan modifikasi)

Hal lain yang menjadi karakteristik Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai sumber belajar informal adalah bahwa proses belajar di Sangiran haruslah menyenangkan dan berbeda dengan pembelajaran klasikal (kelas). Karena tidak ada sama sekali ikatan formal antara Sangiran dan sekolah, maka bila yang disajikan di Sangiran tidak menarik atau tidak sesuai dengan yang diharapkan, siswa dapat berlalu begitu saja dari Sangiran. Untuk itu Sangiran harus menjadi tempat pembelajaran sekaligus membuat pengunjungnya terhibur atau gembira. Sangiran dapat menjadi tempat yang cukup ideal sebagai wadah kegiatan “*edutainment*” (*education* = pendidikan sekaligus *entertainment*= hiburan) (Tanudirjo, 2007). Edutainment di Sangiran, meskipun harus ditampilkan, namun hanya digunakan sebagai metode pembelajaran, sehingga semua pengetahuan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dalam situasi yang menyenangkan.



Gambar 1. Praktik pendekatan saintifik K13 berupa kegiatan mengamati film tentang Sangiran (Dok. BPSMP Sangiran)



Gambar 2. Kegiatan menanya yang dilakukan salah seorang siswa kepada edukator, salah satu langkah penting pembelajaran dalam pendekatan Saintifik K13 (Dok. BPSMP Sangiran)

Implementasi Sangiran sebagai sumber belajar berbasis pendekatan saintifik K13 dapat menggunakan pendekatan konstruktivis yang digagas oleh George E. Hein (Hein, 1998). Pada prinsipnya ada beberapa komponen penting dalam pendekatan ini. Menurut Hein prinsip tersebut adalah *pertama*, pemahaman bahwa saat belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pembelajar. Oleh karena itu, tata pameran dan koleksi Sangiran menjadi sarana bagi siswa yang belajar untuk menggunakan tangan dan pikirannya untuk berinteraksi, untuk mendapatkan kesimpulan, melakukan eksperimen dan menambah pemahamannya. Hal ini akan membuat mereka dapat menarik generalisasi tentang fenomena yang mereka pelajari. *Kedua*, pendekatan pendidikan konstruktivis mengharuskan kesimpulan yang diambil tidak divalidasi dengan standar kebenaran eksternal, tetapi oleh pembelajar itu sendiri. Gagasan validitas yang dibuat oleh konstruktivis tidak tergantung pada kesesuaian dengan kebenaran objektif yang eksistensinya terpisah dari orang atau kelompok yang sedang belajar. (Hein, 1998: 34).

Dengan demikian, pendekatan konstruktivis memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan terkait dengan situs Sangiran termasuk manusia, lingkungan, budaya, dan fauna purba. Belajar di Sangiran akan memberikan jalan kepada siswa untuk menarik kesimpulannya sendiri. Pandangan masing-masing siswa tidak akan sepenuhnya sama dengan pandangan edukator. Pendekatan konstruktivis tampak seperti mempresentasikan banyak perspektif, siswa memiliki kesempatan untuk menginterpretasikan objek, sehingga dimungkinkan banyak sudut pandang dan kebenaran mengenai objek yang dipelajari.

Pembelajaran di Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran dengan pendekatan konstruktivis dan saintifik K13 dapat mengupayakan karakteristik edukasi sebagai berikut:

1. Mengutamakan cara belajar aktif, misalkan diskusi/tanya jawab interaktif dengan edukator, preparator, atau kurator museum, atau kuis interaktif (online) yang dilakukan sesudah diskusi.
2. Menampilkan banyak cara pandang, salah satu contohnya adalah pengetahuan tentang asal usul dan punahnya manusia purba Sangiran, maupun hubungannya dengan manusia saat ini.
3. Memungkinkan siswa untuk mengaitkan dirinya dengan objek (dan gagasan) melalui berbagai aktivitas dan pengalaman berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki mereka masing-masing. Contohnya adalah penggunaan artefak (serpih, kapak penetak, bola batu) manusia purba dan membandingkan utilitas/kegunaan artefak alat tersebut dengan alat-alat yang digunakan manusia modern saat ini.
4. Menyediakan pengalaman dan objek yang memungkinkan siswa dalam program untuk sekolah melakukan eksperimen, berbagai dugaan dan menarik kesimpulannya sendiri. Contohnya adalah siswa dapat menyentuh koleksi fosil dan kemudian mencoba menalar atau membayangkan bentuk maupun ukuran hewan purba yang pernah hidup di Sangiran serta membandingkannya dengan hewan yang ada pada saat ini.

Berdasarkan karakteristik yang dimilikinya, Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran menyediakan kombinasi antara belajar aktif dengan masing-masing siswa menciptakan maknanya sendiri. Karena Sangiran adalah institusi belajar informal, maka kehadiran siswa ke Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran adalah atas keinginan sekolah sebagai upaya mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum 2013. 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. Siswa diajak membangun pengetahuannya dari yang sederhana menuju pengetahuan yang kompleks. Dengan bantuan guru pendamping, siswa bisa diarahkan untuk mengaitkan 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 class*.

Gambar 3.
Praktik pendekatan Saintifik
K13, di antaranya kegiatan
mengumpulkan dan mengasosiasi
informasi koleksi yang dilakukan
siswa SD (Dok. BPSMP Sangiran)



Gambar 4.
Siswa berlatih mengomunikasikan
pendapat terkait pengetahuan
Sangiran yang diperolehnya
(Dok. BPSMP Sangiran)

Dalam prakteknya siswa diarahkan untuk mengumpulkan dan membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Di sini peran narasumber/pemateri atau edukator layanan edukasi dari BPSMP Sangiran juga penting. Seorang narasumber atau edukator dapat membantu proses ini dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa. Narasumber atau edukator 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 inquiri/penyelidikan (Schouten, 1991: 32).

Berkaitan dengan pendekatan Saintifik, maka peranan Sangiran dalam pembelajaran K13 dapat dilihat dalam infografis berikut:

Bagan 2. Infografis Kolaborasi Pendekatan Saintifik K13 dan Pengetahuan Sangiran



Sumber : modifikasi penulis

Adapun keterangan secara rinci skema pembelajaran yang menggunakan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai sumber belajar siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Skema Pembelajaran K13 dengan Sangiran sebagai Sumber Belajar

Langkah Pembelajaran	Kegiatan belajar	Ketersediaan Fasilitas dan media di Sangiran	Kompetensi yang dikembangkan
Mengamati	Melihat, membaca, mendengar	<ul style="list-style-type: none"> • Koleksi fosil dan artefak • Film Sangiran • Informasi di ruang pameran 	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih kesungguhan • Ketelitian mencari informasi
Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami atau mendapatkan tambahan informasi yang diamati	<ul style="list-style-type: none"> • Edukator atau narasumber • Koleksi fosil dan artefak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan kreativitas • Rasa ingin tahu • Kemampuan merumuskan pertanyaan • Keberanian mengajukan pertanyaan
Mengumpulkan informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati koleksi • Menyentuh/ meraba koleksi Hands-on • Melakukan wawancara dengan edukator atau narasumber 	<ul style="list-style-type: none"> • Koleksi fosil dan artefak • Film Sangiran • Informasi di ruang pameran • Edukator atau narasumber 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan bekerja sama • Kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara • Sikap teliti, jujur, sopan, menghargai orang lain
Mengasosiasi/ mengolah informasi	Mengolah informasi yang didapat berdasarkan pengamatan, jawaban atas pertanyaan, pemanduan, dan wawancara	Edukator atau narasumber, bekerjasama dengan guru pendamping dari sekolah (Kegiatan ini juga dapat dilaksanakan di unit pendidikan masing-masing)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan sikap teliti dan kerja keras • Melatih kemampuan berpikir induktif dan deduktif dalam menyimpulkan
Mengomunikasikan	Menyampaikan hasil pengolahan data melalui media lisan atau tulisan	<ul style="list-style-type: none"> • Edukator atau narasumber, bekerjasama dengan guru pendamping dari sekolah • Multimedia pendukung (dapat dilaksanakan di unit pendidikan masing-masing) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan dengan singkat dan jelas, • Mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar

Sumber : Pamungkas, 2014 (dengan modifikasi penulis)

Ada beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan peran Situs dan Museum Manusia Sangiran sebagai sumber belajar berbasis K13, antara lain:

1. Optimalisasi layanan edukasi berbasis kebutuhan mitra belajar, dalam hal ini sekolah (SD, SMP, dan SMA). Misalnya peningkatan kualitas layanan edukasi berupa diskusi atau tanya jawab seputar Sangiran, paparan tentang Sangiran, penyediaan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis pengetahuan Sangiran, atau pemanduan Sangiran berbasis Silabus atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sejarah atau IPS.
2. Optimalisasi sumber belajar yang sesuai dengan jenjang pendidikan pengguna ruang belajar Sangiran, seperti buku digital, buku pop up Sangiran, multimedia hands on, atau memperbanyak koleksi fosil maupun artefak yang dapat diraba dan disentuh. Interaksi aktif dengan koleksi Sangiran dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Kajian program edukasi berdasarkan analisis kebutuhan pengunjung, dalam hal ini kebutuhan sekolah. Kajian program edukasi yang selaras dengan kebutuhan sekolah dapat mendukung upaya Sangiran sebagai mitra pendidikan dan kebudayaan yang harmonis dan berkesinambungan. Selain itu juga dapat mendukung tercapainya kurikulum sekolah. Contoh produk hasil kajian dapat berupa hand out atau buku ajar materi Sangiran untuk sekolah.

Pada akhirnya, pemanfaatan Situs dan Museum Manusia Purba Sangiran sebagai sumber belajar berbasis K13 diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah pentingnya melestarikan Cagar Budaya dan Situs Warisan Dunia. Siswa menjadi terbuka wawasan maupun kesadarannya untuk merasa memiliki Cagar Budaya dan Situs Warisan Dunia yang mengandung nilai historis yang penting. Sesuai dengan tujuan penyelenggaraan pendidikan, pembelajaran di situs-situs Cagar Budaya dan Situs Warisan Dunia, termasuk Sangiran, bermuara pada pembentukan karakter bangsa (*Nation Building*), pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Hein, George E. 1998. *Learning in the Museum*. New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, Eilean. 1996. *Museums and Their Visitors*. London and New York: Routledge.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Indahnya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 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.
- Rohman, Muhammad Mujibur. 2016. "Peran Museum dalam Ekosistem Pendidikan: Dari Sangiran untuk Masyarakat". *Jurnal Sangiran Nomor 5 Tahun 2016*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Schouten, FFJ. 1991. *Pengantar Didaktik Museum*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal kebudayaan Kemdikbud.
- Setiawan, Iwan, dkk. 2016. *Ilmu Pengetahuan Sosial Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tanudirjo, Daud Aris. Museum Sebagai Mitra Pendidik. *Museografia*, Majalah tentang Permuseuman, Vol.1 No. 1 September 2007.