

Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai Sumber Belajar Sejarah

Evita Dwi Oktaviani, Umasih, Kurniawati

Universitas Negeri Jakarta

Email: evitadwi84@gmail.com, umasih@unj.ac.id, kurniawati@unj.ac.id

Abstract: *This study aims to provide an overview of how the use of the Museum of the Indonesian Army as a source of history learning in history lesson. The research method used was qualitative with a descriptive approach, and the technique of collecting or collecting data through observation, interviews and documentation studies. The results of the research concluded that: (1) The Museum of the Indonesian Army can be used as a source of history learning because the museum has relevance to Indonesian history lesson in class X basic competencies 3.6 and 3.8, while class XI basic competency 3.2. (2) The obstacles faced in using the museum as a source of historical learning, namely the lack of human resources that affect the managerial aspects of service and management of the museum is less than the maximum. The lack of museum operational funds. The difficulty of the difficult permission from the school bureaucracy. There is no museum visit program. Lack of attention and socialization from the museum manager. (3) Educational programs carried out by the Museum of the Indonesian Army can help improve the existence of museums and optimize the function of museums as a source of historical learning.*

Keywords: *Museum of the Indonesian Army, Utilization of Museums, Historical Learning Resources.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana pemanfaatan museum keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah pada mata pelajaran sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dan teknik pengambilan atau mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) Museum Keprajuritan Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah karena museum tersebut memiliki relevansi dengan mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X kompetensi dasar 3.6 dan 3.8, sedangkan kelas XI kompetensi dasar 3.2. (2) kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah, yaitu Kurangnya SDM yang mempengaruhi aspek manajerial pelayanan dan pengelolaan museum menjadi kurang maksimal. Minimnya dana operasional museum. Sulitnya perizinan yang sulit dari birokrasi sekolah. Tidak adanya program kunjungan ke museum. Kurangnya perhatian dan sosialisasi dari pengelola museum. (3) Program edukasi yang dilaksanakan oleh Museum Keprajuritan Indonesia dapat membantu meningkatkan eksistensi museum dan mengoptimalkan fungsi museum sebagai sumber belajar sejarah.

Kata kunci: Museum Keprajuritan Indonesia, Pemanfaatan, Sumber Belajar Sejarah

PENDAHULUAN

Museum adalah sebuah lembaga atau institusi yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, menyajikan, dan melestarikan warisan budaya masyarakat pada masa lampau. Museum juga merupakan lembaga yang tidak mencari keuntungan dan merupakan lembaga yang memberikan pelayanan kepada masyarakat. Pelayanan yang diberikan biasanya berkaitan dengan pemberian informasi mengenai koleksi museum. Museum dalam perspektif pendidikan kepada para pengunjung adalah pemanfaatan koleksi museum sebagai media dan sumber pembelajaran.

Pemanfaatan museum dalam bidang pendidikan menjadi salah satu perhatian utama dari layanan museum (Yulianto, 2016). Museum pada dasarnya dapat dijadikan pedoman dalam memberikan pendidikan mengenai arti penting dari nilai-nilai budaya dari benda koleksi yang terdapat di museum. Dengan berkunjung ke museum, pengunjung bisa memperoleh informasi dari makna yang terkandung dalam benda-benda koleksi.

DKI Jakarta merupakan Ibukota Indonesia memiliki sebuah julukan yang dikenal dengan nama "Jakarta kota bertabur museum." Julukan tersebut bukanlah bualan belaka. Sebanyak kurang lebih 75 museum tersebar di seluruh wilayah DKI Jakarta, baik yang dikelola secara individu maupun pemerintah. Namun pada kenyataannya, dengan banyaknya museum yang tersebar di DKI Jakarta tidak menambah minat masyarakat untuk mengunjungi dan memahami manfaat museum dalam bidang pendidikan, sehingga mengakibatkan museum menempati posisi terakhir dalam daftar kunjungan.

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) yang merupakan salah satu objek wisata yang menjadi pusat rekreasi edukatif mengenai keberagaman Indonesia. TMII merupakan miniatur Indonesia dalam ukuran kecil dengan menyajikan anjungan-anjungan daerah serta berbagai museum-museum dan taman bermain (Sedyawati, 1998). Banyaknya objek wisata yang bisa dilihat dalam TMII membuat TMII memiliki jumlah pengunjung yang sangat banyak setiap harinya.

TMII memiliki sebanyak 21 museum di dalamnya. Museum yang terdapat di TMII mencakup pengetahuan sejarah dan teknologi melalui dokumen, diorama, serta benda koleksi lainnya yang disajikan. Namun, banyaknya museum yang dimiliki TMII masih membuat pengunjung menjadi acuh terhadap keberadaan museum di TMII. Banyak dari pengunjung lebih memilih mengunjungi anjungan provinsi atau area bermain yang terdapat di TMII.

Pada kenyataannya, masyarakat memandang museum hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab kurangnya daya tarik dan minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Salah satu museum yang akan penulis kaji adalah mengenai pemanfaatan sumber belajar sejarah di Museum Keprajuritan Indonesia yang berada di TMII.

Museum Keprajuritan Indonesia menyajikan visualisasi berbagai kisah perjuangan bangsa Indonesia dari abad VII sampai dengan XIX. Selama ini Museum Keprajuritan Indonesia belum menjadi tempat tujuan utama bagi pengunjung TMII. Masih banyak yang enggan untuk berkunjung dan belajar ke Museum Keprajuritan Indonesia karena menganggap museum hanyalah tempat benda-benda kuno yang

membosankan dan tidak memiliki daya tarik untuk dikunjungi. Beberapa pengunjung yang datang ke Museum Keprajuritan Indonesia tidak memiliki motivasi untuk belajar, melainkan hanya untuk istirahat dan foto-foto. Hal ini yang menjadi penyebab pengunjung di TMII kurang memperhatikan keberadaan Museum Keprajuritan Indonesia, terlebih lagi bagi kalangan pendidikan yang belum memanfaatkan Museum Keprajuritan Indonesia dalam proses pembelajaran sejarah.

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa minat masyarakat kurang dalam berkunjung ke museum-museum yang ada, salah satunya pada Museum Keprajuritan Indonesia di TMII. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Museum Keprajuritan Indonesia digunakan sebagai pemanfaatan sumber belajar sejarah bagi kalangan pendidikan serta program-program edukasi yang diadakan oleh pengelola museum.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Bogdan dan Taylor (2014) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2014). Data dan informasi yang digunakan pada penulisan artikel ini menggunakan data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan studi dokumentasi yang relevan dengan pembahasan mengenai Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Sejarah.

Data yang telah diperoleh kemudian akan diinterpretasikan dan kemudian disusun untuk dianalisis dengan menggunakan pendekatan

kualitatif deskriptif. Diharapkan artikel ini mampu untuk menjelaskan mengenai pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Keprajuritan Indonesia merupakan salah satu museum yang berada di DKI Jakarta dibawah naungan Pusat Sejarah TNI (Pusjarah TNI) dan Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Museum ini telah berdiri selama 34 tahun. Museum Keprajuritan Indonesia termasuk dalam jenis museum sejarah karena memberikan pelayanan pendidikan khususnya di bidang sejarah dan menjadi sumber inspirasi untuk lebih memahami sejarah perjuangan bangsa di masa lampau dan menjadikannya sebagai kekuatan bagi pertumbuhan dan perkembangan bangsa Indonesia.

Motivasi pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia terbagi dalam 3 tujuan, yakni motivasi untuk (1) melihat keindahan koleksi museum, (2) motivasi untuk menambah pengetahuan, dan (3) motivasi untuk melihat serta merasakan suasana tertentu. Pada temuan hasil penelitian, pengunjung yang datang ke Museum Keprajuritan Indonesia baik dari golongan pelajar maupun umum yang memiliki motivasi untuk belajar hanya 60%, sedangkan pengunjung yang memiliki motivasi untuk rekreasi dan menikmati suasana di lingkungan museum terdapat 40%. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar pengunjung telah memanfaatkan museum dalam aspek pendidikan melalui koleksinya namun belum secara optimal.

Tujuan siswa yang melakukan kunjungan ke Museum Keprajuritan Indonesia sebagian besar hanya untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sejarah. Kunjungan ke museum hanyalah tuntutan dalam

penyelesaian tugas sekolah agar mendapatkan nilai yang sempurna. Kelebihan Museum Keprajuritan Indonesia memiliki bangunan yang unik dibandingkan museum lainnya menjadi alasan siswa untuk memilih museum ini sebagai museum yang akan dijadikan tugas kelompoknya.

Koleksi museum memiliki peranan penting dalam penyampaian pesan dan pencapaian tujuan tertentu. Koleksi yang terdapat di Museum Keprajuritan Indonesia telah memenuhi kriteria atau persyaratan yang sah menurut persyaratan museum. Beberapa koleksi Museum Keprajuritan Indonesia telah berumur 37 tahun, seperti diorama, boneka prajurit, dan panji-panji. Sehingga, koleksi tersebut rentan sekali terkena serangan hama perusak, vandalisme, dan pengaruh kondisi cuaca atau lingkungan sekitar yang menyebabkan kerusakan pada benda koleksi tersebut.

Museum Keprajuritan Indonesia memiliki koleksi yang terbagi menjadi berbagai jenis, antara lain 19 adegan fragmen patung dan relief keprajuritan dalam kurun waktu abad XIII sampai abad XIX, 14 diorama keprajuritan dalam kurun waktu abad VII sampai XIX, dan replika meriam abad XV sampai dengan abad XVII. Koleksi pendukung lainnya antara lain panji-panji, miniatur benteng, gelar formasi tempur, boneka peraga pakaian prajurit tradisional, replika kapal pinisi dan banten, lukisan/foto, dan patung-patung pahlawan nasional yang dibuat dari perunggu. Koleksi tersebut menyajikan visualisasi berbagai kisah perjuangan bangsa Indonesia dan semangat juang keprajuritan Indonesia dalam menghadapi kolonialisme asing dari abad VII sampai dengan XIX.

Pesan dan makna dari koleksi yang terdapat di Museum Keprajuritan Indonesia nampaknya kurang tersampaikan kepada

pengunjung. Hal ini disebabkan karena Museum Keprajuritan Indonesia hanya sekadar memberikan informasi normatif mengenai koleksi yang dipamerkan dan tidak menyertakan pesan atau makna dalam setiap koleksinya. Pentingnya pemberian makna terhadap koleksi museum dinyatakan pula oleh Magetsari dalam buku *Di Balik Pilar-Pilar Museum*. Koleksi yang disajikan oleh kurator harusnya tidak lagi sekadar informasi benda koleksi tetapi hasil interpretasi terhadap koleksi-koleksi. Jika hal itu tidak dilakukan, museum hanya dikenal sebagai tempat penyimpanan dan pelestarian saja (Yulianto, 2016).

Meskipun kondisi koleksi Museum Keprajuritan Indonesia cukup memprihatinkan dalam hal kebersihan dan perawatannya, tetapi koleksinya dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah. Namun, jika dikaitkan dengan pembelajaran sejarah di SMA, siswa perlu memilah dan mengategorikan koleksi mana saja yang cocok berdasarkan kompetensi dasar pembelajaran sejarah yang sedang diajarkan di sekolah.

Pembelajaran sejarah tidak hanya dilakukan di dalam kelas, melainkan bisa dilakukan di luar sekolah dengan memanfaatkan sumber belajar sejarah yang terdapat di museum. Melalui pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran sejarah dengan mengeksplorasi museum untuk menemukan informasi yang dibutuhkan melalui diorama, fragmen patung, gambar, video dan replika benda sejarah lainnya. Tujuan kegiatan bimbingan edukatif di museum adalah memberi stimulan (rangsangan) kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kepekaan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994).

Museum Keprajuritan Indonesia menjadi lokasi dari sumber belajar sejarah yang dapat dipilih guru untuk memperkaya sumber belajar dan melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui pemanfaatan museum sebagai sumber belajar tentunya akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang maksimal. Dalam teori kerucut pengalaman belajar menurut Edgar Dale, menyatakan bahwa kunjungan ke museum atau tempat-tempat bersejarah dapat dikategorikan pengalaman belajar melalui karyawisata. Melalui kunjungan ke museum ternyata dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mendapatkan hasil yang lebih konkret.

Pemanfaatan museum memberikan solusi karena siswa dapat secara langsung terjun ke lapangan untuk melihat dan mengamati objek pembelajaran melalui koleksi-koleksi museum. Koleksi tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sejarah, serta dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa agar lebih tertarik memahami pelajaran sejarah. Dengan melakukan kunjungan ke museum, siswa menjadi lebih kritis dalam menyikapi dan menghayati nilai-nilai dari setiap peristiwa sejarah.

Guru dalam memanfaatkan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah, biasanya guru melakukan proses pembelajaran sejarah berbasis proyek dan tugas. Tugas yang diberikan berupa kunjungan ke museum dan membuat laporan yang berisi pembahasan mengenai kunjungan di Museum Keprajuritan Indonesia. Sedangkan pengumpulan data yang dibutuhkan siswa dalam membuat laporan kunjungan adalah dengan melakukan wawancara kepada pengelola museum, dokumentasi kegiatan sebagai bukti bahwa siswa telah melakukan kunjungan ke Museum Keprajuritan Indonesia. Dengan

adanya penugasan kunjungan ke museum, siswa dapat belajar bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan yang nantinya akan dipresentasikan oleh siswa.

Namun pada dasarnya guru menyadari masih belum maksimal dalam pemanfaatan museum sebagai proses pembelajaran. Waktu berkunjung yang tidak diperbolehkan saat jam kegiatan belajar mengajar (KBM) sehingga membuat guru tidak diperkenankan melakukan pendampingan kepada siswa di luar jam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, guru hanya memberikan tugas dan mengarahkan siswa berkunjung ke museum secara mandiri atau berkelompok. Hal ini membuat siswa menjadi tidak terarah dan kesulitan mencari poin penting dari setiap benda koleksi museum. Siswa juga merasa bingung dalam mencari informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas.

Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah tidak hanya mengambil peran guru dalam pelaksanaannya, tetapi juga peran pengelola museum dalam melakukan pendampingan atau sebagai pemandu dalam siswa mencari sumber informasi dan pengarah. Namun pada kenyataannya, pengelola museum cenderung bersikap pasif. Hal ini dapat dilihat dari tidak ditawarkannya jasa pemandu pada pengunjung museum. Hal tersebut juga mengakibatkan peran guru menjadi peran penting dalam mendampingi siswa dalam berkunjung ke museum.

Pemanfaatan museum sebagai sumber sejarah melalui kunjungan wisata, siswa dapat menyadari bahwa pelajaran sejarah bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan. Dengan berkunjung ke museum, siswa dapat belajar sejarah secara nyata melalui koleksi yang tersedia. Sehingga siswa dapat memahami sejarah menjadi lebih mudah.

Museum Keprajuritan Indonesia juga memberikan pendidikan mengenai arti penting nilai-nilai budaya sebagai warisan bangsa melalui benda koleksinya. Koleksi Museum Keprajuritan Indonesia menggambarkan cerita-cerita perlawanan terhadap penjajah untuk mempertahankan dan memperjuangkan tanah air Indonesia. Cerita ini telah dipilih selain untuk menumbuhkan inspirasi, juga untuk mengembangkan semangat keprajuritan pada generasi penerus bangsa (Tim Pusjar TNI, 2008).

Kendala bagi pengelola museum adalah terbatasnya sumber daya manusia di dalam struktur organisasi Museum Keprajuritan Indonesia yang mempengaruhi aspek manajerial pelayanan dan pengelolaan museum. Hal ini membuat pengelola museum mengalami kesulitan dalam mengembangkan eksistensi pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah (Wardoyo, n.d.). Padahal sesuai dengan tugas dan fungsi museum, seharusnya Museum Keprajuritan Indonesia memiliki berbagai tenaga ahli dari berbagai latar belakang pendidikan. Hal ini disebabkan adanya berbagai jenis jabatan dan pekerjaan di dalam struktur organisasi museum. Tidaklah benar bila dikatakan museum hanya untuk orang-orang yang mempunyai dasar pendidikan sejarah dan ilmu sosial saja, karena museum juga memerlukan tenaga dan kemampuan dari berbagai bidang ilmu pengetahuan lainnya.

Museum Keprajuritan Indonesia tidak pernah mengadakan pelatihan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya (SDM). Setiap lembaga museum perlu menyiapkan SDM yang berkualitas melalui pelatihan-pelatihan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas museum. Melalui pelatihan diharapkan penguasaan kompetensi pada bidang tugas

museum menjadi syarat mutlak bagi staf yang akan mengerjakannya (Yulianto, 2016).

Selain kendala mengenai SDM, pengelola museum juga dihadapi dengan minimnya dana operasional museum. Sumber dana yang didapatkan oleh Museum Keprajuritan Indonesia memang tidak dijelaskan lebih rinci oleh narasumber (pengelola museum). Tetapi jumlah dana yang didapatkan terbilang minim dan hanya cukup untuk revitalisasi museum dan membeli perlengkapan kantor.

Kendala juga dialami oleh guru sejarah terkait sulitnya perizinan dari sekolah. Pihak sekolah tidak mengizinkan adanya pembelajaran di luar sekolah. Padahal hal ini sangat bertentangan dengan peraturan pemerintah yang mengizinkan adanya proses pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis lingkungan. Hal itu tertuang dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (PP RI Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Tentang Standar Proses Pembelajaran).

Namun Dinas Pendidikan melarang adanya pungutan liar berupa uang kepada siswa yang tercantum pada Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 181 tentang larangan pendidik dan tenaga pengajar melakukan pungutan kepada peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Faktanya, dengan berkunjung ke museum tentunya akan ada pemungutan biaya kepada siswa yang dialokasikan

untuk tiket masuk dan akomodasi. Apabila diketahui ada sekolah yang melakukan pemungutan kepada siswa, maka sekolah tersebut akan dikenakan sanksi dan kepala sekolah akan diturunkan jabatannya. Hal ini yang membuat pihak sekolah merasa khawatir jika mengadakan kunjungan ke museum.

Berkaitan dengan Peraturan tentang larangan pemungutan biaya kepada siswa, ternyata pihak sekolah mengalami kekeliruan dan perbedaan persepsi terhadap regulasi yang dibuat Pemerintah. Pemerintah telah memberikan berbagai subsidi dan juga bantuan seperti sarana/prasarana, fasilitas dan pelayanan di sekolah melalui BOS, BOP, BSM, KIP, PKH, dan APBD. Namun, apabila bantuan dan subsidi dari Pemerintah tersebut tidak mampu memenuhi seluruh operasional sekolah, maka pungutan biaya dapat dilegalkan dengan mengatasnamakan Komite Sekolah. Hal ini juga tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 75 Tahun 2016 Pasal 10, bahwa Komite Sekolah berhak melakukan penggalangan dana dan sumber daya pendidikan lainnya untuk melaksanakan fungsinya dalam memberikan dukungan tenaga, sarana dan prasarana, serta pengasawasan pendidikan. Penggalangan dana dan sumber daya pendidikan lainnya sebagaimana berbentuk bantuan atau sumbangan, bukan pungutan. Namun, Komite Sekolah harus membuat proposal yang diketahui oleh pihak Sekolah sebelum melakukan penggalangan dana dan sumber daya pendidikan lainnya dari masyarakat (Permendikbud RI Nomor 75 Tahun 2016 Tentang Komite Sekolah, Pasal 10 Ayat 1 dan 2).

Kendala kunjungan ke museum ternyata telah membuat pengelola Museum Keprajuritan Indonesia membuat inovasi baru dengan program

bernama *Goes to School*. Program tersebut dilaksanakan oleh pengelola museum yang mendatangi sekolah-sekolah di Jakarta Timur dengan mengadakan seminar mengenai pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber sejarah. Pihak sekolah juga dapat meminta kepada pengelola museum untuk memasukkan sekolah mereka di dalam daftar kunjungan program *Goes To School*. Dengan adanya program tersebut, siswa tidak perlu melakukan kunjungan secara langsung ke museum, melainkan pihak museum yang akan datang dan memperkenalkan Museum Keprajuritan Indonesia kepada siswa-siswa di sekolah yang dikunjunginya.

Selain kendala waktu kunjungan, koleksi museum pun dapat menjadi kendala untuk pemanfaatan sumber belajar. Kurangnya daya tarik koleksi juga berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk mengunjungi museum. Oleh Karena itu penyajian dan pameran koleksi harus dibuat dengan menggunakan suatu metode yang dapat dilihat berdasarkan motivasi pengunjung. Metode dalam penyajian pameran koleksi museum setidaknya harus mencakup tiga metode, yaitu metode penyajian artistik, metode penyajian intelektual atau edukatif, dan metode penyajian romantik atau evokatif. Namun, Museum Keprajuritan hanya menekankan pada metode penyajian romantik. Hal itu terlihat dari pihak pengelola yang selalu melakukan revitalisasi fisik untuk memperindah bangunan yaitu renovasi dan penataan eksterior. Tidak adanya pembaharuan tata ruang pamer ataupun koleksinya. Padahal, tujuan pokok adanya pengadaan koleksi-koleksi baru selain meningkatkan daya tarik juga sebagai bahan penyebarluasan informasi pendidikan. Apabila pengelola museum dapat fokus pada tiga metode tersebut, pastinya

Museum Keprajuritan Indonesia dapat secara optimal dalam memberikan pelayanan publik, khususnya aspek pendidikan.

Museum Keprajuritan Indonesia memiliki suatu upaya dalam meningkatkan eksistensi museum. Pengelola museum membuat program-program edukasi dan berupaya mengemas program tersebut dengan konsep informatif, edukatif, dan rekreatif agar dapat sesuai dengan tujuan dan sasarannya. Program yang akan diusung disesuaikan dengan perubahan zaman dan situasi saat ini, dan lebih ditujukan kepada generasi milenial dan kalangan pendidikan. Program tersebut lebih mengutamakan aspek pendidikan mengingat persepsi generasi milenial dan kalangan pendidikan saat ini memandang museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno yang membosankan dan tidak memiliki daya tarik untuk dikunjungi. Melalui program yang dikemas secara menarik diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dan mengubah persepsi negatif tersebut.

Generasi Muda yang Cinta dan Bangga Sejarah Indonesia atau yang biasa dikenal dengan sebutan Genta Bangsa merupakan program yang digagas oleh Pusat Sejarah TNI dan dibantu oleh pengelola museum serta *public figure* dari berbagai kalangan. Strategi dalam mewujudkan dan melaksanakan program Genta Bangsa di abad teknologi informasi ini dengan menumbuhkan minat generasi muda untuk menjadi 'detektif sejarah', misalnya setiap individu menelusuri masa lalu keluarga yang penting lalu didokumentasikan dan dikisahkan. Asep Kambali sebagai salah satu penggagas Genta Bangsa mengatakan bahwa sejarah adalah unsur penting yang membentuk kita sebagai sebuah bangsa. Sejarah perlu dipopulerkan dengan cara yang kreatif. Penyelenggaraan program

kegiatan dirancang secara profesional dengan memanfaatkan museum ataupun tempat-tempat bersejarah melalui program modernisasi atau digitalisasi museum, jelajah, permainan (*games*), dan lain-lain.

Museum Keprajuritan Indonesia turut andil dalam mengkampanyekan program Genta Bangsa kepada kalangan pendidikan dengan kegiatan yang bernama “Genta Bangsa Goes To School”. Pelaksanaan program Genta Bangsa Goes To School merupakan program mengunjungi sekolah-sekolah di sekitar museum untuk mengadakan seminar kesejarahan. Melalui program edukasi ini tentu memiliki tujuan dan harapan sebagai berikut:

1. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap nilai penting budaya dan sejarah bangsa
2. Terwujudnya museum sebagai media belajar sejarah dan kesenangan yang dinamis dan atraktif bagi masyarakat
3. Terwujudnya museum sebagai kebanggaan masyarakat
4. Terwujudnya kualitas pelayanan museum
5. Menjadikan kunjungan ke museum sebagai pilihan utama destinasi wisata edukasi
6. Meningkatkan jumlah kunjungan ke museum baik dari masyarakat umum, kalangan pendidikan, dan lain-lain.

Selain, program edukasi yang diadakan oleh pengelola museum, Museum Keprajuritan Indonesia juga membuka kerjasama bagi siapapun yang ingin mengadakan program edukasi di museum ini. Pada tahun 2019, BEMP Pendidikan Sejarah-UNJ bekerjasama dengan Museum Keprajuritan Indonesia menyelenggarakan acara Hysteric 2019. Hysteric adalah lomba yang menguji pemahaman pengetahuan sejarah dan

menjadi sarana pembinaan positif terhadap pelajar se-Jabodetabek serta membangun kepedulian terhadap sejarah bangsanya.

Pengelola Museum Keprajuritan Indonesia harus bisa melihat dan memanfaatkan peluang sekecil mungkin. Pengelola museum harus memberikan pelayanan yang terbaik sehingga dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada pengunjung. Dalam membentuk program yang menarik dan memberdayakan museum, tentu perlu adanya keterlibatan dari berbagai kalangan masyarakat agar terciptanya museum sebagai destinasi wisata edukasi yang menyenangkan dan media pembelajaran sejarah yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Museum Keprajuritan Indonesia merupakan salah satu museum yang dapat dijadikan sumber belajar sejarah berbasis lingkungan. Koleksi museum yang dimiliki oleh Museum Keprajuritan Indonesia memiliki relevansi dengan kompetensi dasar bagi siswa di jenjang SMA/ sederajat, yaitu kompetensi dasar (KD) 3.6 dan 3.8 bagi kelas 10, sedangkan kompetensi dasar (KD) 3.2 bagi kelas 11. Koleksi yang dipamerkan menyajikan visualisasi berbagai kisah perjuangan bangsa Indonesia dalam menghadapi kolonialisme dari abad VII sampai dengan XIX.

Dalam pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah, sebagian guru menggunakan pembelajaran berbasis proyek dan tugas kunjungan ke museum kepada siswa yang dibentuk secara berkelompok. Setiap kelompok diwajibkan untuk

membuat hasil laporan yang nantinya akan dipresentasikan didepan kelas dalam bentuk powerpoint maupun video.

Kegiatan kunjungan ke museum ternyata dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi menarik dan tidak membosankan. Memanfaatkan museum dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sejarah di sekolah, karena siswa dapat belajar secara langsung melalui bentuk fisik dan benda-benda koleksi museum yang interaktif. Siswa juga termotivasi untuk menggali informasi dan membangun komunikasi yang baik dengan lingkungan. Dengan belajar sejarah ke museum ternyata menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan bagi siswa.

Namun, dalam pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah ternyata masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang menjadi kendala dalam mengoptimalkan pemanfaatan museum. Kendala tersebut dialami dan dirasakan oleh pengelola museum, guru sejarah, dan siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, kendala tersebut diantaranya:

- 1) Kurangnya sumber daya manusia (SDM yang mempengaruhi aspek manajerial pelayanan dan pengelolaan museum menjadi kurang maksimal.
- 2) Minimnya dana operasional museum.
- 3) Sulitnya perijinan yang sulit dari birokrasi sekolah untuk mengadakan kunjungan ke museum.
- 4) Tidak adanya program ke museum dari Sekolah.
- 5) Kurangnya perhatian dan sosialisasi dari pengelola museum.

Berbagai faktor yang menjadi penghambat dalam pengoptimalisasi pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia, sebenarnya dapat diatasi dengan pengelolaan museum yang baik. Museum sebagai layanan pendidikan yang bertugas dalam menginformasikan pengetahuan sejarah harus dapat memberikan pelayanan yang baik. Pelayanan tersebut tidak hanya berupa bimbingan dan arahan, melainkan juga bias berupa penyediaan fasilitas yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran, kebersihan, tata letak pameran koleksi, dan lain-lain. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi siswa dalam memanfaatkan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai sumber belajar sejarah.

Dalam meningkatkan eksistensi Muuseum Keprajuritan Indonesia dan melihat dari fenomena siswa yang kurang memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah, pengelola museum dibantu oleh Pusat Sejarah TNI mengadakan program-program edukasi yang menarik. Program edukasi tersebut dirancang menyesuaikan perubahan zaman dan kondisi saat ini. Program edukasi yang diadakan bernama "*Genta Bangsa Goes To School*". Program ini menjadi wadah sosiaslisasi ke sekolah-sekolah dalam memperkenalkan Museum Keprajuritan Indonesia. Selain itu, Museum Keprajuritan Indonesia juga pernah bekerjasama dengan BEMP Pendidikan Sejarah UNJ dalam kegiatan "*Hysteric 2019*". Program kegiatan Hysteric merupakan kompetisi untuk menguji pemahaman pengetahuan sejarah dan menjadi sarana pembinaan positif terhadap pelajar serta membangun kepedulian terhadap sejarah bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994). *Buku Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Edukatif*. Jakarta.
- [2] Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakaryo.
- [3] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 75 Tahun 2016 Tentang Komite Sekolah, Pasal 10 Ayat 1 dan 2.
- [4] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, Pasal 181 tentang larangan pendidik dan tenaga kependidikan, baik perseorangan maupun kolektif.
- [5] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 ayat 1.
- [6] Sedyawati, E. (1998). *Taman Mini Indonesia Indah (TMII)*. Jakarta: PT. Mardi Mulyo.
- [7] Tim Pusjarah TNI. (2008). *Buku Panduan Museum Keprajuritan Indonesia*. Jakarta: Markas Besar Tentara Nasional Indonesia Pusat Sejarah.
- [9] Wardoyo, Imam. (2019). Wawancara "Sejarah berdirinya Museum Keprajuritan Indonesia dan Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia sebagai Sumber Belajar Sejarah". Museum Keprajuritan Indonesia.
- [10] Yulianto, K. (2016). *Di Balik Pilar-Pilar Museum*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.