

Museum dan Pendidikan

Pengembangan Muatan Lokal
Wisata Budaya Berbasis Kompetensi

Presentasi:
V. Indah Sri Pinasti
HY. Agus M

Persoalan yang Dihadapi Museum

- Sepi pengunjung
- Biaya Operasional
- Tidak terawat
- Kerusakan
- Kreativitas SDM



(SKH Kedaulatan Rakyat 20 Maret 2002 : 15)

Fenomena di Lapangan

- ◆ Museum Perjuangan Merana
- ◆ Memberdayakan Museum
- ◆ Wajib Kunjung Museum
- ◆ Jangan Biarkan Museum Sepi
- ◆ Ketiadaan Data/Informasi

Hasil penelitian

- ◆ Pengunjung datang hanya sekedar iseng saja
- ◆ Pelajar datang ke Museum karena ada tugas dari sekolah
- ◆ Belum ada pernyataan datang ke Museum sebagai tujuan utama

Perkembangan Museum

- ◆ Gudang penyimpanan benda-benda warisan budaya yang bernilai luhur
- ◆ Tempat pemeliharaan benda-benda Peninggalan Sejarah dan Budaya, Pengawetan, Penyajian atau Pameran
- ◆ Tempat pendidikan secara umum dan untuk kepentingan masyarakat luas

International Council of Museum (ICOM)

Museum adalah suatu lembaga yang:

- ✦ bersifat tetap,
- ✦ tidak mencari keuntungan,
- ✦ melayani masyarakat/terbuka untuk umum,
- ✦ mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan benda-benda pembuktian material manusia dan langkahnya
- ✦ Untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi

Existensi Museum

Museum dengan berbagai kelebihannya ditinjau dari :
Koleksi (keanekaragaman/jenis museum)

1. Statusnya

- a. Negeri
- b. Swasta

2. Ruang Lingkupnya

- a. Pusat
- b. Daerah

3. SDM

4. Aspek-Aspeknya

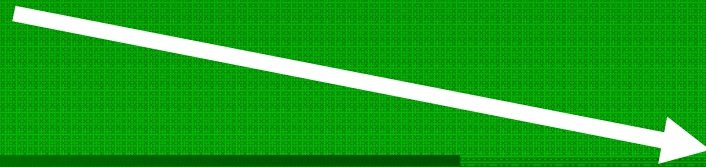
- a. Edukatif
- b. Inovatif
- c. Imajinatif
- d. Rekreatif

Reformasi Pendidikan

Paolo Freire (ahli pendidikan dari Brasil)

Banking Education

(metode mengajar lama)



Problem Posing Education

(metode mengajar baru)

Metode Induktif

Siswa belajar melalui :

- Belajar di Lapangan
- Langsung Melakukan Observasi
- Melihat Fenomena dan Menganalisis

Dengan demikian pembelajaran meliputi :

- Ranah Afektif
- Ranah Kognitif
- Ranah Psikomotorik

Stereotipe Negatif Belajar Sejarah dan Budaya

- Membosankan
- Statis
- Hafalan
- Stressfull
- Loyo tak Bergairah, mengantuk
- Tak termotivasi

Perubahan

Out Class

- ◆ Siswa lebih aktif
- ◆ Menjadi sebuah pengalaman
- ◆ Menyenangkan dan mengasyikan
- ◆ Merangsang pikiran
- ◆ Menumbuhkan inspirasi

Renungan

Siapakah Museum menjadi wahana pembelajaran

- Sumber Daya Manusia
- Koleksi
- Bimbingan
- Kerjasama Dengan lembaga terkait

