

**PENGELOLAAN KOLEKSI ARKEOLOGI SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI
MUSEUM DAERAH KABUPATEN BANGGAI**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Sastra
di Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin**

Oleh :

IFTITAH SULING

F611 16 003

**DEPARTEMEN ARKEOLOGI
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

MAKASSAR

2021

**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

LEMBAR PENGESAHAN

Sesuai Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor:
67/UN4.9.1/KEP/2020 tanggal 13 Januari 2020, dengan ini kami menyatakan
menerima dan menyetujui skripsi ini.

Makassar, 12 Juli 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

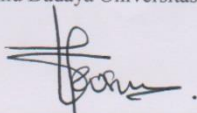

Dr. Rosmawati, S.S., M.Si.
Nip. 197205022005012002




Yadi Mulyadi, S.S., M.A.
Nip. 198003192006041003

Disetujui untuk diteruskan
Kepada Penitia Ujian Skripsi.
Dekan,

u.b. Ketua Departemen Arkeologi
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

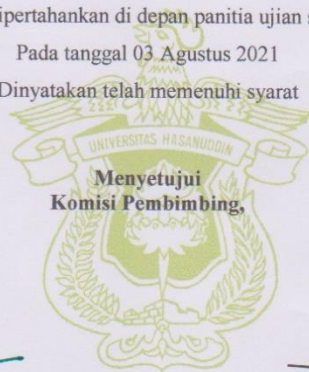

Dr. Rosmawati, S.S., M.Si.
Nip. 197205022005012002

SKRIPSI
**PENGELOLAAN KOLEKSI ARKEOLOGI SEBAGAI MEDIA BELAJAR
DI MUSEUM DAERAH KABUPATEN BANGGAI**

Disusun dan diajukan oleh

Iftitah Suling
F611 16 003

Telah dipertahankan di depan panitia ujian skripsi
Pada tanggal 03 Agustus 2021
Dinyatakan telah memenuhi syarat



**Menyetujui
Komisi Pembimbing,**

Pembimbing I

Dr. Rosmawati, S.S.,M.Si.
Nip: 197205022005012002

Pembimbing II

Yadi Mulvadi, S.S.,M.A.
Nip: 198003192006041003

Dekan
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
Nip: 196407161991031010

Ketua Departemen Arkeologi
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Dr. Rosmawati, S.S.,M.Si.
Nip: 197205022005012002

**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Pada hari Senin, 09 Agustus 2021 Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik Skripsi yang berjudul :

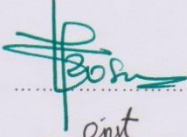
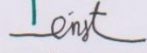
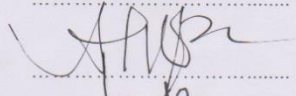
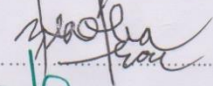
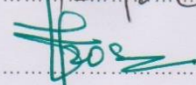
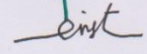
**PENGELOLAAN KOLEKSI ARKEOLOGI SEBAGAI MEDIA BELAJAR
DI MUSEUM DAERAH KABUPATEN BANGGAI**

Yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



Makassar, 09 Agustus 2021

Panitia Ujian Skripsi

1. Dr. Rosmawati, S.S.,M.Si.	Ketua	
2. Yadi Mulyadi, S.S.,M.A	Sekretaris	
3. Dr. Anwar Thosibo, M.Hum.	Penguji I	
4. Dr. Erni Erawati, M.Si.	Penguji II	
5. Dr. Rosmawati, S.S.,M.Si.	Pembimbing I	
6. Yadi Mulyadi, S.S.,M.A	Pembimbing II	

Pernyataan Keaslian Skripsi

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan;

Nama : Iftitah Suling

Nim : F611 16 003

Program Studi : Arkeologi

Fakultas : Ilmu Budaya

Judul Skripsi : "Pengelolaan Koleksi Arkeologi Sebagai Media Belajar Di Museum Daerah Kabupaten Banggai".

Menyatakan dengan sungguh-sungguhnya serta sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri kecuali kutipan yang semuanya telah di jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Makassar, 10 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan



Iftitah Suling

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, Ucapan puji dan syukur tak hentinya penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat Rahmat-Nya, skripsi ini bisa disusun dan diselesaikan. Dalam proses penyelesaian skripsi ini tentu tidaklah mudah dan melalui rangkaian yang panjang, mulai dari tahap awal penulisan proposal, penelitian hingga penulisan laporan akhir. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Namun besar harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan dapat diaplikasikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih, kepada:

1. Prof. Dr. Dwia Aries Tina Palubuhu, M.A, selaku rektor Universitas Hasanuddin.
2. Prof. Dr. Akin Duli, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
3. Dr. Rosmawati, S.S.,M.Si. Selaku ketua Departemen Arkeologi.
4. Terima kasih kepada Ibu Dr. Rosmawati, S.S., M.Si selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini. Mudah-mudahan setelah ini beliau tetap memberikan saran-saran dalam berbagai hal.

5. Terima kasih kepada Bapak Yadi Mulyadi, S.S.,M.A selaku Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan waktu, tenaga, arahan, bimbingan dan motivasi selama penyelesaian skripsi ini. Besar harapan penulis kepada beliau untuk tetap membuka pintu bimbingan dalam berbagai hal setelah penulis menyelesaikan studi.
6. Drs. Iwan Sumantri, M.A.,M.Si selaku Penasehat Akademik, terimah kasih atas bimbingan dan petunjuk yang sangat berharga selama penulis menjalankan masa studi di Departemen Arkeologi.
7. Sekretaris Departemen Arkeologi Yusriana, S.S., M.A serta seluruh staf pengajar Departemen Arkeologi kepada Dr. Anwar Toshibo, M.Hum, Prof. Akin Duli, M.A., Dr. Hasanuddin, M.A, Dr. Erni Erawati, M,Si, Dr. Khadijah Thahir Muda, M.Si, Yadi Mulyadi, S.S.,M.A, Supriadi, S.S.,M.A, Asmunandar, S.S.,M.A, Drs. Iwan Sumantri, M.A.,M.Si, Nur Ihsan Patunru S.S., M.Hum., Dr. Muhammad Nur, S.S.,M.A, Dr. Muhlis, M.Hum., M. Bahar Akkase Teng, Lcp., M.Hum., Dr. Eng. Ilham Alimuddin, S.T.,M.Gis., dan Ir. H. Djamaluddin, M.T yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis kedepannya.
8. Terima kasih kepada Bapak Syarifuddin Dg. Ngempo S.E yang telah membantu pengurusan akademik penulis selama menjadi mahasiswa di Departemen Arkeologi.

9. Terima kasih kepada Bapak Dr. Anwar Toshibo, M.Hum, selaku Dosen penguji I dan Ibu Dr. Erni Erawati, M.Si selaku Dosen penguji II yang telah memberikan arahan, masukan dan kritik kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Terima kasih kepada Ibu Hj. Nurdjalal S.H dan Ibu Yusriani A. Jangon S.S., M.M selaku Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banggai dan Kepala Museum Daerah Kabupaten Banggai yang telah memberikan akses penulis untuk melangsungkan penelitian.
11. Terima kasih kepada pengelola museum khususnya Ibu Nurfitriana S.KM dan Bapak Hairullah Sapii S.P yang telah bersedia menjadi narasumber selama proses penelitian berlangsung.
12. Terima kasih untuk Keluarga Mahasiswa Arkeologi (KAISAR) yang telah memberikan banyak pelajaran berharga bagi penulis.
13. Teman-teman Landbridge (Arkeologi 2016) yang telah kebersamai selama perkuliahan. Terima kasih atas segala bentuk bantuan dan cerita yang penulis dapatkan. Bahagia bisa mengenal kalian semoga sukses menyertai kita semua.
14. Pendamping Kelompok 4 kak Syarafat dan kak Fatimah terima kasih atas arahan dan ilmunya selama dilapangan dan untuk teman kelompok 4 Landasstular XXVI Zul, Wana, Alwi, Acci, dan Musfirah. Terima kasih telah memberi warna perjalanan di alam terbuka Majene, Sulawesi Barat.

15. Teman-teman Sisterfillah, Putri Amaliyah Jasman S.S., Yulastri Yulia M S.S., Siti Ainin Fijriani, Dian Ayu Lestari, Irahmatang, Masida Aryati Sulastri, dan Destania Prisilya yang telah memenuhi cerita di waktu akhir perkuliahan. Semoga sukses menyertai kita semua.
16. Terima kasih untuk Forum Kreativitas Anak Kabupaten Banggai (FORKAB) yang telah menjadi keluarga selama berada diperantauan kota Makassar. Terkhusus Utus-Utut Sangalu 7.
17. Teman-teman yang dipertemukan dilokasi KKN terima kasih telah menambah keseruan penulis dalam masa perkuliahan. Buat teman posko Desa Kampala Fadhilah Amaliyah Syarif S.H, Dwi Pratiwi S.Farm, Sulfadli Bahri S.T, Ahmad Rizal Bakri, Arkan Alam Putra, Natalia Lapu, dan semua Teman KKN di Kabupaten Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur, Angkatan 102 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga sukses menyertai kita semua.
18. Terima kasih kepada Fikri, Ka Ishak, dan Anca. Berkat bantuan selama penulis melakukan penelitian.
19. Terima kasih kepada dua saudara saya Rahadian Suling dan Suryawan Suling atas doa dan dukungan selama ini untuk penulis.
20. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
21. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Teristimewa skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua yang saya cintai yaitu Bapak Masrudin Suling dan Ibu Asia Budjang yang telah memberikan motivasi, doa, dan dukungan dana selama perkuliahan sehingga penulis bisa sampai pada tahap menyelesaikan skripsi ini dan berjalan dengan lancar.

Makassar, 30 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Metode Penelitian	8
1.5.1 Pengumpulan Data.....	9
1.5.2 Pengolahan Data	12
1.5.3 Penafsiran Data.....	12
1.6 Sitematika Penulisan	13
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	14
2.1.1 Pengertian Museum	14
2.1.2 Alur Cerita (<i>Story Line</i>)	15
2.1.3 Pendekatan dan Model Penyajian Koleksi/Ekshebisi	16
2.1.4 Edukasi Museum.....	18
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian.....	24
3.2 Gambaran Umum Museum.....	25
3.2.1 Sejarah Singkat Museum Daerah Kabupaten Banggai	25
3.2.2 Visi Misi Museum Daerah Kabupaten Banggai	26
3.2.3 Struktur Organisasi	27
3.2.4 Konstruksi Bangunan.....	27
3.2.4 Pengunjung Museum Daerah Kabupaten Banggai	29

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Koleksi Museum	31
4.2 Model Penataan Koleksi	36
4.3 Model Penyajian Koleksi Arkeologi.....	36
4.4 Model Penyajian Informasi Koleksi Arkeologi	37
4.4.1 SDM Museum Daerah Kabupaten Banggai.....	38

BAB V EVALUASI DAN PERAN MUSEUM UNTUK OPTIMALISASI PENDIDIKAN MELALUI KOLEKSI ARKEOLOGI

5.1 Evaluasi Publikasi dan Edukasi Museum	44
5.1.1 Program dan Kegiatan Pengembangan Edukasi Museum Daerah Kabupaten Banggai.....	46
5.2 Analisis Perspektif Pengunjung	47
5.2.1 Dimensi Manfaat.....	48
5.2.2 Dimensi Pelayanan	49
5.2.3 Dimensi Kepuasan	50
5.3 Pemanfaatan Museum Sebagai Media Belajar	53
5.3.1 Pameran Tetap	54
5.3.2 Komunikasi Langsung	55
5.3.3 Pendidikan Museum Dengan Teknologi Digital	56
5.3.4 Penunjang Museum.....	57
5.3.5 Publikasi dan Promosi	57
5.4 Keinginan Pengunjung Terhadap Museum.....	60

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	62
6.2 Saran	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Jumlah Pengunjung	29
2. Kualifikasi Pendidikan Pengelola Museum	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Teori Pengetahuan.....	19
2. Teori Pengetahuan.....	20
3. Peta Kabupaten Bangga	24
4. Gedung Museum Daerah Kabupaten Banggai.....	25
5. Gedung Museum Daerah Kabupaten Banggai.....	25
6. Struktur Organisasi Museum Daerah Kabupaten Banggai	27
7. Denah Museum Daerah Kabupaten Banggai	28
8. Pakaian Adat	31
9. Koleksi Prasejarah.....	32
10. Koleksi Foto.....	32
11. Koleksi Meriam, Gong, Pedang.....	33
12. Koleksi Foto	33
13. Koleksi Foto Lokasi Cagar Budaya	33
14. Koleksi Tinggalah Kerajaan Banggai	33
15. Koleksi Tinggalan Kerajaan Banggai	34
16. Koleksi Tinggalan Kerajaan Banggai	34
17. Koleksi Mata Uang dan Pedang.....	34
18. Koleksi Tinggalan Kerajaan Banggai	34
19. Koleksi Keramik	35
20. Koleksi Keramik	35
21. Koleksi Temporer.....	35
22. Koleksi Temporer.....	35

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Hal
1. Dimensi Pemanfaatan Museum Daerah Kabupaten Banggai	48
2. Dimensi Pelayanan Museum Daerah Kabupaten Banggai.....	49
3. Dimensi Kepuasan Museum Daerah Kabupaten Banggai	50

ABSTRAK

Iftitah Suling. *“Pengelolaan Koleksi Arkeologi Sebagai Media Belajar Di Museum, Daerah Kabupaten Banggai”*, **dibimbing oleh Rosmawati dan Yadi Mulyadi.**

Museum Daerah Kabupaten Banggai merupakan museum yang menyajikan koleksi terkait sejarah Kabupaten Banggai. Sebuah museum berfungsi bukan hanya sebagai tempat penyimpanan barang tua namun juga sebagai media belajar kepada masyarakat. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui keberhasilan Museum Daerah Kabupaten Banggai dalam mengoptimalkan peran pendidikan dalam pemanfaatan informasi melalui koleksi arkeologi dalam hal mengajak masyarakat untuk berkunjung dan belajar di museum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mendeskripsikan hal-hal yang menjadi pengamatan situasi dan kondisi di museum. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Museum Daerah Kabupaten Banggai ditata berdasarkan sejarah dan perkembangan Kabupaten Banggai dari masa kerajaan, kolonial hingga sekarang. Namun dalam pengelolaannya belum bisa dikatakan maksimal. Museum Daerah Kabupaten Banggai telah menjalankan peranan sebagai sarana belajar masyarakat. Namun Museum Daerah Kabupaten Banggai perlu mengembangkan ke arah yang lebih baik dan masih perlu melakukan penelitian serta penambahan koleksi untuk bisa menunjang program-program edukasi yang akan dijalankan oleh museum.

Kata Kunci: Museum Daerah Kabupaten Banggai, Peran Museum, Media Belajar

ABSTRACT

Iftitah Suling *“Management of Archaeological Collections as Learning Media in Museums, Banggai Regency”*, **guided by Rosmawati and Yadi Mulyadi.**

The Banggai Regency Regional Museum is a museum that presents collections related to the history of Banggai Regency. A museum functions not only as a place to store old goods but also as a medium for learning to the public. This research was conducted to determine the success of the Banggai Regency Regional Museum in optimizing the role of education in the use of information through archaeological collections in terms of inviting the public to visit and study at the museum. The method used in this study is a qualitative method by describing things that are observed in the situation and conditions in the museum. The data collected was analyzed qualitatively. This study concludes that the Banggai Regency Regional Museum is organized based on the history and development of Banggai Regency from the royal, colonial to the present. However, in its management it cannot be said to be optimal. The Banggai Regency Regional Museum has played a role as a means of community learning. However, the Banggai Regency Regional Museum needs to develop in a better direction and still needs to do research and add collections to be able to support educational programs that will be run by the museum.

Keywords: Banggai Regency Regional Museum, Role of Museum, Learning Media

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Upaya pemahaman kepada masyarakat tentang arkeologi merupakan salah satu cara untuk pemenuhan rasa ingin tahu manusia terhadap budaya masa lampau. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab sosial arkeologi untuk memberikan manfaat terhadap masyarakat melalui hasil penelitiannya. Dengan demikian, keterlibatan arkeologi dalam mengemas hasil penelitian yang mampu dibaca dan dicerna oleh masyarakat akan menegaskan perannya dalam pembangunan bangsa. Arkeologi diharapkan mampu menjawab kebutuhan masa kini dan mampu membawa perubahan kualitas manusia masa depan. Oleh karena itu, segala bentuk pelestarian dan pemanfaatan harus dikemas dengan baik agar dapat memenuhi segala kebutuhan dan kepentingan masyarakat baik kepentingan ideologis, akademis, maupun ekonomis.

Tanggung jawab arkeologi dalam pemenuhan rasa ingin tahu masyarakat dapat dilakukan dengan mempublikasikan serta mengedukasi hasil penelitian kepada masyarakat. Karena segala informasi arkeologi harus disampaikan ke publik. Oleh sebab itu, keberhasilan pelestarian serta pemanfaatan sumberdaya arkeologi dapat dilihat dari kebermaknaan sosial bagi masyarakat setempat. Hal ini dipandang penting saat ini karena masyarakat bukan hanya diajak mengapresiasi sumberdaya arkeologi, tetapi mereka juga bisa mengetahui betapa pentingnya arkeologi bagi masyarakat.

Masyarakat akan diberi penjelasan mengenai arkeologi dan diharapkan dapat mengikuti konsep, pandangan, serta pemikiran yang benar sesuai dengan kaidah keilmuan. Jadi setiap kepentingan dalam penelitian harus diimbangi dengan kepentingan publik, agar masyarakat lebih mudah dalam memahami hasil penelitian arkeologi (Renfrew 2016).¹

Publikasi arkeologi berpengaruh positif dalam pembentukan jati diri serta pembangunan karakter bangsa bagi masyarakat, karena melalui koleksi arkeologi masyarakat dapat memahami nilai sejarah serta budaya masa lampau. Kejatuhan politik hanya kehilangan penguasa; kejatuhan ekonomi hanya kehilangan sesuatu; tetapi kalau kejatuhan karakter, maka suatu bangsa akan kehilangan segalanya (Yudi Latif, 2009)². Oleh karena itu pentingnya mengemas hasil penelitian arkeologi yang dapat dipahami masyarakat akan menegaskan keberadaanya yang mampu menjadi perekat suatu bangsa.

Melihat kondisi saat ini tentu publikasi arkeologi dapat dilakukan dengan berbagai cara, tergantung kebutuhan masyarakat. Beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menyelenggarakan seminar, menggunakan media sosial, menerbitkan tulisan hasil penelitian, serta melakukan pameran baik itu pameran permanen atau kontemporer. Pameran menjadi pilihan yang cukup efektif untuk melakukan publikasi dan edukasi arkeologi kepada masyarakat.

¹ Collin Renfrew and Paul Bahn (2016), *Archaeology: Theory, Methods, and Practice*. Thames and Hudson Inc. Seventh Edition.

² Yudi Latif (2009), *Menyemai Karakter Bangsa: Budaya Kebangkitan Berbasis Kesastraan*. Kompas.

Pameran arkeologi biasanya diadakan di museum, karena hal itu dianggap cukup efektif untuk melakukan publikasi arkeologi kepada masyarakat. Dalam definisi *ICOM Code of Professional Ethics* tahun 2017 menjelaskan bahwa museum memiliki tugas penting untuk mengembangkan peran pendidikan dan menarik khalayak yang lebih banyak dari berbagai kelompok atau wilayah. Interaksi dengan komunitas pendukung dan promosi yang dilakukan merupakan bagian tak terpisahkan dari peran pendidikan museum. Menurut Edson dan Dean (1996:194)³ museum harus mengambil setiap peluang untuk mengembangkan perannya sebagai suatu sumber daya pendidikan yang dapat digunakan oleh semua lapisan masyarakat atau kelompok khusus yang membutuhkan pelayanan.

Secara umum museum mempunyai tiga peranan dalam masyarakat; Pertama, memastikan perawatan dan konservasi warisan budaya. Kedua, memberikan dukungan kepada institusi pendidikan, memberikan fasilitas kegiatan belajar dan kegiatan budaya. Ketiga, membangun identitas di lokasi tempat mereka berada (Ambrose-Paine 2006 dalam Zahir 2010)⁴. Dengan demikian museum mempunyai peluang untuk menjadi sumber informasi masyarakat mengenai koleksi arkeologi dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap budaya bangsa. Museum dengan citra yang menarik adalah museum yang memberikan pelayanan edukasi dan rekreasi yang kemudian menjadi daya tarik masyarakat untuk datang berkunjung (Indra Rukmana

³ Gary Edson, David Dean (1996). *The Handbook for Museums*. Routledge.

⁴ Timothy Ambrose (2006), Crispin Paine. *Museum Basics*. Routledge.

2019)⁵. Ketika pelajar datang mengunjungi museum, mereka bukan hanya sekedar bisa melihat foto-foto seperti dalam buku, tetapi dapat memegang, mengagumi, dan bertanya tentang benda-benda yang ada di museum (Ahmad, 2010)⁶.

Peran museum dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentu tidak terlepas dari kontribusi arkeologi. Selain menjadi sumber informasi museum juga harus membantu agar arkeolog dapat menjalin hubungan dengan masyarakat untuk pelibatan masyarakat dalam pengelolaan museum dengan tujuan keberlanjutan dari peran museum tersebut. Karena Masyarakat yang dilibatkan diharapkan mampu untuk mengembangkan program kreatif terhadap penemuan arkeologi (John H.Jamesan dan Sherene Baugher, 2007)⁷. Relevansi museum terhadap arkeologi adalah sebagai sumber informasi/referensi sejarah, budaya, dan semua yang berhubungan dengan studi arkeologi (Syahril, 2018)⁸. Selain itu, arkeologi dapat memberikan sumbangsih dari hasil-hasil penelitian yang dilakukan untuk menambah koleksi yang ada di museum.

Tuntutan akan museum yang lebih menarik untuk dikunjungi masyarakat tentu diperlukan kreativitas dalam penyajian. Namun, terlepas dari hal itu peran koleksi merupakan hal yang sangat penting. Informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat adalah informasi yang terdapat pada koleksi yang disajikan oleh museum. Koleksi

⁵ Indra Rukmana (2019). *Strategi Pengelolaan Museum Benteng Vredeburg sebagai Wisata Warisan Budaya di Yogyakarta*. Jurnal Tata Kelola Seni.

⁶ Tsabit Azinar Ahmad (2010). *Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Zaman Prasejarah*. Semarang:Paramita.

⁷ John H.Jamesan dan Sherene Baugher (2007). *Past Meets Present: Archaeologist Partnering With Museum Curators, Teacher, and Community Group*. New York: Springer Science+Business Media.

⁸ Syahril Ramadhan (2018). *Museum Kota Makassar Sebagai Sarana Pernelajaran Nonformal: Kajian Cultural Resource Management*. Makassar: Universitas Hasanuddin.

Museum adalah benda cagar budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata yang disimpan, dirawat, diamankan, dan dimanfaatkan (PP No. 66/2015 Pasal 1 butir 3). Adapun, hal yang perlu dilakukan agar dapat mendorong masyarakat dalam menjelajah dan mengembangkan minat mereka terhadap budaya masa lampau perlu dicapai dengan penceritaan, penginterpretasian, pemeliharaan koleksi artefak-artefak arkeologis serta, penyajian koleksi yang baik melalui museum (Sarjiyanto, 2010:96)⁹

Lebih lanjut Susantio dan Mindra (1985)¹⁰ mengatakan, museum berupaya menyajikan benda-benda arkeologi yang menjadi koleksi kepada masyarakat luas dalam cara-cara yang mencakup sifat menarik, memuaskan rasa ingin tahu, dan memberikan inspirasi kepada para pengunjung (museum sebagai sarana inspirasi dan rekreasi).

Salah satu museum yang bisa dikembangkan sebagai media belajar arkeologi kepada masyarakat adalah Museum Daerah Kabupaten Banggai yang dibawah oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banggai yang terletak di Jalan, Samratulangi Nomor 35 Kelurahan Bungin, Kota Luwuk, Kabupaten Banggai, Provinsi Sulawesi Tengah. Museum Daerah Kabupaten Banggai merupakan tempat

⁹ Sarjiyanto (2010). *Pembentukan Museum Arkeologi Indonesia*. Depok: Universitas Indonesia.

¹⁰ Djulianto Susantio, dan Mindra Faizaliskandiar (1985). *Arkeologi Publik; Sebuah Pengantar. Kemah Kerja dan Studi Arkeologi*, HIMA Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

untuk menyimpan, memelihara, dan mengenalkan koleksi-koleksi benda peninggalan dari Kerajaan Banggai.

Museum Daerah Kabupaten Banggai merupakan museum dengan koleksi yang cukup memadai, bangunan yang unik dan nyaman. Namun berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur, diperoleh data terkait berbagai permasalahan pengelolaan Museum Daerah Kabupaten Banggai. Salah satu permasalahan yang relevan dengan penelitian ini, yaitu fungsi museum sebagai media belajar dan obyek wisata belum terlaksana dengan baik. Hal itu dipengaruhi oleh peran dari pemerintah terutama pihak dinas kebudayaan dan dinas pariwisata yang dianggap belum inovatif sehingga pesan/informasi yang sampai ke masyarakat mengenai obyek wisata di Kabupaten Banggai tidak optimal (Suanti dan Amasita 2019)¹¹.

Akibat dari peran pemerintah yang belum terlaksana dengan baik maka dampaknya adalah persepsi masyarakat sekitar mengenai keberadaan museum tersebut masih kurang tepat. Masyarakat sekitar beranggapan bahwasanya tempat itu hanya merupakan sebuah tempat penyimpanan barang tua dengan suasana yang menyeramkan. Bahkan ada beberapa masyarakat sekitar yang tidak mengetahui keberadaannya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan guna mengetahui keberhasilan Museum Daerah Kabupaten Banggai dalam mengoptimalkan peran pendidikan dalam pemanfaatan informasi melalui koleksi arkeologi dalam hal mengajak masyarakat untuk berkunjung dan belajar di museum.

¹¹ Suanti dan Amasita (2019). *Strategi Komunikasi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam Mempromosikan Objek Wisata Kabupaten Banggai*. FISIP Universitas Muhammadiyah, Luwuk.

1.2. Permasalahan

Dari latar belakang di atas, penulis menghadirkan rumusan masalah pada Judul “Pengelolaan Koleksi Arkeologi Sebagai Media Belajar di Museum Daerah Kabupaten Banggai” sebagai berikut :

1. Bagaimana pengelolaan koleksi arkeologi di Museum Daerah Kabupaten Banggai?
2. Bagaimana model penataan dan penyajian informasi koleksi arkeologi sebagai media belajar dalam Museum Daerah Kabupaten Banggai?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan yang diharapkan bisa tercapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui koleksi arkeologi apa saja yang ada di Museum Daerah Kabupaten Banggai
2. Untuk mengetahui bagaimana pengelolaan koleksi museum dalam meningkatkan minat masyarakat datang berkunjung dan belajar di museum.
3. Untuk menciptakan sebuah model penyajian informasi arkeologi agar bisa mengoptimalkan peran museum sebagai sarana pendidikan nonformal di kalangan masyarakat

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai masukan bagi pengelola museum dalam merancang program museum untuk fungsi pendidikan, sehingga para siswa dan masyarakat yang datang

berkunjung mendapatkan penambahan pengetahuan langsung setelah berkunjung ke museum.

2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi pengelola museum apa yang dibutuhkan masyarakat dan lembaga pendidikan agar dapat dijadikan sebagai media belajar. Serta menumbuhkan minat mereka datang berkunjung ke museum.
3. Dapat menjadi rujukan bagi pengelola agar menghasilkan sebuah desain penyajian koleksi yang efektif bagi masyarakat dalam memahami koleksi Museum Daerah Kabupaten Banggai sebagai sarana belajar sehingga menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke museum

1.5. Metode Penelitian

Sebuah penelitian yang ingin dikatakan sebagai hasil karya ilmiah, tentunya perlu melakukan metode-metode untuk digunakan serta tidak terlepas pula dari metode keilmuan yang mendasarinya yang dalam hal ini menggunakan metode-metode arkeologi. Setiap penelitian arkeologi memerlukan langkah-langkah atau metode yang harus ditempuh guna mencapai tujuan penelitian yang terangkum dalam sebuah rancangan penelitian. Sebuah rancangan penelitian akan melalui proses yang akan menjawab permasalahan yang telah dijabarkan dalam penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan model miles dan huberman. Konsep model Miles dan Huberman adalah analisis yang dilakukan secara interaktif dan langsung secara terus menerus sampai tuntas, sedangkan aktifitas

dalam analisis meliputi reduksi data, penyajian data, serta menarik kesimpulan dan verifikasi. Dalam penelitian kualitatif, peneliti harus datang langsung ke museum untuk melakukan penelitian dan melakukan observasi yang bertujuan menemukan jawaban atas permasalahan yang ada.

Penelitian kualitatif sendiri merupakan penelitian deskriptif yang artinya hasil eksplorasi atas subjek penelitian atau para partisipan melalui pengamatan dan semua variannya. Sifat penelitian kualitatif yang deskriptif ini mempertegas dan menentukan bahwa peneliti secara rinci melaksanakan dan menggambarkan pengamatan serta kegiatan wawancara yang dilaksanakan dilapangan. Berikut ini dijelaskan tahapan kerja untuk mencapai tujuan penelitian :

1.5.1. Pengumpulan Data

Tahapan Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

a. Studi Pustaka

Pada proses pengumpulan data ini dilakukan dengan mencari berbagai informasi terkait dengan Museum Daerah Kabupaten Banggai. Data yang diperlukan seperti sejarah awal berdirinya Museum Daerah Kabupaten Banggai, struktur organisasi museum, visi dan misi museum, konsep pengelolaan yang diterapkan, jumlah pengunjung setiap tahun serta informasi mengenai koleksi yang dipamerkan. Selain itu juga, diperlukan referensi yang berkaitan dengan teori-teori permuseuman, konsep pengelolaan museum serta pendekatan-pendekatan yang bisa diterapkan dalam manajemen permuseuman. Pencarian data mengenai profil

wilayah Kabupaten Banggai juga akan dilakukan untuk melengkapi data penelitian.

b. Pengumpulan Data Lapangan

Pengumpulan data lapangan dilakukan dengan beberapa tahapan yakni ;

- Deskripsi : Tahapan ini digunakan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan terkait kondisi mengenai tata letak koleksi, tata pameran koleksi serta model penerapan informasi yang diterapkan saat ini.
- Dokumentasi : Digunakan untuk mengambil gambar koleksi museum dan bangunan museum secara utuh.
- Wawancara : Pengumpulan data dengan cara wawancara atau melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak atau orang yang dianggap mengetahui masalah yang ada hubungannya dengan penulisan, serta membagikan kuisisioner bagi pengunjung. Metode wawancara dibagi 2 yaitu:

- Wawancara Terbuka

Wawancara terbuka dilakukan terhadap pengelola museum dengan menggunakan metode wawancara bersifat terbuka. Dimana wawancara yang berdasarkan pertanyaan yang tidak terbatas (tidak terikat) jawabannya. Wawancara pengelola museum ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang meliputi sejarah museum, proses perkembangan, tujuan pendirian, visi dan misi, serta bagaimana tingkat pencapaian visi dan misi museum saat ini.

Pertanyaan lainnya yakni berkaitan dengan model penyajian koleksi arkeologi yang selama ini diterapkan terhadap museum dan tingkat keberhasilannya. Selanjutnya mengenai permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh museum saat ini, bagaimana pihak pengelola mengoptimalkan peran museum sebagai media informasi dan belajar untuk masyarakat.

- Wawancara Tertutup

Metode ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan mengukur tingkat keberhasilan Museum Daerah Kabupaten Banggai untuk mengkomunikasikan museum ke masyarakat. Pertanyaan yang diajukan pada pengunjung bersifat tertutup yang dimana responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Selain pertanyaan responden juga diminta memberi saran terkait pengelolaan Museum Daerah Kabupaten Banggai yang disisipkan di kuisioner. Dalam tahapan ini pertanyaan yang akan diberikan yaitu berkaitan tentang pemahaman mereka terhadap sejarah museum dan koleksi arkeologi yang dipamerkan, serta apa harapan dan keinginan masyarakat terhadap Museum Daerah Kabupaten Banggai. Metode ini dilakukan agar semakin banyak pendapat yang dapat digunakan sebagai tinjauan untuk menciptakan model publikasi yang sesuai dengan keinginan masyarakat.

1.5.2. Pengolahan Data

Bentuk Pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan evaluasi terhadap kondisi Museum Daerah Kabupaten Banggai saat ini. Kondisi yang dimaksud adalah mengidentifikasi bentuk penyajian koleksi yang diterapkan di Museum Daerah Kabupaten Banggai, dan sejauh mana museum tersebut mampu menjalankan fungsinya sebagai media penyampaian informasi/pengetahuan kepada masyarakat dengan baik. Evaluasi tersebut dilakukan dengan membandingkan model penyajian informasi yang diterapkan dengan teori dan konsep permuseuman yang ada. Selain itu, dilakukan juga pengolahan data terkait data kuisioner dan wawancara pengunjung terkait kepuasan mereka terhadap Museum Daerah Kabupaten Banggai sebagai sarana pembelajaran serta wawancara pengelola museum terkait program dan usaha dalam mengoptimalkan tugas dan fungsi museum.

1.5.3. Penafsiran Data

Penafsiran data dilakukan untuk menggabungkan hasil evaluasi yang dilakukan di Museum Daerah Kabupaten Banggai untuk mengetahui tingkat keberhasilannya sebagai sarana pembelajaran untuk masyarakat. Terkait keberhasilan atau tidaknya dalam menjalankan fungsinya, hal tersebut kemudian menjadi pertimbangan dalam memberikan rekomendasi untuk Museum Daerah Kabupaten Banggai dalam mengembangkan fungsinya sebagai sarana pembelajaran untuk masyarakat.

1.6. Sistematika Penulisan

- Bab 1 Pendahuluan berisi uraian tentang latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab 2 Tinjauan Pustaka yang berisi uraian mengenai landasan teori dan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- Bab 3 berisi tentang gambaran umum Museum Daerah Kabupaten Banggai.
- Bab 4 berisi tentang evaluasi mengenai publikasi museum sebagai media belajar. serta saran konsep pengembangan museum sebagai media belajar.
- Bab 5 berisi tentang uraian peran museum untuk optimalisasi pendidikan melalui koleksi arkeologi.
- Bab 6 Penutup yang berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Museum

Museum berasal dari bahasa Yunani “Mouseion” yang memiliki arti rumah dari Sembilan dewi Yunani yang memberikan inspirasi bagi seniman. Mouseion tersebut kemudian digunakan sebagai nama kuil untuk memuja sembilan dewi Yunani. Seiring berjalannya waktu museum berkembang sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan keingintahuan manusia terhadap bukti-bukti sejarah masa lampau.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan, museum juga merupakan tempat menyimpan barang kuno.

Museum di Indonesia termuat dalam Peraturan Pemerintah No 66 Tahun 2015 Pasal 1 Butir 1 tentang museum. Isi dari peraturan pemerintah tersebut adalah museum merupakan sebuah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat.

Definisi museum secara *Internasional* berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums) “Museum adalah lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan, diabdikan untuk kepentingan masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan memamerkan bukti-bukti bendawi manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, penelitian, dan kesenangan”.

2.1.2. Alur Cerita / *StoryLine*

Alur cerita atau sistematika pameran merupakan sekumpulan data/dokumen yang akan dipamerkan. Alur cerita disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran (Yusep, 2013). Agar informasi yang disampaikan melalui pameran dapat ditangkap dengan baik oleh pengunjung, museum perlu memperhatikan hal yang disampaikan harus membentuk sebuah cerita yang lengkap. Oleh sebab itu, alur cerita diperlukan dalam penyajian koleksi pameran. Hal ini dikarenakan dapat mempermudah komunikasi dan penyampaian koleksi museum kepada pengunjung.

Langkah selanjutnya dalam mengaplikasikan alur cerita yaitu harus membentuk sebuah cerita yang utuh dari koleksi yang disajikan. Hal yang perlu diperhatikan yaitu informasi yang diberikan merupakan informasi dari semua aspek (alam, manusia, unsur sosial budaya, teknologi, dan sejarahnya). Dengan demikian, pengunjung tidak hanya menangkap sepinggal cerita dari sebuah koleksi, namun

pengunjung juga mampu menangkap keseluruhan pesan yang ingin disampaikan oleh seluruh koleksi museum (Syahril, 2018).

2.1.3. Pendekatan dan Model Penyajian Koleksi/Ekshebisi

Setiap pameran merupakan salah satu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi. Dalam permasalahan tersebut beberapa pendekatan yang bisa digunakan dalam penyajian koleksi yaitu sebagai berikut;

- a. Pendekatan Kronologi, merupakan penyajian koleksi secara kronologis dari waktu ke waktu dengan menempatkan benda koleksi dan informasi pendukungnya secara berurutan sesuai alur kunjungan dan juga linier dari fase awal hingga akhir.
- b. Pendekatan Taksonomik, merupakan penyajian koleksi yang memiliki kesamaan jenis serta berdasarkan pada kualitas, kegunaan, gaya, periode dan pembuat.
- c. Pendekatan Tematik, merupakan penyajian koleksi yang tidak menekankan pada objeknya, tetapi lebih menekankan pada tema dengan cerita tertentu.
- d. Pendekatan Gabungan, merupakan gabungan atau kombinasi dari pendekatan kronologi, taksonomik dan tematik.

Sedangkan untuk model penyajian koleksi museum sendiri terdiri atas tiga sudut pandang (*world view*) model penyajian, yaitu positivistic, interpretatif, dan emansipatoris.

1. Positivistik, sudut pandang yang menyajikan *message*-nya dengan metode didaktik. Dalam menyajikan ekshibisinya, pengunjung diatur untuk bergerak dari sajian yang satu ke sajian yang lain sambil membaca cerita yang tercetak dalam label, atau melalui pengaturan untuk mengikuti pemandu sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan olehnya. Sudut pandang ini memberikan pengetahuan kepada pengunjung melalui berbagai sajian yang disampaikan secara sistematis dan terstruktur.
2. Interpretatif, sudut pandang yang mengundang pengunjung untuk melakukan sendiri interaksi dengan berbagai sajian yang ditampilkan. Pengunjung dapat dengan bebas, melakukan interpretasi sendiri terhadap sajian-sajian tersebut, dan dipersilahkan untuk secara kreatif membangun sendiri pengetahuannya.
3. Emansipatoris, sudut pandang ini pengunjung dibentuk persepsinya melalui sajian yang ditampilkan, khususnya yang berkaitan dengan fenomena sosial yang berkenaan dengan ketidakadilan atau ketidaksetaraan. Ditinjau dari kerangka berfikirnya yang demikian, maka yang disajikan bukan lagi objek, melainkan maknanya yang ditampilkan secara logis sehingga dapat ditangkap dan dimengerti oleh pengunjung (Magetsari, 2016).

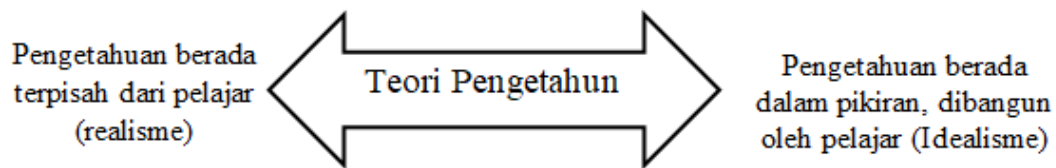
2.1.4. Edukasi Museum

Menurut Bruninghaus dan Knubel (2004) tujuan dari edukasi museum, yaitu agar bisa memperkenalkan berbagai nilai dan aspek budaya, seni, sejarah, kepada masyarakat melalui program edukasi dan pameran di museum. Dengan demikian, setiap tindakan museum harus bertujuan untuk melayani masyarakat dan pendidikannya (Zahir, 2010). Pernyataan ini juga sesuai dengan pernyataan Edson dan Dean (1999) bahwa setiap museum mempunyai tanggung jawab pelayanan dalam bidang pendidikan kepada masyarakat. Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya jika museum ingin melaksanakan suatu program edukasi yang berorientasi terhadap pelayanan masyarakat, maka harus memperhatikan prinsip serta prioritas kebijakan.

Selanjutnya, edukasi di museum juga tidak terlepas dari teori yang mendasarinya. Menurut Hein (1998) museum perlu memiliki kebijakan untuk mengadopsi teori pendidikan untuk menjelaskan ekshebisi museum dan tata pameran, sehingga pengunjung akan menerima pesan-pesan pendidikan secara lebih kuat di museum.

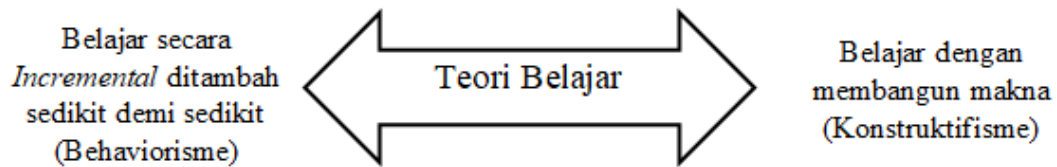
Hein dalam bukunya yang berjudul *Learning in the 19 Museum* menjelaskan bahwa teori edukasi terdiri atas teori belajar (*learning theories*) dan teori pengetahuan (*theories of knowledge*) (Hein, 1998:16). Ada dua pandangan yang saling berlawanan dalam teori pengetahuan, yang pertama berpendapat bahwa pengetahuan itu berada di luar atau terpisah dari diri si pelajar, pandangan ini disebut dengan *realisme*.

Sementara itu, lawan dari realisme, yaitu idealisme menyatakan bahwa pengetahuan itu berada dalam pikiran dan dibangun oleh si pelajar (Hein, 1998:17 – 18; 1994:73 – 74; 1995:21; Hooper-Greenhill, 1994:68). Dua pendapat tersebut dapat digambarkan dalam sebuah kontinum seperti berikut:



Gambar 1. Teori Pengetahuan (Sumber: Hein 1998:18)

Selanjutnya, teori belajar yang mendasari pemikiran mengenai bagaimana seseorang belajar juga terdiri atas dua pandangan yang berbeda. Pandangan yang pertama berasumsi bahwa belajar terdiri atas asimilasi incremental dari berbagai informasi, fakta dan pengalaman, hingga akhirnya menghasilkan pengetahuan (behaviorisme). Sementara itu, menurut konstruktivisme, belajar terdiri atas seleksi dan organisasi data yang relevan dari pengalaman, dalam hal ini mereka meyakini bahwa orang belajar dengan membentuk pengetahuannya (Hein, 1998: 21 – 23; 1994:74; Hooper-Greenhill, 1994:21). Seperti teori pengetahuan, teori belajar ini juga dapat ditampilkan dalam kontinum seperti berikut:



Gambar 2. Teori Pengetahuan (Sumber: Hein 1998:23)

Oleh Hooper-Greenhill, dua pendekatan pada teori pengetahuan dan teori belajar ini dapat mendukung interpretasi peran dari pengajar. Jika kita berpikir bahwa pengetahuan berada di luar diri orang yang belajar, dan proses belajar tersebut menjadi bagian dari pengetahuan, maka tugas bagi pengajar adalah untuk mengirimkan pengetahuan itu kepada orang yang belajar. Orang yang belajar dianggap sebagai 'botol kosong yang harus diisi', pasif dan sebagai penerima pengetahuan yang diberikan oleh pengajar. Sementara jika kita berpikir bahwa pengetahuan dihasilkan oleh orang yang sudah memiliki pengetahuan tersebut, dan prosesnya sebagai aktivitas pikiran dengan kerangka sosial budaya, maka peran pengajar adalah sebagai fasilitator (Hooper-Greenhill, 1994:68 dalam sulistyowati, 2011).

Dalam pandangan konstruktivis, peran edukator di museum adalah untuk memfasilitasi cara belajar aktif lewat penanganan objek dan diskusi, yang dihubungkan dengan pengalaman konkret. Dalam konteks edukasi di museum, dengan didasarkan pada paradigma konstruktivis, museum atau edukator dapat bertindak sebagai fasilitator. Walaupun demikian, pihak museum dapat menggunakan

cara didaktik sebagai aspek lain dalam hubungannya dengan publiknya (Hooper-Greenhill, 1994:68 dalam sulistyowati, 2011).

Berdasarkan konsep dan teori edukasi di museum tersebut, maka dalam penentuan strategi edukasinya, museum dapat menggunakan strategi belajar aktif (active learning) yang dapat melibatkan seluruh indra dan pengalaman pengunjung lewat konsep edutainment. Dalam pelaksanaannya, dan dalam rangka memperluas akses masyarakat, museum dapat menerapkan strategi edukasi di dalam dan di luar museum, atau bahkan perpaduan keduanya. Dengan cara ini, diharapkan museum dapat membuat strategi edukasi dengan tepat, yang dapat menjangkau semua lapisan masyarakat (Sulistyowati, 2011)

2.2. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Zahir Widadi (2010), berjudul “Peran Edukasi Museum: Studi Kasus Museum Batik di Pekalongan”. Tesis ini membahas tentang upaya yang bisa dilakukan untuk merubah konsep pelayanan Museum Batik Pekalongan menjadi berorientasi terhadap kebutuhan pengunjungnya agar segala rancangan media yang memuat informasi pada museum Batik Pekalongan dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat dan tujuan untuk

perancangan komunikasi visual ini dapat tercapai yaitu dengan meningkatnya jumlah pengunjung museum.

2. Penelitian oleh Tsabit Azinar Ahmad (2011), berjudul “Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Prasejarah”. Jurnal ini berisikan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman pelajar SMA terhadap materi zaman prasejarah. Penggunaan museum merupakan salah satu cara yang efektif dalam mewujudkan pemahaman pelajar tentang zaman prasejarah. Hal ini disebabkan dalam museum terdapat berbagai macam media yang memberikan informasi konkret kepada pelajar tentang zaman prasejarah.
3. Penelitian oleh Syahril Ramadhan (2018), berjudul “Museum Kota Makassar Sebagai Sarana Pembelajaran Nonformal: Kajian Cultural Resource Management”. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan museum sebagai sarana pembelajaran nonformal. Karena sebuah museum, fungsi utama yang harus dijalankan oleh Museum Kota Makassar adalah sebagai media edukasi kepada masyarakat. Namun, penyampaian informasi kepada masyarakat perlu dikembangkan misalnya melalui buku petunjuk museum ataupun visualisasi terkait koleksi di setiap ruang koleksi museum.
4. Penelitian oleh Nurul Adliyah Purnamasari (2017), berjudul “Museum Balla Lompoa Sungguminasa Di Kabupaten Gowa Sebagai Media Publikasi Arkeologi Untuk Masyarakat”. Skripsi ini menghasilkan kesimpulan bahwa Museum Balla Lompoa Sungguminasa memiliki potensi yang sangat besar

untuk dikembangkan sebagai media publikasi arkeologi untuk masyarakat namun perlu dilakukan pembenahan dari segi penataan museum serta pemasaran dan publikasi agar bisa menarik minat masyarakat datang berkunjung ke museum.