
Pemanfaatan Museum Sonobudoyo Sebagai Sumber Belajar Untuk Masyarakat

Muhammad Dhiauddin Ahnaf^{1✉}, Yudan Hermawan², Fitta Ummaya Shanti³

^{1,2,3}Universitas Negeri Yogyakarta

Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, DIY

Email: muhammaddhiauddin.2019@student.uny.ac.id

Article history:

Received: 2021-03-30

Revised: 2021-04-21

Accepted: 2021-04-28

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manfaat Museum Sonobudoyo sebagai sumber belajar untuk masyarakat, khususnya Yogyakarta dan sekitarnya. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara dengan informan yang terdiri dari petugas dan pengunjung museum. *Sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Metode verifikasi validitas data menggunakan metode triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif. Hasil dari penelitian menunjukkan Museum Sonobudoyo bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk masyarakat khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan sejarah dan kebudayaan. koleksi yang cukup lengkap dan informatif (baik dari informasi yang tercantum pada tiap koleksi maupun dari pemandu museum) sangat memudahkan para pengunjung museum untuk mendapat pengetahuan tentang kebudayaan dan sejarah, sehingga pengunjung tidak hanya sekedar melihat – lihat saja, melainkan juga mempelajari melalui koleksi dalam Museum Sonobudoyo. Museum Sonobudoyo termasuk sumber belajar yang dibuat, yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk kepentingan pembelajaran/ Pendidikan.

Kata Kunci: Museum, Sumber Belajar, Masyarakat

ABSTRACT

This study aims to examine the benefits of Museum Sonobudoyo as a learning resource for the community, especially Yogyakarta and its surroundings. Research using descriptive methods with qualitative approach, data collection techniques used are observations and interviews with informants consisting of officers and visitors to the museum. Sampling used is purposive sampling. The verification method of data validity uses the data triangulation method. The data analysis technique used is interactive analysis. The results of the research showed That Museum Sonobudoyo can be used as a learning resource for the community especially on learning related to history and culture. a fairly complete and informative collection (both from the information listed in each collection and from the museum guide) makes it very easy for museum visitors to gain knowledge about culture and history, so that visitors do not just see - see, others also learn through the collection in Museum Sonobudoyo. Museum Sonobudoyo includes learning resources made, namely learning resources that are deliberately made for the purposes of learning / education.

Keywords: Museum, Learning Resources, Society



PENDAHULUAN

Association of Educational Communication Technology (AECT) (Warsita, 2008: 209) mendefinisikan sumber belajar sebagai semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagisiswa. Begitupun dengan Mulyasa (2004: 48) mengatakan bahwa “sumberbelajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam proses belajar mengajar”. Menurut Warsita (2008: 209) “sumber belajar adalah semuakomponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.” Selain itu Sudjana dan Rivai (2009: 76) mengatakan bahwa “sumber belajar adalah suatu dayayang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan”. Dengan demikian, sumber belajar merupakan segala sesuatu baik yang didesain maupun menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan proses belajar yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Hanafi (Karwono, 2007: 4) Sumber belajar memiliki beberapa fungsi, yaitu: 1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran; 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual; 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran; 4) Lebih memantapkan pembelajaran; 5) Memungkinkan belajar secara seketika; 6) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Sumber belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan (pembelajaran merupakan komponen dari pendidikan). Sumber belajar akan mempengaruhi proses dan hasil pendidikan yang dilaksanakan. Sumber belajar yang tepat akan menghasilkan pendidikan yang tepat pula, begitu juga sebaliknya. Sehingga pemilihan dan penggunaan sumber belajar adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Baik dari sisi kelayakannya, validitas informasi yang disuguhkan hingga kemudahan akses untuk peserta didik maupun warga belajar. Sumber belajar memiliki peran yang sangat penting pada semua pendidikan, tidak hanya Pendidikan formal/ persekolahan saja, tetapi juga pendidikan lain seperti pendidikan masyarakat yang tergolong dalam pendidikan non-formal informal.

Pendidikan berbasis masyarakat menurut Sihombing (dalam Jalal dan Supriadi, 2001:186) merupakan pendidikan yang dirancang, dilaksanakan, dinilai dan dikembangkan oleh masyarakat yang mengarah pada usaha menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan masyarakat tertentu dengan berorientasi pada masa depan. Dengan kata lain, pendidikan berbasis masyarakat adalah konsep pendidikan “dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat”. Dengan ini Sihombing menegaskan bahwa yang menjadi acuan dalam memahami pendidikan berbasis masyarakat adalah pendidikan luar sekolah, karena pendidikan luar sekolah itu bertumpu pada masyarakat, bukan pada pemerintah (Suharto, Toto. 2005). Pada dasarnya Pendidikan masyarakat ini adalah Pendidikan yang paling banyak diakses oleh masyarakat setelah selesai dengan tahap Pendidikan formal lain. Pada saat sudah lulus dari Pendidikan formal, (wajib belajar 12 tahun dan jenjang Pendidikan tinggi dari sarjana hingga doktor) masyarakat tidak mendapat Pendidikan yang dilaksanakan secara formal sebagaimana Pendidikan yang dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Pendidikan masyarakat memegang beberapa peran dan fungsi yang tidak bisa diakses oleh Pendidikan formal (pendidikan yang berbasis persekolahan dan sejenisnya) hal ini tentu saja berkaitan dengan syarat dan ketentuan dari pendidikan formal itu sendiri yang membatasi akses dan jangkauan pendidikan nya. Dengan adanya fakta bahwa Pendidikan formal memiliki banyak keterbatasan, ini membuktikan dan menunjukkan pada kita semua bahwa Pendidikan yang paling luas jangkauannya adalah pendidikan masyarakat. Pendidikan masyarakat bisa mengakses dan memiliki jangkauan pendidikan yang jauh lebih luas dibanding pendidikan formal. Tentu saja hal ini erat kaitannya dengan kemampuan pendidikan masyarakat dalam mengakses akar rumput masyarakat yang menjadi komponen penting dalam masyarakat.

Bahkan lebih dari itu, pendidikan berbasis masyarakat sesungguhnya bukan hanya dapat dilaksanakan melalui jalur pendidikan luar sekolah (nonformal), sebagaimana diungkapkan Sihombing dan Supriadi di atas. UU No. 20 Tahun 2003 pasal 13 ayat (1) menyebutkan bahwa “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”. Oleh karena itu, pendidikan berbasis masyarakat dapat juga mengambil jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan berbasis masyarakat dengan proses formal biasanya merupakan pendidikan yang diselenggarakan oleh organisasi birokrasi formal semisal sekolah atau universitas. Pendidikan berbasis



masyarakat dengan proses nonformal dapat mengambil bentuk pendidikan di luar kerangka sistem formal yang menyediakan jenis pelajaran terpilih, seperti di perpustakaan atau museum. Adapun pendidikan berbasis masyarakat dengan proses informal merupakan pendidikan yang diperoleh individu melalui interaksinya dengan orang lain di tempat kerja, dengan keluarga, atau dengan teman (Suharto, Toto, 2005).

Jangkauan pendidikan masyarakat yang luas (formal, non formal dan informal) sangat memungkinkan bagi masyarakat untuk mendapat akses pendidikan yang jauh lebih mudah dibandingkan harus melalui Pendidikan formal persekolahan. Pendidikan dengan model non formal dan informal jauh lebih mudah diakses dan cenderung murah, sehingga ini akan memudahkan masyarakat yang membutuhkan akses Pendidikan, walaupun hanya sekedar pendidikan informalsaja

Salah satu sumber belajar yang bisa digunakan dalam Pendidikan masyarakat ini adalah sumber belajar yang ada di tengah masyarakat seperti museum. Sesuai yang telah dirumuskan oleh ICOM (International Council of Museum), museum adalah 84endidid nonprofit permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan berwujud dan tidak berwujud kemanusiaan dan lingkungannya untuk tujuan 84endididikan, belajar dan bersenang-senang. Dengan tujuan museum yang salah satunya adalah untuk tujuan Pendidikan, ini sudah menjadi dasar yang cukup kuat untuk menjadikan museum sebagai salah satu sumber belajar masyarakat dalam Pendidikan masyarakat. Dalam artikel ini akan dibahas lebih lanjut mengenai apa dan bagaimana manfaat museum sebagai sumber belajar untuk masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Proses observasi kualitatif dan wawancara dilakukan pada tanggal 1 desember 2020 di Museum Sonobudoyo yang berlokasi di Jl. Pangurakan No.6, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55122. Observasi kualitatif merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati subjek penelitian secara sistematis tanpa batasan kategori pengukuran. Observasi kualitatif meneliti konsep-konsep pada setiap peristiwa secara bebas lalu menyimpulkan makna pada subjek penelitian (Hasanah, 2016, p. 23). Sementara itu, wawancara adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan, dan informasi lainnya yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan penelitian (Rosaliza, 2015, p. 71). Informan dari penelitian ini terdiri dari petugas museum dan pengunjung museum. Petugas Museum Sonobudoyo yang diwawancarai antara lain pemandu museum, petugas pemain gamelan dalam museum dan petugas penjaga pos pembelian tiket masuk. Metode verifikasi validitas data menggunakan metode triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif, yaitu proses analisis yang bergerak di antara tiga komponen yang meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi/penarikan berinteraksi dengan pengumpulan data secara siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Museum Sonobudoyo adalah museum yang menyimpan koleksi benda-benda bersejarah yang mayoritas koleksinya erat kaitannya dengan sejarah kebudayaan Jawa. Museum Sonobudoyo unit 1 yang berlokasi di Jl. Pangurakan No.6, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55122. Terdapat beberapa koleksi kebudayaan lain seperti kebudayaan Bali dan pra-sejarah. Museum ini memiliki nama Museum Sonobudoyo, *sono* berarti tempat dan *budoyo* berarti budaya. Status Museum Sonobudoyo saat juga berfungsi sebagai tempat wisata yang dikelola oleh UPTD Dinas Kebudayaan dan Pariwisata DIY. Dasar dari hal ini tertuang pada Keputusan Gubernur DIY No 90 th 2004 Dinas Kebudayaan. Saat ini Museum Sonobudoyo dipimpin oleh Bp Setyawan Sahli S.E, M.M (per bulan Desember 2020).

Museum Sonobudoyo buka pada hari Selasa hingga hari Minggu (Senin tutup). Jam kunjungan museum setiap harinya pada pukul 08.00 hingga 16.00 (khusus hari Jum'at hanya buka sampai pukul 14.30). Untuk memasuki area museum pengunjung bisa membeli tiket masuk yang tersedia di loket pembelian tiket yang terletak di sisibarat gerbang masuk museum. Tiket masuk seharga Rp 6.000 untuk satu orang pengunjung (per bulan Desember 2020). Menurut pernyataan petugas, Museum Sonobudoyo



mengalami penurunan jumlah pengunjung yang cukup signifikan semenjak adanya pandemi covid-19 (proses penelitian ini dilakukan saat masih dalam suasana pandemic covid-19 dipenghujung tahun 2020).

Museum Sonobudoyo memiliki fasilitas berupa 2 unit museum, unit 1 terletak di Jl. Pangurakan No.6, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, sedangkan Unit II terdapat di Ndalem Condokiranan, Wijilan, di sebelah timur Alun-Alun Utara Keraton Yogyakarta. Museum Sonobudoyo Unit II ini menyimpan berbagai koleksi menarik berupa hasil kebudayaan khas Provinsi DIY. Bangunan museum ini awalnya merupakan tempat tinggal Adipati Anom Kanjeng Sultan Hamengkubuwono III. Suasana khas Jawa terlihat jelas dari bentuk museum, dari cepuri yang beratapkan limasan berstruktur semi tinaduh, goyo, dan bandogo.

Unit 1 Museum Sonobudoyo memiliki fasilitas yang terdiri dari ruang pajang berupa bangunan utama museum, ruang pendopo dan halaman sekitarnya. Pada museum unit 1, Museum Sonobudoyo juga memiliki ruang pentas dan pada malam hari juga menampilkan pertunjukan wayang kulit yang juga terbuka untuk masyarakat dan wisatawan umum. Pertunjukan disajikan dari jam 20.00 hingga 22.00 WIB.

Museum Sonobudoyo menawarkan benda – benda koleksi yang terbagi dalam 10 jenis benda koleksi, yang terdiri dari : 1) Koleksi geologi, berupa benda-benda yang menjadi objek ilmu geologi seperti batuan, fosil, dan benda geologi lain; 2) Koleksi biologi, berupa koleksi biologi seperti hewan yang diawetkan dll; 3) Koleksi etnografi, berupa koleksi hasil suatu kebudayaan atau yang menggambarkan identitas suatu etnis; 4) Koleksi arkeologi, berupa benda pra-sejarah dan kebudayaannya; 5) Koleksi historika, berupa koleksi benda – benda yang bernilai sejarah; 6) Koleksi numismatika, terdiri dari mata uang/ alat tukar yang digunakan masyarakat pada masa sebelumnya, berwujud koin – koin logam yang digunakan pada masa kerajaan; 7) Koleksi filologika, yaitu benda koleksi yang menjadi objek penelitian filologi, seperti naskah dan tulisan kuno. Di Museum Sonobudoyo terdapat beberapa prasasti dan naskah yang dipamerkan; 8) Koleksi keramalogika, yaitu benda-benda koleksi yang terbuat dari bahan tanah liat yang dibakar (keramik dan gerabah); 9) Koleksi seni rupa, berupa karya seni dua dan tiga dimensi; 10) Koleksi teknologi, berupa koleksi benda-benda yang menggambarkan perkembangan teknologi pada masanya, seperti senjata dan alat – alat lain.

Kesepuluh jenis benda koleksi ini terbagi dalam ruang pajang masing – masing yang dan tersusun rapi disertai dengan deskripsi dan informasi yang berkaitan dengan benda yang dipajang. Secara umum sebagian besar benda koleksi yang ada di Museum Sonobudoyo ini merupakan benda – benda peninggalan budaya Jawa (khususnya Yogyakarta dan Jawa Tengah). Namun disamping budaya Jawa juga terdapat benda-benda dari budaya Bali dan masa pra-sejarah. Disini pengunjung tidak hanya sekedar melihat – lihat isi museum, pengunjung juga dapat mempelajari isi museum dengan cara membaca petunjuk penjelasan pada setiap koleksi museum atau bisa juga dengan menggunakan jasa pemandu museum.

Adapun koleksi – koleksi yang ada di Museum Sonobudoyo 1 dipamerkan dalam beberapa ruangan yang terdiri dari: 1) ruangan pengenalan, ruang Pengenalan merupakan ruang yang memperkenalkan kepada wisatawan seluruh koleksi di setiap ruangnya. Daya tarik ruangan pengenalan selain wisatawan melihat sedikit koleksi yang mewakili di setiap ruang museum, di ruangan ini juga terdapat koleksi pastren, yaitu seperangkat ritual Dewi Sri pada saat panen. Biasanya wisatawan melempar uang recehan, ada suatu kepercayaan yang mengatakan bahwa Wisatawan yang melempar uang recehan ke piring seperangkat alat ritual dipercaya akan diberi rejeki yang berlimpah dari sang kuasa; 2) ruang prasejarah, di ruangan ini disuguhkan benda peninggalan prasejarah yang terdiri dari benda peninggalan budaya logam, dan tanah liat (gerabah). Di ruangan ini juga terdapat replika rangka manusia purba; 3) ruang klasik, ruang klasik ini memamerkan benda – benda peninggalan budaya klasik seperti prasasti dan naskah kuno yang memperlihatkan sistem Bahasa pada masa klasik yang tercatat dalam serat ambia dan naskah lontar dengan huruf Jawa. Artefak lain yang ada pada ruangan ini adalah mata uang kuno dan beberapa peralatan upacara klasik, artefak Hindu – Buddha hingga kesenian masa klasik seperti tubong, kempyang dll; 4) ruang batik, menyuguhkan koleksi kain batik, peralatan membatik, seperti canting, wajan batik, cetakan batik dsb; 5) ruang wayang, di ruangan ini museum Sonobudoyo memamerkan koleksi wayang, mulai dari wayang kulit hingga wayang golek. Tiap – tiap wayang yang dipamerkan memiliki informasi dan penjelasan mengenai tiap jenis dan cerita didalamnya (wayang yang dipamerkan tidak hanya wayang yang berasal dari Yogyakarta saja, sehingga tiap wayang memiliki penjelasannya tersendiri, baik dari kisah hingga penokohnya); 6) ruang topeng, topeng yang dipamerkan merupakan topeng figure manusia yang berasal dari beberapa daerah dan memiliki kisahnya masing-masing. Topeng terdiri dari topeng gaya Jogja, topeng sabrangan Jawa Timur hingga



topeng gaya bali; 7) ruang jawa tengah, di ruangan ini dipamerkan benda koleksi bercorak budayajawa tengah yang terdiri dari interior rumah adat jawa tengah, pakaian khas hingga lukisan pakubuwono X. Di ruangan ini juga terdapat seperangkat meja dan kursi yang identik dengan interior khas jawa tengah; 8)ruang kuningan, ruangan ini menyimpan koleksi yang identik dan dibuat dengan bahan kuningan, terdiri dari kendi kuningan,ceret dll; 9) ruang bali, berbeda dengan ruang ruang yang lain yang koleksinya hanya terletak didalam ruangan bangaunan utama museum, ruang bali memiliki koleksi yang terletak di luar bangunan utama museum. Daya tarik Ruang Bali terdapatpada candi bentar dan bangunan Bale Gede/Bale Banjar yang menjadi khas dari budaya bali. Dalam kebudayaan bali ruang ini merupakan ruang untuk tempat bermusyawarah, tetapi ruang yang adapada Museum Sonobudoyo ini hanya ruang kosong bernuansa Bali. Biasanya candi bentar dan bale gede/ bale bantar ini menjadi tempat favorit wisatawan untuk berfoto-foto. Di ruang bali ini juga terdapat beberapa patung yang diletakkan di bale gede/ bale bantar; 10) ruang senjata, yang menyajikan koleksi senjata seperti, keris, pedang, pisau ukir, pedang, clurit, Gobang, Senjata Berpamor dan senjata lainnya; 11) ruang dolanan, ruangan ini menyajikanbenda – benda yang menjadi dolanan anak (permainan anak tradisional).

Sedangkan untuk koleksi yangterdapat di Museum Sonobudoyo unit 2 memiliki koleksi – koleksi yang dipamerkan dalam 5 ruangan, yaitu: 1)Ruang Pengenalan, koleksi yang dipamerkan gambaran tentang Provinsi D.I Yogyakarta; 2) Ruang Flora Fauna memiliki koleksi yang menginformasikan berbagai jenis Flora dan Fauna yang ada di Yogyakarta; 3) Ruang Sejarah dan Budaya.Ruangan ini memiliki daya tarik khususnya dalam seni dan budaya D.I Yogyakarta seperti koleksi sejarah daerah, perjuangan perlawanan penjajag didaerah, masa pergerakan nasional, masa penjajahan jepang, masa perang revolusi, masa order baru, bahasa, pendidikan , dan peralatan hidup; 4) Ruang Kesenian D.I Yogyakarta, menyajikan berbagai jenis kesenian Yogyakarta, seperti seni arsitektur, seni pahat, seni lukis, seni musik dll; 5) Ruang Mata Pencapaian, daya tarik ruangan ini yaitu adanya berbagai koleksi gambaran mata pencapaian masyarakat Yogyakarta.

Museum Sonobudoyo merupakan salah satu museum budaya terlengkap di di Indonesia yang kaya akan nilai dan warisanbudaya. Koleksi yang dipamerkan jugatergolong lengkap dan informatif. Dengansegala kelengkapan koleksi di dalamnya, Museum ini sudah memiliki catatan sejarah yang sudah cukup Panjang, sejarah itu dimulai sejak museum ini berdiri pada tahun1865 Jawa atau 1934 Masehi, sejak tahun didirikan hingga saat ini, lokasi dari museum belum pernah dipindahkan kelokasi lain. Museum Sonobudoyo dulu adalah sebuah yayasan yang bergerakdalam bidang kebudayaan Jawa, Madura, Bali dan Lombok. Yayasan ini berdiri di Surakarta pada tahun 1919 bernama Java Instituut. Dalam keputusan Kongres tahun 1924 Java Instituut akan mendirikan sebuahmuseum di Yogyakarta. Pada tahun 1929 pengumpulan data kebudayaan dari daerahJawa, Madura, Bali dan Lombok. Panitia Perencana Pendirian Museum dibentuk pada tahun 1931 dengan anggota antaralain: Ir.Th. Karsten P.H.W. Sitsen,Koeperberg.

Bangunan museum menggunakan tanah bekas “Shouten” tanah hadiah dari Sri Sultan Hamengkubuwono VIII dan ditandai dengan sengkalan candrasengkala “Buta ngrasa estining lata” yaitu tahun 1865 Jawa atau tahun 1934 Masehi. Sedangkan peresmian dilakukan oleh Sri Sultan Hamengkubuwana VIII pada hari Rabuwage pada tanggal 9 Ruwah 1866 Jawadengan ditandai candra sengkala “Kayu Winayang Ing Brahmana Budha” yang berarti tahun Jawa atau tepatnya tanggal 6 Nopember 1935 tahun Masehi. Pada masa pendudukan Jepang Museum Sonobudoyo dikelola oleh Bupati Paniradyapati WiyataPraja (Kantor Sosial bagian pengajaran). Di jaman Kemerdekaan kemudian dikelola oleh Bupati Utorodyopati Budaya Prawito yaitu jajaran pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pada akhir tahun 1974 Museum Sonobudoyo diserahkan ke Pemerintah Pusat / Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan secara langsungbertanggung jawab kepada Direktorat Jenderal dengan berlakunya Undang- undang No. 22 tahun 2000 tentang kewenangan Pemerintah dan kewenangan Propinsi sebagai Otonomi Daerah. MuseumSonobudoyo mulai Januari 2001 bergabungpada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY diusulkan menjadi UPTD Perda No. 7 / Th. 2002 Tgl. 3 Agustus 2002 tentang pembentukan dan organisasi UPTDpada Dinas Daerah dilingkunganPemerintah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan SK Gubernur No. 161 / Th.2002 Tgl. 4 Nopember tentang TU – Poksi. Melalui keputusan ini hingga saat ini Museum Sonobudoyo masih bernaung dibawah dinas kebudayaan dan pariwisata Provonsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pemandu yang diwawancarai sebagai informan juga menyampaikan bahwa “Museum Sonobudoyo memiliki pesan yangingin disampaikan pada masyarakat yangpada intinya ingin mengajak



masyarakat untuk berkunjung ke museum, bagaimanapun kita harus mengetahui akar sejarah dan kebudayaan kita, yaitu sejarah kebudayaan masa lampau pada umumnya dan kebudayaan jogja – jawa khususnya. Walaupun zaman sudah berubah dan teknologi sudah berkembang, mengetahui dan memahami sejarah serta budaya adalah hal yang penting”.

Visi dari Museum Sonobudoyo adalah “Terwujudnya Museum Unggul Bertaraf Internasional yang Mengekspresikan Budaya Jawa”. Sedangkan misi yang diusung terdiri dari : 1) Mewujudkan museum yang unggul dan kompetitif sebagai sumber daya budaya; 2) Mewujudkan peran dan nilai strategis museum sebagai daya tarik utama pariwisata DIY; 3) Mewujudkan peran museum sebagai pelestari warisan budaya; 4) Mewujudkan pengelolaan museum terpadu yang meliputi manajemen strategi, manajemen operasi, manajemen SDM, manajemen keuangan, dan manajemen pemasaran. Museum Sonobudoyo juga memiliki slogan yang berbunyi "Ana, Anjaga, Ambudhaya" yang bermakna “Sonobudoyo ada untuk menjaga dan merawat kebudayaan”.

Slogan Museum Sonobudoyo yang berbunyi "Ana, Anjaga, Ambudhaya" yang bermakna “Sonobudoyo ada untuk menjagadan merawat kebudayaan” bukan semata – mata hanya slogan tanpa makna, sonobudoyo ada untuk menjaga dan merawat kebudayaan diwujudkan secara nyata, selain dengan menyajikan koleksi – koleksi yang berharga juga diwujudkan dengan cara menjaga budaya itu secara langsung, yaitu dengan menjaga dan merawat agar budaya tersebut tidak hilang ditelan zaman, salah satunya dengan mengadakan pertunjukan wayang kulit yang diadakan setiap malam dan bisa dinikmati oleh masyarakat umum. Dengan adanya pertunjukan yang masih aktif diselenggarakan ini akan terus menjaga eksistensi budaya.

Museum sebagai sumber belajar juga bukan semata – mata hanya untuk sumber belajar Pendidikan non – formal saja, melainkan lebih dari itu, saat ini museum juga aktif digunakan sebagai sumber belajar Pendidikan formal. Tentunya hal ini tidak tanpa landasan yang kuat.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi analisis. Pengetahuan masa lampau ini mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian siswa (Ahmad, T. A. 2010). Selanjutnya, diterangkan bahwa mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hal tersebut dapat terwujud dengan melakukan kunjungan ke museum, karena di museum terdapat peninggalan sejarah yang dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan.

Saat ini masih banyak masyarakat, termasuk kalangan 87aying87kan , yang memandang museum hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi 87aying87k penghias kota. Akibatnya, banyak masyarakat yang tidak sempat untuk meluangkan waktu berkunjung ke museum dengan 87aying87 kuno dan tidak prestis. Jika semua kalangan masyarakat mau meluangkan waktu 87aying untuk menikmati dan mencoba memahami makna yang terkandung dalam setiap benda yang dipamerkan museum, maka akan terjadi suatu peralihan nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu kepada generasi sekarang. Museum tidak hanya berfungsi sebagai 87aying87 yang mengumpulkan dan memamerkan benda- benda yang berkaitan dengan sejarah perkembangan kehidupan manusia dan lingkungan, tetapi merupakan suatu 87aying87 yang mempunyai tugas untuk melakukan pembinaan dan pengembangan nilai budaya bangsa guna memperkuat kepribadian dan jati diri bangsa, mempertebal keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan, serta meningkatkan rasa harga diri dan kebanggaan nasional.

Oleh karena itu, museum dapat berguna sebagai sumber sejarah yang digunakan dalam dunia 87aying87kan , baik pada 87aying87kan dasar, menengah, ataupun 87aying87kan tinggi, dan sejarah memiliki fungsi-fungsi tertentu. Atas berbagai 87aying87 yang dikemukakan, sejarah wajib diajarkan mengingat asas kemanfaatan yang bisa didapat dari sejarah. Di Indonesia pelajaran sejarah sudah mulai diajarkan kepada siswa sejak sekolah dasar dan sekolah menengah tingkat pertama yang tergabung dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sampai memasuki sekolah menengah tingkat atas. Pada saat ini, antusiasme siswa untuk belajar mata pelajaran sejarah masih rendah, apalagi mata pelajaran sejarah tidak dijadikan kriteria lagi untuk meneruskan ke jenjang 87aying87kan yang lebih tinggi (Mursidi, A. 2010).

Tentunya hal ini selaras dengan makna pendidikan, yaitu Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya



melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Dengan adanya museum, nilai – nilai dan kebudayaan masa lampau bisa terjaga dan dipelihara dengan baik yang nantinya bisa dinikmati oleh generasi penerusnya. Adanya informasi dan pengalaman yang terekam dengan baik bisa digunakan untuk sumber belajar yang holistik dan menyeluruh. Dengan adanya sumber belajar dan pengetahuan yang menyeluruh akan menghasilkan hasil belajar dan hasil Pendidikan yang lebih baik.

Museum Sonobudoyo dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk masyarakat. Hal ini selaras dengan pernyataan seorang pengunjung yang juga menjadi informan dalam wawancara penelitian ini. Pengunjung (yahya, 18 tahun) menyampaikan bahwa pada awalnya mengunjungi museum hanya untuk sekedar berjalan – jalan 88aying belajar tentang benda – benda peninggalan masa lampau, sejarah dan kebudayaan jawa yang dipamerkan di museum. Ia mengunjungi Museum Sonobudoyo Bersama 1 orang keluarganya. Saat itu adalah pengalaman pertamanya mengunjungi Museum Sonobudoyo, ia mengatakan bahwa ia cukup terkesan dengan Museum Sonobudoyo, “museumnya bagus, koleksi yang dipamerkan juga tertata dengan baik dan juga terdapat keterangan dan penjelasan dari koleksi yang dipamerkan, ini memudahkan para pengunjung seperti saya yang notabene orang awam yang tidak paham dengan budaya dan sejarah dalam memahami benda – benda yang dipamerkan dengan lebih mudah, Sehingga saya tidak hanya menikmati koleksinya saja, tetapi saya juga bisa belajar tentang budayanya dan sejarahnya hingga nilai – nilai yang berusaha disampaikan”. Pengunjung juga menuturkan bahwa ia kagum dengan kekayaan budaya yang dimiliki indonesia (umumnya) dan jogja (khususnya), “ternyata kita memiliki sejarah kebudayaan yang sangat kaya dan menarik untuk dipelajari, seperti aktivitas mengunjungi museum seperti ini akan menjadi hal yang menarik untuk diagendakan lagi”, pungkasnya.

Berdasarkan temuan hasil penelitian ini bisa kita ambil sebuah kesimpulan bahwa Museum Sonobudoyo dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar masyarakat, khususnya untuk masyarakat Yogyakarta yang secara geografis memiliki akses yang lebih besar. Pernyataan bahwa Museum Sonobudoyo bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar masyarakat ini dikuatkan dan dikonfirmasi dengan adanya keterangan pengunjung yang merasa bahwa Museum Sonobudoyo memberikan banyak pengetahuan terkait dengan sejarah dan kebudayaan. Bahkan lebih dari itu, di Museum Sonobudoyo pengunjung tidak hanya bisa belajar melalui pesan tertulis saja, para pengunjung juga bisa belajar bermain gamelan secara langsung dengan petugas pemain gamelan yang ada di museum. Di Museum Sonobudoyo juga sudah tersedia media pembelajaran lain yang berbentuk lcd yang menampilkan animasi wayang pada ruang pajang wayang yang terletak di Museum Sonobudoyo unit 1. Pengunjung bisa menikmati pertunjukan wayang animasi beserta dengan background yang serupa dengan pertunjukan wayang. Museum Sonobudoyo juga bisa digunakan sebagai sumber belajar pada ranah Pendidikan formal, salah satu bukti konkrit dari pernyataana ini adalah adanya wajib kunjungan museum. Namun 88aying sekali program ini harus terhenti karena adanya pandemi covid – 19.



Gambar 1. Bagian depan Museum Sonobudoyo unit 1
(dokumentasi diambil dari web resmi Museum Sonobudoyo)

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan Museum Sonobudoyo bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk masyarakat khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan sejarah dan kebudayaan. koleksi yang cukup lengkap dengan informasi yang memadai (baik dari informasi yang tercantum pada tiap koleksi maupun dari pemandu museum) sangat memudahkan para pengunjung museum dalam mendapat pengetahuan tentang kebudayaan dan sejarah, sehingga pengunjung tidak hanya sekedar melihat – lihat saja, melainkan juga mempelajari budaya melalui benda - benda koleksidalam Museum Sonobudoyo, pemandu museum dsb. Museum Sonobudoyo bisa menjadi sumber belajar yang sangat kaya, disini masyarakat bisa mempelajari 10 topik yangtersedia dalam Museum Sonobudoyo. Topik tersebut terdiri dari topik: 1) geologi, terkait deengan benda benda yang menjadi objek ilmu geologi seperti batuan, fosil, dan bendageologi lain; 2) biologi, terkait dengan koleksi biologi seperti hewan yang diawetkan dll; 3) etnografi, yaitu hasil suatu kebudayaan atau yang menggambarkan identitas suatu etnis.; 4) arkeologi, benda pra- sejarah dan kebudayaannya; 5)historika, melalui koleksi benda – benda yang bernilai sejarah; 6) numismatika, melalui koleksi numistika yang terdiri darimata uang/ alat tukar yang digunakanmasyarakat pada masa sebelumnya, berwujud koin – koin logam yang digunakanpada masa kerajaan; 7) filologika, berupa benda koleksi yang menjadi objek penelitianfiologi, seperti naskah dan tulisan kuno. Di Museum Sonobudoyo terdapat beberapa prasasti dan naskah yang dipamerkan; 8) keramologika, koleksi yang terbuat daribahan tanah liat yang dibakar (keramik dan gerabah); 9) senirupa, koleksi karya senidua dan tiga dimensi; 10) teknologi, melalui koleksi benda benda yang menggambarkan perkembangan teknologi pada masanya, seperti senjata dan alat – alat lain.

Lengkapnya koleksi dan fasilitas di Museum Sonobudoyo memungkinkan para pengunjung tidak hanya belajar melalui informasi dan keterangan saja, bisa jugamelalui bantuan pemandu museum atau bahkan para pengunjung bisa belajar secara langsung (hanya berlaku untuk gamelan, selama ada petugas pemain gamelan yang bersedia mengajarkan danmengizinkan untuk mencoba memainkan). Museum Sonobudoyo sebagai sumber belajar masyarakat juga bisa diakses oleh semua ranah Pendidikan ,mulai dari Pendidikan formal, non formal hingga informal. Pada ranah Pendidikan formal terdapat pembelajaran dan kunjungan sekolah ke museum. pada ranah Pendidikan non formal terdapat pembelajaran melalui sumber belajar museum. pada ranah informal museum jugasudah menjadi sumber belajar yang pada ranah ini masyarakat sudah mengalami pembelajaran, mendapat pengetahuan dan pengalaman baru. Hal ini membuktikan bahwa Museum Sonobudoyo memang bisadimanfaatkan untuk sumber belajar masyarakat, penrnnyataan ini dipekuat dan dikonfirmasi oleh keterangan pengunjung yang merasa mendapat pengetahuan barusdan bisa belajar dari koleksi – koleksi yang ada di Museum



Sonobudoyo. Keterangan pengunjung ini juga menjadi bukti bahwa disini sudah terjadi proses Pendidikan dan pembelajaran informal. Museum Sonobudoyo termasuk sumber belajar yang dibuat, yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk kepentingan pembelajaran/ Pendidikan.

REFERENSI

- Agusti, F. R., & Wasisto, J. (2019). Preservasi Manuskrip Di Upt Museum Sonobudoyo Sebagai Usaha Menjaga Eksistensi Budaya Di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(4), 251-260.
- Ahmad, T. A. (2010). Strategi pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran pada materi zaman prasejarah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 20(1).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Mursidi, A. (2010). Pemanfaatan Museum Blambangan sebagai Sumber belajar Sejarah di Kelas X SMA Negeri Kabupaten Banyuwangi. *Paramita: Historical Studies Journal*, 20(2).
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal ilmu budaya*, 11(2).
- Sudrajat, A. (2008). Sumber belajar untuk mengefektifkan pembelajaran siswa. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Suharto, T. (2005). Konsep dasar pendidikan berbasis masyarakat. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (3).
- Susilo, M. J. (2018). Analisis Potensi Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Biologi yang Berdayaguna. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 15, No. 1, pp. 541-546).
- Pranatha, M. D. (2013). *Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi: Penelitian Terhadap Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2011/2012* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Vangelisca, Z. (2019). *Daya Tarik Museum Sonobudoyo Sebagai Warisan Budaya Yogyakarta*.
- Web resmi Museum Sonobudoyo, diakses pada 12 desember 2020, diakses dari: <http://www.sonobudoyo.com/id/.html>.
- Web resmi Internasional Council of Museum, diakses pada 23 Desember 2020, diakses dari: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>