

MUSEUM BAHARI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Yeni Handayani dan Subhan Harie
Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
Email: yenihandayani04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi lain keberadaan museum, yakni Museum Bahari, bukan hanya sebagai objek wisata saja, melainkan juga sebagai alternatif media pembelajaran Sejarah bagi peserta didik. Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif, pembahasan dalam penelitian ini yaitu Museum Bahari selain memiliki nilai historis yang sangat berharga, juga sebagai salah satu situs peninggalan sejarah yang sangat penting di Jakarta khususnya, dan umumnya di Indonesia. Kemudian bisa dimanfaatkan untuk hal lain selain sebagai objek wisata, salah satunya bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan Sejarah. Museum Bahari memiliki potensi prospektif untuk dikembangkan sebagai sumber, media, laboratorium natural dalam model pembelajaran Sejarah. Selain itu, keberadaan museum ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guna mengantarkan tercapainya pembelajaran Sejarah yang bermakna dan munculnya kesadaran sejarah. Dengan adanya Museum Bahari sebagai laboratorium dan alternatif media pembelajaran ini akan dapat memberikan inovasi baru bagi peserta didik dan mahasiswa, sehingga pengalaman konkret tentang pembelajaran Sejarah dapat terpenuhi. Dengan menjadikan museum, khususnya Museum Bahari sebagai laboratorium sejarah dan media pembelajaran, maka proses pembelajaran Sejarah akan lebih menarik, kontekstual, dan inovatif.

Kata kunci: Museum Bahari, Media Pembelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Kedatangan VOC ke Pulau Jawa membuat kehidupan di Pulau Jawa berubah drastis. Perubahan itu nampak dari pola kehidupan, terutama yang berada di pesisir pulau dekat sunda kelapa. VOC akhirnya membuat sebuah kantor berupa menara dan bangunan gudang menjadi sebuah pusat penyimpanan, atau gudang barang VOC yang nanti berlanjut pada masa Hindia Belanda. Pada masa Hindia Belanda gedung ini menjadi tempat penangkapan ikan. Dan ketika Indonesia merdeka, gedung tersebut tidak lagi dijadikan sebagai fungsi utamanya, tetapi dijadikan sebagai Museum. Terutama museum yang berkenaan dengan dunia kebaharian. Museum ini kemudian dikelola oleh

pemerintah dengan harapan apa yang ada di dalamnya dapat diceritakan dengan generasi berikutnya.

Tahun 1652 dimulailah pembangunan gudang oleh VOC untuk pengemasan dan penyimpanan rempah yang akan di jual ke negara-negara di Eropa. Gudang ini terdiri dari dua bagian besar. Yakni bagian timur dan bagian barat. Komplek gudang rempah milik VOC yang kini menjadi Museum Bahari ini dibangun VOC pada 1652 hingga rampung pada 1759. Bangunan gedung dibangun di muara Sungai Ciliwung yang pada saat dahulu difungsikan sebagai jalur kapal sebelum berlayar ke lautan lepas. Area gudang yang dibangun oleh VOC ini terdiri dari dua bagian, Westzijdsche Pakhuizen bagian

barat yang dibangun sejak 1652 hingga 1771 dan Oostzijdsche Pakhuizen yang dikenal bagian timur. Di bagian timur gedung yang kini dikenal sebagai bagian utama Museum Bahari. Dahulu kedua bangunan gedung, juga gudang digunakan untuk menyimpan rempah dari berbagai daerah di Nusantara, sebelum dikirim ke Eropa dan Asia. Diantaranya komoditas utamanya seperti Pala, Lada, Tembakau, Kayu Manis, Cengkeh, Kopi dan Teh (mitra museum, 2020). Selain bangunan gudang induk tak jauh dari situ terdapat juga kantor dagang, sebagai administratif. Bangunan menara berlantai tiga yang kini dikenal dengan nama Menara Syahbandar. Bangunan ini dibangun pada 1839 menempati bekas Bastion (kubu) Culemborg. Bastion itu dibuat dari batu karang pada 1645, merupakan kubu pertahanan. Bangunan Menara Syahbandar ini dahulu dikenal sebagai Uitkijk atau Uitkijk Post (Amri Amrullah, 2018).

Menara ini bagian dari tembok keliling Kota Batavia untuk ikut menjaga mulut Sungai Ciliwung. Memantau kapal yang keluar-masuk Batavia dan sebagai kantor pemungut cukai bagi barang-barang yang dibongkar di pelabuhan Sunda Kelapa dan memantau area gudang rempah dan area galangan kapal. Namun setelah pelabuhan Tanjung Priok dibuka oleh pemerintah Belanda, bangunan inipun tak lagi difungsikan sebagai menara pengawas sejak 1886. Menara ini sempat menjadi pusat 0 kilometer kota Batavia. Ini ditandai dengan lempengan batu bertulis huruf Tiongkok penanda 0 kilometer kota Batavia saat itu. Pada masa kependudukan Jepang 1939-1945, area gudang dan menara difungsikan tentara Nippon sebagai kompleks pusat penyimpanan logistik peralatan militer (Amri Amrullah, 2018).

Kini setelah tak lagi berfungsi sebagai menara syahbandar, menara setinggi 12 meter ini, juga dikenal sebagai menara miring. Ini karena posisi bangunan menara terlihat semakin miring. Area menara yang berjarak 50 meter dari kompleks gudang rempah VOC yang kini

sebagai Museum Bahari bukti bisu sejarah kejayaan kota bandar perdagangan rempah Batavia (Republika, 2018). Gudang Rempah tersebut kini telah diresmikan menjadi Museum Bahari pada 7 Juli 1977 oleh Ali Sadikin, yang pada waktu itu menjabat Gubernur DKI Jakarta. Apa itu Museum ?, menurut *Advaced Dictionary*, museum adalah sebuah gedung yang di dalamnya dipamerkan benda-benda yang memiliki nilai seni, sejarah, ilmu pengetahuan dan sebagainya. Lalu apakah fungsi museum ? berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 *International Council of Museum (ICOM)* pada tahun 1974 di Denmark, fungsi museum diantaranya yaitu: 1) Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah, 3) Konservasi dan preservasi, 4) Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum, 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian, 6) Visualisasi warisan alam dan budaya, 7) Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia, 8) Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Icom, 2018).

Merujuk pada pengertian dan kesepakatan di atas bagaimana dengan Museum Bahari, Museum Bahari merupakan salah satu museum yang ada di Jakarta, dan termasuk museum dengan spesialisasi ke maritim. Museum Bahari terletak di Jakarta utara tepatnya Jln. Ps. Ikan Penjaringan berdekatan dengan pantai Teluk Jakarta. Museum Bahari ini termasuk salah satu tinggalan arkeologis berupa gedung atau bangunan. Sebuah tinggalan Arkeologis dapat menjadi sebuah wahana yang baik untuk menceritakan gambaran kehidupan masa lalu. Kini Gedung VOC tersebut sudah menjadi tinggalan Arkeologis yang menjadi museum. Museum ini kini menjadi tempat penyimpanan barang dan koleksi yang berkaitan dengan maritim. Bangunan museum ini kini menjadi salah satu objek tujuan wisata bagi warga DKI dan Indonesia Umumnya dan Belanda. Maka sesuai dengan fungsi museum dalam

ICOM, Museum Bahari bisa masuk dalam kategori tersebut. Sebab Museum Bahari menyimpan banyak koleksi terkait warisan alam budaya dan Museum Bahari menjadi cerminan peradaban umat manusia.

Museum Bahari menyimpan cerita peradaban umat manusia dalam bentuk Beberapa tinggalan arkeologis. Tinggalan arkeologis berupa bangunan dan benda koleksinya ini sekarang dapat dilihat langsung di dalam bangunan yang menjadi ruang pameran beberapa benda koleksi asli dan replika. Baik bangunan maupun benda lainnya di dalam Museum Bahari menyimpan cerita berharga bagi negeri ini, terutama dalam aspek sejarahnya. Sehingga Museum Bahari sebagaimana lazimnya museum yang lain juga layak untuk menjadi sumber pembelajaran bagi generasi muda saat ini terutama untuk melihat pertumbuhan peradaban umat manusia. Melihat hal itu, jelas bahwa Museum Bahari memiliki nilai historis yang sangat berharga. Dengan demikian, bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan sejarah, Museum Bahari memiliki potensi prospektif untuk dikembangkan sebagai Sumber, Media, Labolatorium Natural dalam Model Pembelajaran Sejarah.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Dientje Borman Rumampunk (1988:4) mengatakan bahwa media yang berasal dari kata jamak dari medium adalah segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima. Ada beberapa klasifikasi media antara lain disampaikan oleh Rumampung (1988:30-37) yang menyebutkan berbagai jenis media, yaitu media gambar diam, media papan, media dengan proyeksi, benda asli dan orang, model, spesimen, mocks up (bagian benda asli), diorama, out door laboratory, community study, walking trips, field study, dikunjungi manusia sumber, spesial learning trips, audio recording, dan televisi. Salah satu

sumber sekaligus media yang menyalurkan informasi tersebut adalah Museum. Museum merupakan sebuah gedung yang di dalamnya menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan. Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan sejarah maka benda-benda yang ada di dalam museum menjadi media untuk menceritakan masa lalu kepada generasi muda. Muesum bahari sebagai bangunan yang menyimpan koleksi benda sejarah memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan, yakni sebagai media edukasi khususnya media pembelajaran dalam hal menyampaikan kehidupan masa lalu yang mengalami kejayaan di bidang kehidupan bahari.

Sementara itu I Gde Widja (1989: 60) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan strategi serta metode mengajar, yang menjurus kepada pencapaian tujuan pengajaran. Kemudian Dientje Borman Rumampunk (1988: 4) mengatakan bahwa media yang berasal dari kata jamak dari medium adalah segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima. Kesimpulannya media pembelajaran adalah setiap alat baik *hardware* maupun *software* yang dapat dipergunakan sebagai media komunikasi yang tujuannya untuk meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar.

Selanjutnya Kemp (1985:187) mengatakan bahwa berbagai sumber pengajaran dapat juga disebut media. Berbagai sumber pengajaran dan ciri-ciri yang biasa digunakan dalam sumber pembelajaran adalah:

a. Sumber nyata

Di antara sumber nyata antara lain pembicara tamu, seperti pelaku sejarah, atau saksi kejadian; benda dan alat, seperti artefak, peta, dan sebagainya; model atau tiruan

benda asli, seperti miniatur dan duplikat.

b. Bahan tak terproyeksikan

Di antaranya diagram, bagan, grafik, menyajikan informasi dan diskusi; kertas cetak, papan tulis, peraga; foto-foto objek, situasi atau tata cara yang tidak dapat dibawa ke kelas atau tidak terdapat di sekitar tempat tinggal; alat bantu kerja bisa berupa lembar urutan kerja.

c. Rekaman suara

Di antaranya adalah rekaman kaset suara; piringan hitam dan *compact disk* (CD).

d. Gambar diam yang diproyeksikan

Di antaranya adalah slide, carikan film, transparan, program komputer, yang sangat cocok untuk belajar mandiri dan kelompok.

e. Kombinasi media

Di antaranya adalah kaset dan kertas cetak, slide dan kaset suara, carikan film dan kaset suara, aneka gambar dan kaset suara, carikan film dan kaset suara, komputer interaktif / kaset atau cakram video maupun penggabungan program dan media-media lainnya.

Sementara itu, Rumampunk (1988:12-13) memberikan keterangan beberapa kegunaan media dalam pembelajaran adalah untuk: a) membangkitkan motivasi, b) membuat konsep abstrak menjadi konkrit, c) mengatasi batas-batas ruang kelas, d) mengatasi perbedaan pengalaman murid, e) memungkinkan mengamati objek yang terlalu kecil, f) menggantikan penampilan objek yang berbahaya/sulit terjangkau, g) menyajikan informasi belajar secara konsisten, h) menyajikan pesan secara serempak, i) menyajikan peristiwa yang telah lewat, j) memusatkan perhatian, mengatasi objek yang kompleks. Selanjutnya dikatakan bahwa di dalam media terdapat dua perangkat, yakni perangkat lunak dan

perangkat keras. Perangkat keras (*hard-ware*) adalah perlengkapan atau alatnya, sedangkan perangkat lunak (*soft-ware*) merupakan fakta, ide, program yang ada dalam media tersebut.

Selanjutnya, muncul sebuah pertanyaan “Apakah ada media yang paling cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran atau mata kuliah tertentu? jawabannya adalah tidak ada”. Sebagaimana halnya model pembelajaran, masing-masing media mempunyai kekurangan dan kelebihan. Untuk itu guru atau dosen dituntut untuk memilih dan menentukan media yang paling tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Gerlach (1980: 244-246) mengatakan bahwa media mempunyai sifat/manfaat yang perlu diperhatikan untuk memilih media: a) *The fixative property*, terus-menerus. Sifatnya yang cocok sesuai untuk terus diulang diberbagai kesempatan, b) *The manipulative property*, manipulatif dapat dipercepat atau diperlambat, c) *The distributive property*, dapat dilihat tanpa batasan kelas.

Anderson, yang dikutip Burman (1988:17) memberikan penjelasan cara pemilihan media melalui enam langkah, yakni: a) Menentukan pesan yang akan disampaikan (umum/khusus), b) Menentukan bagaimana menyampaikan pesan, c) Menentukan ciri-ciri pelajaran (afektif, psikomotorik, atau kognitif), d) Menentukan media yang cocok dengan jumlah siswa, kemampuan produksi, fasilitas, dan sumber dana, e) Mereview kembali kelebihan dan kekurangan media, f) Merencanakan pengembangan dan produksi media tersebut.

Berpatokan pada penentuan pemilihan media yang dikemukakan Anderson, bisa disimpulkan bahwa media yang ideal tidak ditentukan dari

kecanggihan media yang ada, tetapi ditentukan oleh pertimbangan efisiensi dan efektifitas sosiologis dan psikologis. Gerlach (1980: 251-153) memberikan teknik untuk melakukan pemilihan media yakni, “*Write an objective, determine the domain in which the objective can be classified: cognitive, affective, psychomotor, select an appropriate strategy within the domain determined in step, and select appropriate media*” Saat menentukan media seorang pengajar terlebih dahulu menulis tujuan pembelajaran. Menentukan domain kognitif, efektif, dan psikomotorik, menyeleksi dan menyesuaikan strategi dengan tujuan pembelajaran, hingga akhirnya dapat menentukan media apa yang paling tepat digunakan.

Gerlach misalnya menawarkan seleksi media dengan memperhatikan *level of sophistication* atau tingkat pengalaman untuk siapa media diberikan. Selanjutnya tingkat pengetahuan tentang media dan penggunaannya, serta biaya yang dikeluarkan untuk pemanfaatan media tersebut, ketersediaan barang (*availability*), kemudian ketersediaan sumber daya manusia (*Technical Quality*). Secara lebih tegas perlu ditekankan, bahwa pengembangan penggunaan media harus berdasarkan tujuan instruksional. Konsekuensinya bahwa gurulah yang paling memahami dan bisa menentukan media mana yang paling sesuai dengan situasi pembelajaran yang akan diterapkan.

2. Museum Bahari

Bekas Bangunan Gudang VOC dan Pemerintah Hindia Belanda yang kini kita kenal sebagai Museum Bahari menyimpan banyak benda bersejarah. Museum Bahari sebagai museum dengan koleksi benda sejarah merupakan bangunan tua dan menjadi tempat pameran benda yang berhubungan dengan dunia maritim

atau bahari. Bangunan dan Benda-benda koleksi di dalamnya merupakan benda yang memiliki nilai historis yang tinggi. Salah satu diantara benda koleksi tersebut adalah perahu asli yang digunakan oleh masyarakat untuk berlayar, antara lain Perahu Lancang Kuning, Perahu Pinisi, dan Perahu Jukung, perahu-perahu tersebut digunakan baik itu aktivitas pencarian ikan maupun aktivitas ekonomi. Penataan bangunan dan benda koleksi yang tepat dan tertata akan membuat museum sebagai ruang dan tempat pameran yang menarik untuk dikunjungi. Terutama jika museum tersebut menyimpan, mengoleksi dan memamerkan benda dengan nilai berharga. Museum Bahari sebagai benda tinggalan arkeologi dengan sendirinya menjadikan diri dan benda koleksi di dalamnya sebagai ruang dan tempat pameran. Bangunan besar dengan menara dan benda koleksi asli di dalamnya menjadikan Museum Bahari sebagai ruang dan tempat yang cocok untuk menyimpan benda koleksi yang berhubungan dengan dunia kebaharian. Hal ini mengingat karena bangunan museum ini juga tidak lepas dari masa lalu sebagai gudang penyimpanan rempah Pemerintah Hindia Belanda.

Sementara itu, *Arkeologi and History Museum* adalah museum di dalamnya ada benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya. Museum Bahari dapat kita masukkan dalam kategori museum ini. Hal ini didasarkan pada bangunan dan benda koleksi di dalamnya. Museum Bahari sendiri adalah bangunan zaman VOC yang sudah berumur 4 abad lebih dan merupakan benda tinggalan Arkeologi. Sementara itu benda koleksi di dalamnya juga merupakan benda arkeologi yang, sebab beberapa

koleksi Museum Bahari ada yang masih merupakan koleksi benda asli.

Museum dengan kategori seperti ini merupakan museum yang menyimpan nilai berharga bagi peradaban generasi saat ini terutama dari aspek sejarahnya. Oleh karena Museum Bahari, baik bangunan dan koleksi di dalamnya adalah benda mati atau dalam studi sejarah dikenal dengan *physical Evident* atau bukti kebendaan, maka butuh sejarawan untuk menceritakan apa terjadi dengan benda-benda yang menjadi koleksi Museum Bahari. Di sinilah letak pentingnya Museum Bahari sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Dengan bantuan studi sejarah bangunan maupun benda yang menjadi koleksi Museum Bahari dapat memberikan cerita bagaimana leluhur kita membangun peradaban, khususnya peradaban bahari.

PEMBAHASAN

1. Museum Bahari Sebagai Sumber Sejarah Autentik

Arkeologi merupakan salah satu cabang ilmu sekaligus ilmu bantu sejarah yang bermanfaat bagi penelitian sejarah. Temuan arkeologi ini penting sebagai ilmu bantu sejarah, karena dari penelitian-penelitian ilmiah yang dilakukan tentunya akan dapat memberi informasi tentang di mana, bilamana, dan bagaimana kebudayaan atau peradaban suatu masyarakat bisa tumbuh, berkembang, dan akhirnya runtuh. Adapun selain artefak dan ekofak, bekas tempat pemukiman berupa bangunan adalah satu dari sekian banyak bukti arkeologi yang bermanfaat dan berharga (Helius Sjamsuddin, 2007: 245). Data arkeologi inilah yang kemudian dapat direkonstruksi kembali guna memberikan informasi sejarah kehidupan masyarakat, atau bahkan

suatu bangsa dan negara. Merujuk pada fungsi museum dan jenis media pembelajaran, maka Keberadaan Gudang VOC yang kini menjadi Museum Bahari tersebut sangat prospektif untuk di jadikan sebagai media sumber belajar sejarah. Karena Museum Bahari secara historis masih menempati gedung aslinya yang menyimpan nilai historis dan arkeologis. Keberadaan bangunan dan benda koleksi di dalamnya juga menjadi nilai tambah bagi dunia pendidikan, khususnya sejarah. Hal ini karena Museum Bahari menyimpan benda koleksi masih ada yang asli maupun replika bahkan diorama. Keberadaan benda-benda tersebut sangat penting bagi dunia pendidikan sejarah khususnya, karena benda-benda tersebut menjadi sumber sejarah yang otentik karena masih menyimpan nilai sejarah yang tinggi, terkait fungsi dan kegunaannya dimasa lalu. Dengan keberadaan Museum Bahari ini, pembelajaran sejarah akan menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat diajak untuk melihat sumber sejarah yang asli, sehingga rasa kesadaran sejarah itu akan muncul ketika Museum Bahari dan koleksinya disuguhkan sebagai sumber sejarah.

2. Museum Bahari sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Salah satu metode pembelajaran sejarah adalah dengan metode ceramah *out of class history teaching*, yakni menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode di luar kelas. Metode ini dilakukan dengan membawa siswa melihat objek-objek konkrit yang sesungguhnya di luar ruangan atau kelas, sehingga siswa bisa merasakan atau berempati dengan memaksimalkan kemampuan panca inderanya, termasuk dalam hal ini adalah mengembangkan kemampuan imajinasinya. Seperti

diketahui bahwa imajinasi merupakan hal yang penting ketika seseorang bermaksud dan berusaha melakukan rekonstruksi atas suatu peristiwa sejarah. Metode di atas dapat dikombinasikan dengan menerapkan metode *inquiry-discovery*. *Inquiry* artinya adalah mencari, maksudnya adalah peserta didik diarahkan untuk mencari kemudian menemukan (*discovery*). Mahasiswa melakukan kegiatan semi penelitian, kemudian membuat laporan atau hasil penelitian, selanjutnya dosen membahas bersama-sama mengenai hasil penelitian tersebut. Menerapkan metode ini membuat anak didik cenderung lebih aktif, sementara dosen menjadi fasilitator untuk membantu permasalahan-permasalahan mahasiswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini akan membuat suasana pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna.

Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan diberi keluasaan untuk membuat kurikulum sendiri, bahkan Antar Program studi yang dalam satu rumpun terdapat perbedaan kurikulum. Kebanyakan peninggalan cagar budaya sekarang berada di lokasi yang jauh dari keramaian, akan tetapi tidak demikian dengan museum bahari. Museum Bahari memang terletak di dekat pantai, tetapi akses kelokasi dapat dijangkau dengan mudah menggunakan beberapa moda transportasi. Akan tetapi keberadaan museum ini seperti tidak dihiraukan karena baik sekolah maupun perguruan tinggi belum banyak memanfaatkan museum sebagai media pembelajaran. Sekolah dan perguruan tinggi khususnya yang memiliki prodi sejarah masih betah dengan belajar di ruang kelas. Keberadaan Situs-situs cagar budaya

seperti Museum Bahari ini sebenarnya memberi peluang bagi program studi untuk mengembangkan daya empati dan imajinasi mahasiswa dalam peletian dan merekonstruksi sejarah. Dengan menerapkan metode karya wisata, lawatan sejarah, studi lapangan misalnya akan membuat mahasiswa lebih tertarik untuk menggali sejarah secara lebih mendalam, ketimbang hanya belajar di ruang kelas.

Museum Bahari sebagai salah satu situs peninggalan sejarah yang sangat penting di Jakarta khususnya dan umumnya di Indonesia. Keberadaan museum ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guna mengantarkan tercapainya pembelajaran sejarah yang bermakna dan munculnya kesadaran sejarah. Media pembelajaran disini maksudnya seperti telah disebutkan di atas adalah dengan menempatkan Museum Bahari sebagai media autentik dimana peserta didik dapat dibawa langsung untuk melihat ke situs tersebut. Program karya wisata, atau lawatan sejarah atau studi lapangan misalnya. Dengan membawa peserta didik atau mahasiswa ke lokasinya langsung menggunakan model karya wisata atau lawatan sejarah, maka tutor atau dosen dapat langsung memberikan arahan untuk menajamkan sikap kritis dan kesadaran sejarah dengan langsung meminta peserta didik atau mahasiswa untuk mempraktikkan metode *inquiry-discovery* dengan cara melakukan pengamatan benda koleksi museum, bangunan museum, wawancara dan penelusuran informasi dengan masyarakat di sekitar atau Pengelola Museum. Dengan memanfaatkan museum sebagai media pembelajaran dikombinasikan dengan metode pelajaran yg efektif dan sesuai dengan temanya, maka sikap kritis yang

berujung pada munculnya kesadaran sejarah pada peserta didik dan mahasiswa akan tercapai.

Akan tetapi bagi intitusi pendidikan yang belum ada waktu untuk melakukan lawatan sejarah ke Museum Bahari misalnya, maka ada alternatif untuk ttp memberikan informasi seputar Museum Bahari sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat kita lakukan dengan mengguankan cara lain, yakni dengan menampilkan foto atau slide show dari musum bahari dan koleksi di dalamnya. Hal ini tentu saja untuk yang memiliki keterbatasan sehingga pembelajaran harus di ruang kelas. Setelah pemutaran foto dalam bentuk slide dan video dokumenter peserta didik selanjutnya dapat diminta untuk menelusuri lebih jauh informasi atau rekaman sejarah yang terkait dengan Museum Bahari baik melalui media cetak maupun elektronik. Selanjutnya peserta didik diminta untuk melakukan rekonstruksi atas sejarah yang berkaitan dengan Museum Bahari. Sehingga Museum Bahari tetap dapat menjadi media pembelajaran sejarah walaupun dengan menggunakan kaset CD atau foto-foto Museum Bahari dan koleksi di dalamnya.

3. Museum Bahari sebagai Laboratorium Sejarah

Sudah bukan rahasia lagi bahwa mata pelajaran rumpun IPS termasuk sejarah kurang mendapatkan peminat dibanding mata pelajaran rumpun IPA. Hal ini karena gaya dan cara mengajarnya monoton dan membosankan. Sebenarnya Dengan pembelajaran IPS peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang berpikiran cerdas dan matang dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.. Secara metodologis, pembelajaran IPS di sekolah pada umumnya dan mata pelajaran sejarah

pada khususnya kurang dapat berkembang karena respon peserta didik yang kurang positif. Hal ini karena kurangnya inovasi-inovasi yang menarik dalam pembelajaran sejarah. Suasana laboratoris atau pengalaman lapangan dan perangkat medianya kurang memadai sehingga bersifat verbalistik. Pembelajaran IPS khususnya sejarah kurang memberikan pengalaman kongkret bagi peserta didik sebagai pelaku dan bagian komunitas soaial. Hal ini sebenarnya cambuk bagi tenaga pendidik untuk melakukan perubahan dan inovasi baik dari perangkat maupun dari metode mengajarnya. Inovasi-inovasi yang bisa dilakukan misalnya dengan melakukan kerjasama dengan berbagai pengelola peninggalan sejarah, Museum misalnya. Kerjasama yang dilakukan bisa berwujud menjadikan museum atau peninggalan sejarah sebagai laboratorium sejarah yang otentik dan natural.

Berdasarkan hal tersebut keberadaan Museum Bahari sebagai laboratorium sejarah otentik dan natural memiliki arti penting yang strategis. Dengan adanya Museum Bahari sebagai laboratorium ini akan dapat memberikan inovasi baru bagi peserta didik dan mahasiswa, sehingga pengalaman konkrit mereka tentang pembelajaran sejarah dapat terpenuhi. Dengan menjadikan museum, khususnya Museum Bahari sebagai laboratorium sejarah maka proses pembelajaran sejarah akan lebih menarik, kontekstual, dan inovatif. Museum Bahari dapat dijadikan sebagai laboratorium *outdoor* sejarah. Laboratorium Out Door dengan lokasi musuem bahari dan sekitarnya diharapkan dapat memotret secara integrated bagaimana kondisi dan perkembangan sosial kemasyarakatan di lingkungan Museum Bahari, baik

masalah ketika masih Gudang, maupun saat ini ketika sudah menjadi museum. Gambaran kehidupan itu dapat tercermin dari toponimi bangunan dan benda koleksi yang ada di Museum Bahari.

Secara spesifik jika Museum Bahari dapat dijadikan sebagai laboratorium *outdoor* pembelajaran sejarah, maka diharapkan laboratorium tersebut dapat, a) Memberikan pemahaman kepada peserta didik/pengunjung tentang Museum Bahari, baik sejarah bangunannya, maupun benda koleksi yang ada di dalamnya.. pemahaman seperti ini hanya dapat dilakukan jika melakukan kunjungan atau lawatan sejarah kelokasinya langsung dan melihat berdasarkan bukti-bukti arkeologis dan peninggalan lain yang masih dapat ditemukan dan dipamerkan di ruang pameran museum, b) sebagai sumber, media dan sekaligus laboratorium sejarah, Museum Bahari diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, kontekstual dan inovatif. Adapaun manfaat yang diharapkan dengan menjadikan Museum Bahari sebagai laboratorium sejarah adalah pertama memberikan pengalaman riil kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan penelitian sejarah, kedua memberikan pemberdayaan bagi masyarakat melalui program lawatan sejarah ke laboratorium *outdoor*.

PENUTUP

Dari uraian singkat mengenai Museum Bahari sebagai media pembelajaran sejarah ini maka, bisa sedikit disimpulkan sebagai berikut.

1. Museum Bahari dapat dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan kepada para mahasiswa dalam rangka menggali nilai historis sekaligus sebagai media dalam pembelajaran.

2. Museum Bahari dapat dimanfaatkan sebagai bagian kegiatan produktif seperti penyusunan makalah, skripsi, pembuatan media dan pengembangan pembelajaran sejarah.
3. Museum Bahari dapat dijadikan sumber sejarah autentik dan natural dalam pembelajaran sejarah khususnya Sejarah Indonesia masa kolonial dan kemerdekaan, saat masih menjadi gudang hingga kini difungsikan sebagai museum yang menyimpan koleksi dunia kebaharian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, A. (2018). *Museum Bahari Saksi Sejarah Kejayaan Batavia*. (online). <https://republika.co.id/berita/p2n9b3284/museum-bahari-saksi-sejarah-kejayaan-batavia>
- Anderson, R. H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* Depdikbud, DIKTI. (1983/1984). *Modul PSB, Media, Perpustakaan dan Fasilitas Lain*. Jakarta: Dikti.
- Gunning, D. (1977). *The Teaching of History*. London: Croom Helm.
- I. Gde Widja. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah : Sejarah Dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang : Satya Wacana.
- International Council of Museum (ICOM)
- Kartodirjo, S. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kuntowijoyo. (1999). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang.
- Ras. J.J. (1992). *The Shadow Of The Ivory Tree*. Jakarta: KITLV.

Renier, G.J. (1997). *Metode dan Manfaat Ilmu Sejarah*. (penerjemah: Muin Umar). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rumampunk, D. B. (1988). *Media Instruksional IPS*, Jakarta: Depdikbud.

Sjamsuddin, H. (2007). *Metodologi Sejarah*, Yogyakarta: Ombak.

Tim Redaksi. 2020. *Sejarah Bangunan Museum Bahari* (online). <https://mitramuseumjakarta.org/bahari>.

