

MUSEUM KUPANG SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH INDONESIA MASA PRAAKSARA BAGI GENERASI MILENIAL

Susilo Setyo Utomo

Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Nusa Cendana

susiloseyoutomo@staf.undana.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah Indonesia masa praaksara bagi generasi milenial. Metode yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif melalui kajian pustaka yang relevan dengan metode pembelajaran sejarah dan pendidikan karakter dalam pembelajaran sejarah. Sasaran dari studi ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Nusa Cendana yang sedang melaksanakan PPL pada sekolah mitra. Kajian ini menemukan bahwa Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia masa praaksara ini dapat meningkatkan pemahaman pelajar terhadap materi sejarah Indonesia masa pra-aksara. Ini dikarenakan museum menawarkan kompleksitas media yang sangat membantu pelajar dalam memperoleh informasi kesejarahan. Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah, selain memberikan aspek rekreasi bagi pelajar, juga mampu memberikan visualisasi, interpretasi, dan generalisasi tentang suatu peristiwa sejarah. Oleh karena itu, sebagai upaya peningkatan pemahaman siswa tentang materi zaman praaksara perlu adanya optimalisasi penggunaan media pembelajaran berupa museum.

Kata Kunci: *Museum, Media Pembelajaran Sejarah, Praaksara*

PENDAHULUAN

Wilayah Nusa Tenggara Timur (NTT) mempunyai peran strategis dalam kehidupan masa lampau, terutama sebagai jalur migrasi manusia maupun fauna di wilayah Indonesia Timur. Kemashuran wilayah ini bergema dan terekam dalam berbagai kitab bangsa seberang dan diakui sebagai kawasan yang sangat unik untuk dipelajari.

Saat ditemukannya fosil manusia Liang Bua di Flores, dunia kemudian tertuju ke sana untuk menyaksikan dan meliput berita tersebut. Para ahli dunia pun berdatangan untuk menelitinya. Liang Bua menguak eksistensi manusia *hobbit*, yang ukurannya mini, jauh lebih kecil dari manusia sekarang. Nama ilmiahnya, *Homo Floresiensis*. Penemuannya menjadi berita utama hamper satu decade lalu dan terus menjadi kontroversi hingga saat ini. Replika fosil Homo Floresiensis sekarang bisa dilihat di Museum Kupang sebagai sumber belajar dan media pembelajaran Sejarah Indonesia masa praaksara. Oleh karenanya menjadi Ironi jika generasi milenial kurang tertarik untuk mengunjungi Museum Kupang sementara para ahli dunia berdatangan untuk mempelajarinya.

Kata Generasi milenial dewasa ini sedang akrab terdengar. Istilah tersebut berasal dari millennials yang diciptakan oleh dua pakar sejarah dan penulis Amerika, William Strauss dan Neil Howe dalam beberapa bukunya. Generasi millennials juga sering dikatakan dengan generasi Y, adalah kelompok manusia yang lahir di atas tahun 180-an hingga 1997. Mereka disebut millennials karena satu-satunya generasi yang pernah melewati millennium kedua sejak teori generasi ini diembuskan pertama kali oleh Karl Mannheim pada 1923.

Museum adalah jendela informasi sejarah dan budaya yang perlu diketahui oleh generasi milenial. Salah satu museum yang ada di NTT misalnya berisi tentang sejarah masa Pra aksara. Masa praaksara merupakan periodisasi dalam sejarah yang dipergunakan untuk menyebutkan periode dimana manusia mulai muncul sampai dengan manusia mengenal tulisan. Masa praaksara ini berakhir berarti ketika manusia sudah mengenal tulisan. Berakhirnya masa praaksara ini berbeda-beda di tiap negara. Di Indonesia misalnya, masa praaksara berakhir pada sekitar abad ke-V dengan ditandai ditemukannya prasasti yupa.

Upaya pemahaman siswa terhadap materi sejarah Indonesia masa praaksara nampaknya tidak mudah karena zaman praaksara dengan sekarang selisih waktunya amat panjang. Diperlukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut sehingga pemahaman siswa terhadap materi sejarah Indonesia masa praaksara semakin meningkat.

Museum mempunyai kaitan yang sangat erat dengan dunia pendidikan. Museum merupakan lembaga pendidikan non formal yang berperan penting dalam dunia pendidikan. Melalui museum siswa dapat belajar secara mandiri jadi bukan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu museum juga dapat meningkatkan kesadaran sejarah para pelajar. Museum sejatinya memberikan banyak kontribusi terhadap pembelajaran di sekolah. Benda-benda koleksi museum menjadi sumber belajar dan media pembelajaran sejarah yang kontekstual (Kumar, tanpa tahun: 74).

Museum juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan materi pelajaran. Penggunaan museum sebagai media pembelajaran disebabkan karena kompleksitas media yang tersedia sebagai penjelasan suatu peristiwa. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami benda yang dipamerkan. Kemudahan yang diperoleh peserta didik adalah, karena di dalam museum telah disediakan berbagai media yang memberikan informasi. Media tersebut berupa model, realita, tabel, poster atau sistem multimedia elektronik seperti audio visual (Ahmad, 2010: 113).

Museum yang dapat dijadikan sebagai alternative media pembelajaran sejarah adalah Museum daerah NTT. Museum daerah NTT memiliki peranan yang besar terhadap masyarakat NTT yang ingin mengetahui sejarah daerah NTT. Museum daerah NTT juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah Indonesia masa praaksara bagi pelajar maupun mahasiswa calon guru sejarah. Koleksi museum lampung terbilang cukup banyak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik, mahasiswa, maupun guru yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Museum sebagai media pembelajaran sejarah akan memberi kesan yang positif terhadap para pelajar maupun mahasiswa calon guru dari generasi milenial karena mereka tidak hanya membaca buku dan mendengar dari guru atau dosen saja tentang materi praaksara namun mereka bisa menyaksikan secara langsung benda-benda peninggalan sejarah dari NTT dan hasil kebudayaan masyarakat NTT.

Pada masa sekarang ini minat generasi milenial terhadap sejarah dan budaya rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya tingkat kunjungan generasi milenial ke museum. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salahsatunya karena museum dianggap kurang menarik bagi mereka. Anak-anak muda justru lebih suka ke mall daripada ke museum. Padahal museum adalah tempat yang justru mengandung unsur edukatif karena dengan berkunjung ke sana generasi muda

bisa belajar sejarah dan budayanya. Melihat permasalahan tersebut perlu program-program unik dan menarik untuk mampu menarik generasi muda milenial.

Upaya pemahaman terhadap masa praaksara bagi siswa hanya berasal dari buku teks. Hal tersebut ternyata mengalami kendala yaitu informasi yang diperoleh dari buku teks sifatnya abstrak, sehingga untuk memahaminya diperlukan sumber lain yang dapat memberikan informasi yang lebih konkret. Alternative media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah museum. Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengkaji tentang pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia masa praaksara.

PEMBAHASAN

Museum Kupang sebagai sumber belajar alternative sejarah Indonesia Masa Praaksara bagi generasi milenial.

Pra-aksara adalah istilah baru untuk menggantikan istilah prasejarah. Penggunaan istilah prasejarah untuk menggambarkan perkembangan kehidupan dan budaya manusia saat belum mengenal tulisan adalah kurang tepat. *Pra* berarti sebelum dan *sejarah* adalah sejarah sehingga prasejarah berarti sebelum ada sejarah. Sebelum ada sejarah berarti sebelum ada aktivitas kehidupan manusia. Dalam kenyataannya sekalipun belum mengenal tulisan, makhluk yang dinamakan manusia sudah memiliki sejarah dan sudah menghasilkan kebudayaan. Oleh karenanya para ahli mempopulerkan istilah pra-aksara untuk menggantikan istilah prasejarah.

Pra-aksara berasal dari dua kata, yakni *pra* yang berarti sebelum dan *aksara* yang berarti tulisan. Dengan demikian zaman pra-aksara adalah masa kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan. Ada istilah yang mirip dengan istilah pra-aksara, yakni istilah nirleka. *Nir* berarti tanpa dan *leka* berarti tulisan. Karena belum ada tulisan maka untuk mengetahui sejarah dan hasil-hasil kebudayaan manusia adalah dengan melihat beberapa sisa peninggalan yang dapat kita temukan. Kapan waktu dimulainya zaman pra-aksara? Kapan zaman pra-aksara itu berakhir? Zaman pra-aksara dimulai sudah tentu sejak manusia ada, itulah titik dimulainya masa praaksara. Zaman pra-aksara berakhir setelah manusianya mulai mengenal tulisan. Terkait dengan masa berakhirnya zaman pra-aksara masing-masing tempat berbeda. Penduduk di kepulauan Indonesia baru memasuki masa aksara sekitar abad ke-5 M. hal ini jauh lebih lambat jika dibandingkan dengan Mesir dan Mesopotamia yang sudah menganal tulisan sejak 3000 SM. Fakta-fakta masa aksara di

Kepulauan Indonesia dihubungkan dengan temuan prasasti peninggalan kerajaan tua seperti Kerajaan Kutai di Kalimantan Timur. Pertanyaan yang sulit untuk dijawab adalah kapan tepatnya manusia itu mulai ada di bumi ini sebagai pertanda dimulainya zaman pra-aksara? Sampai sekarang para ahli belum dapat secara pasti menunjuk waktu kapan mulai ada manusia di muka bumi ini. Tetapi yang jelas untuk menjawab pertanyaan itu kamu perlu memahami kronologi perjalanan kehidupan di permukaan bumi yang rentang waktunya sangat panjang. Bumi yang kita huni sekarang diperkirakan mulai terjadi sekitar 2.500 juta tahun yang lalu.

Bagaimana kalau kita ingin melakukan kajian tentang kehidupan zaman pra-aksara? Untuk menyelidiki zaman pra-aksara, para sejarawan harus menggunakan metode penelitian ilmu arkeologi dan juga ilmu alam seperti geologi dan biologi. Ilmu arkeologi adalah bidang ilmu yang mengkaji bukti-bukti atau jejak tinggalkan fisik, seperti lempeng artefak, monument, candi, dan sebagainya. Berikutnya menggunakan ilmu geologi dan percabangannya, terutama yang berkenaan dengan pengkajian usia lapisan bumi, dan biologi berkenaan dengan kajian tentang ragam hayati (biodiversitas) makhluk hidup.

Mengingat jauhnya jarak waktu masa pra-aksara dengan kita sekarang, maka tidak jarang orang mempersoalkan apa perlunya kita belajar tentang zaman pra-aksara yang sudah lama ditinggalkan oleh manusia modern. Tetapi pandangan seperti ini sungguh menyesatkan, sebab tentu ada hubungannya dengan kekinian kita. Data etnografi yang menggambarkan kehidupan masyarakat pra-aksara ternyata masih berlangsung sampai sekarang. Entah itu pola hunian, pola pertanian subsistensi, teknologi tradisional dan konsepsi kepercayaan tentang hubungan harmoni antara manusia dengan alam, bahkan kebiasaan memelihara hewan seperti anjing dan kucing di lingkungan manusia modern perkotaan. Demikian pula kebiasaan bertani merambah hutan dengan metode tebang lalu bakar (*slash* dan *burn*) untuk memenuhi kebutuhan secukupnya masih ada hingga kini. Namun, kebiasaan merambah hutan dan berpindah-pindah pada masa lampau tidak menimbulkan malapetaka asap yang mengganggu penerbangan domestic. Selain itu, juga mengganggu bandara negara tetangga Singapura dan Malaysia seperti yang sering terjadi. Teknologi manusia modernlah yang mampu melakukan perambahan hutan secara besar-besaran, entah itu untuk perkebunan atau pertambangan, dan pemukiman real estate sehingga menimbulkan malapetaka kabut asap dari kerusakan lingkungan

Arti penting dari pembelajaran tentang sejarah kehidupan zaman pra-aksara pertama-tama adalah kesadaran akan asal usul manusia. Tumbuhan memiliki akar. Semakin tinggi tumbuhan itu,

semakin dalam pula akarnya menghujam ke bumi hingga tidak mudah tumbang dari terpaan angin badai atau bencana alam lainnya. Demikian pula halnya dengan manusia. Semakin berbudaya seseorang atau kelompok masyarakat, semakin dalam pula kesadaran kolektifnya tentang asal usul dan penghargaan terhadap tradisi. Jika tidak demikian, manusia yang melupakan budaya bangsanya akan mudah terombang ambing oleh terpaan budaya asing yang lebih kuat, sehingga dengan sendirinya kehilangan identitas diri. Jadi bangsa yang gampang meninggalkan tradisi nenek moyangnya akan mudah didikte oleh budaya dominan dari luar yang bukan miliknya. Untuk memetik pelajaran dari uraian ini, dapat dikatakan bahwa nilai terpenting dalam pembelajaran sejarah masa praaksara yaitu sebagai inspirasi untuk pengembangan nalar kehidupan dan sebagai peringatan.

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini adalah anak didik) yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan perhatian penerima pesan sehingga tercipta bentuk komunikasi (pembelajaran).

Media dalam pembelajaran sejarah memegang peranan dan posisi yang penting. Hal ini disebabkan media membantu dalam menggambarkan dan memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Peranan media yang lain adalah sebagai pengembang konsep generalisasi serta membantu dalam memberikan pengalaman dari bahan yang abstrak, seperti buku teks, menjadi bahan yang jelas dan nyata. Selain peranan tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar dan dimanfaatkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar (Djamarah, 2002:139).

Karakteristik media yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah: (1) media pandang yang tidak diproyeksikan (termasuk di dalamnya gambar diam, grafis, termasuk sketsa, bagan, diagram, grafik, kartun, gambar kronologi, poster, peta dan globe, papan flannel dan papan bulletin, serta model dan realita) (2) media pandang yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) sistem multimedia, (5) simulasi dan permainan (Latuheru, 1988: 41-123; Sadiman, 1996).

Menurut pengembangan dan persiapan pengadaannya, media dibedakan menjadi dua, yaitu *media by utilization* dan *media by design*. *Media by utilization* merupakan media yang tersedia, dimanfaatkan, serta dibuat secara komersial dan telah siap pakai. Sedangkan *media by design* adalah media yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus. Museum termasuk ke dalam media

by utilization. Hal ini disebabkan di dalam museum terdapat berbagai media yang berfungsi untuk menjelaskan suatu objek kajian. Dalam museum, karakteristik media yang lazim ditemukan adalah (1) media pandang (visual), baik yang diproyeksikan atau tidak, dan (2) sistem multimedia seperti media elektronik dalam bentuk audio visual (Ahmad, 2005: 20-29).

Pada pendidikan tingkat dasar dan menengah media mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan mengembangkan kemampuan indera anak didik. Pada tingkat perguruan tinggi media sangat penting bagi mahasiswa dalam pemahaman dan penerimaan informasi. Pelajar akan *absurd* bila membayangkan jenis kapak batu apabila hanya dari informasi verbal. Namun pelajar akan segera mengetahui jenis kapak batu pada zaman prasejarah dengan melihat langsung, atau melalui media gambar dan foto. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi zaman praaksara adalah museum. (Ahmad, 2010: 109)

Semua jenis museum memiliki fungsi yang sama yaitu (1) tempat pendidikan luar sekolah yang berkaitan dengan koleksi yang ada di museum, (2) pusat informasi dan penelitian, (3) sarana untuk memberikan gambaran tentang koleksi bahan-bahan yang menarik dan institusional, (4) media pembelajaran bidang studi tertentu, dan (5) sebagai objek karyawisata (Natawidjaja, 1979:113-114).

Dalam dunia pendidikan, museum memiliki peranan sebagai media pembelajaran. Peranan museum sebagai media pembelajaran disebabkan fungsi museum yang memberikan informasi konkret kepada masyarakat dalam hal ini siswa dan guru. Dalam pembelajaran sejarah, museum merupakan tempat ideal sebagai sumber informasi kesejarahan. Hal ini disebabkan dalam museum terdapat banyak benda yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana peningkatan pemahaman terhadap peristiwa sejarah bagi pelajar.

Di dalam museum, media yang dijadikan sumber belajar berupa sumber primer dan olahannya. Sumber primer merupakan benda peninggalan atau jejak-jejak kehidupan, meliputi artefak, fosil, *ecofak*, *feature*, isefak. Artefak yaitu benda yang sebagian atau seluruhnya dibuat oleh manusia, fosil yaitu sisa kehidupan yang telah membatu, *ecofac* yaitu benda yang tidak dibentuk manusia tetapi berhubungan dengan manusia, *feature* yaitu jejak-jejak yang ditinggalkan manusia/jejak kehidupannya serta isefak atau hunian manusia. Di museum, sumber primer ini disediakan dalam wujud asli atau model, hasil olahan berupa gambar atau foto, serta penjelasannya dalam sistem multimedia berbentuk media audiovisual, dan media grafis.

Materi tentang evolusi manusia menjelaskan tentang kemunculan, perkembangan, dan persebaran manusia. Pada materi ini, penekanan dilakukan pada “manusia-manusia” pertama yang ditemukan sampai pada persebarannya. Media yang mutlak untuk menjelaskan materi ini adalah berupa (1) realita atau model dari kerangka temuan manusia purba, (2) selain itu juga ada penjelasan tentang perkembangan dan perbandingan antara tengkorak-tengkorak manusia yang tersaji dalam bentuk gambar, (3) bagan tentang proses perpindahan dan persebaran manusia, (4) peta tentang persebaran manusia purba dan temuan fosilnya, (5) gambar tentang perbandingan manusia-manusia purba yang telah direkonstruksi, (6) poster yang menjelaskan tentang evolusi manusia, (7) media berupa film tentang perkembangan manusia purba.

Zaman batu merupakan periode dimana manusia mempergunakan alat-alat yang terbuat dari batu atau bisa pula dikatakan bahwa hasil-hasil budaya yang ditemukan berupa barang-barang yang terbuat dari batu. Zaman batu dibagi menjadi tiga yaitu palaeolitikum, mesolitikum, dan neolitikum berdasarkan perkembangan hasil-hasil kebudayaan dan perubahan kehidupan masyarakat. Media yang bisa dipakai untuk menjelaskan tentang zaman batu adalah dari peninggalan-peninggalan budaya, seperti kapak batu, kapak lonjong, perhiasan-perhiasan, serta tembikar. Media lain yang menjelaskan tentang kehidupan manusia pada zaman batu adalah (1) realita berupa fosil, (2) replica, (3) peta tentang persebaran budaya masyarakat, (4) artefak, (5) diorama, (6) poster tentang zaman batu dan kebudayaan yang berkembang.

Zaman perundagian ditandai dengan teknologi yang lebih maju yang dipergunakan oleh manusia. Pada periode ini berkembang dua kebudayaan, yaitu kebudayaan logam dan kebudayaan megalitik. Untuk menjelaskan tentang zaman perundagian dan aktivitas manusia yang dilakukan, hal ini dapat dilakukan dengan melihat hasil-hasil budaya yang dihasilkan oleh manusia yang hidup pada masa itu. Media yang dapat dipakai untuk menjelaskan periode tersebut antara lain (1) realita atau model dari peninggalan kebudayaan zaman perundagian seperti senjata, nekara, moko, alat dari besi berupa mata kapak, senjata dan gelang-gelang, gerabah, serta manik-manik. (2) replica dari peninggalan kebudayaan megalitik, (3) peta persebaran hasil kebudayaan zaman perundagian, (4) poster tentang kehidupan masyarakat pada masa perundagian dan hasil-hasil budayanya, serta (5) media film tentang kehidupan manusia pada zaman perundagian.

Nusa Tenggara Timur ternyata mempunyai potensi sumber daya budaya dan sejarah khususnya arkeologi yang melimpah dan tradisi-tradisi lama yang masih bertahan sampai sekarang. Bukti-bukti tinggalan budaya baik yang berbentuk benda-benda kesenian dan tradisi

(tangible) atau intangible yang masih berlanjut sampai sekarang di NTT menunjukkan bahwa wilayah ini mempunyai adat-istiadat serta budaya lama yang masih kuat bertahan dalam era globalisasi dan modernisasi yang terus berkembang pada saat sekarang dan tentunya ini penting untuk diketahui oleh generasi milenial.

Penelitian arkeologi di Provinsi NTT pertama kali dipelopori oleh Th. Verhoeven sekitar tahun 1950-an. Pada laporan penelitiannya, wilayah sekitar NTT disebutkan memiliki banyak peninggalan arkeologis, diantaranya sisa-sisa dari masa Paleolitik yang mencerminkan masa kegiatan berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, masa neolitik yang mencerminkan masa bercocok tanam, bangunan-bangunan pemujaan dari tradisi megalitik, dan sisa-sisa dari kegiatan masa prasejarah lainnya. Oleh karena itu Museum Kupang jelas dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran sejarah Indonesia masa praaksara. Disamping itu ini bisa menjadi pembelajaran yang kontekstual bagi generasi milenial khususnya di NTT dan Indonesia pada umumnya (Nasrudin & Jatmiko, 2019: 12).

Direktorat Pelestarian cagar budaya dan permuseuman NTT sudah melakukan berbagai cara untuk membuat orang dan terutama generasi milenial untuk datang ke museum. Contohnya bekerjasama dengan museum lain di Indonesia untuk menyelenggarakan pameran bersama, menyelenggarakan seminar Internasional dengan mengundang generasi milenial yang duduk dibangku sekolah menengah dan universitas yang ada di NTT untuk mengikutinya.

Selain itu pengelola museum juga memahami kesukaan generasi milenial yang suka berfoto sehingga pengelola menyediakan tempat-tempat selfie yang menarik buat mereka. Namun meski demikian tentu tidak menghilangkan nilai keautentikan dari obyek museum itu sendiri. Mengingat begitu pentingnya museum semua pihak baik orang tua, guru, pengelola mempunyai peran besar untuk mengenalkan museum sejak dini. Tidak ada kata terlambat untuk mengenalkan museum kepada generasi milenial, daripada tidak kenal sama sekali.

Upaya Pemanfaatan Museum Kupang Sebagai Sumber belajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Indonesia Masa Praaksara bagi generasi milenial

NTT memiliki banyak peninggalan arkeologis, contoh fosil stegodon yang diperkirakan berumur 750.000 tahun lalu yang ditemukan oleh Verhoeven dari cekungan Soa, Bajawa, Flores Tengah, kemudian setelah ditindaklanjuti oleh para peneliti ditemukan pula fosil-fosil stegodon kerdil (*pigmy*), kura-kura raksasa (*Geochelonidae*) dan Komodo dragon (*Varanus komodoensis*)

yang berumur sekitar 900.000 tahun. Selain itu juga didapatkan artefak batu di situs Wolo yang berumur lebih dari 1 juta tahun lalu.

Peninggalan arkeologis yang ditemukan bukan hanya di Liang Bua Flores, tetapi dari berbagai pelosok lainnya di NTT terungkap, hingga wilayah perbatasan dan pulau terluar, seperti Alor, Sumba, Rote, dan Atambua. Liang Bua adalah sebuah gua di bukit batu kapur di Kabupaten Manggarai, Flores. Liang Bua menjadi terkenal di seluruh dunia setelah ditemukannya rangka manusia purba Homo Floresiensis pada tahun 2003. Pulau Alor dikenal dengan nama “Pulau Seribu Moko” karena ditemukan banyak benda-benda perunggu, bahkan benda-benda tersebut menjadi penting dalam kehidupan sosial masyarakat yang terkait dengan sistem perkawinan.

Benda lain yang tersimpan di Museum Kupang adalah benda logam perunggu berupa kapak upacara yang berasal dari pulau Rote. Terdapat pula jejak-jejak hunian (situs) ceruk dan gua prasejarah yang memberikan gambaran bagi kita tentang jalur migrasi rumpun manusia Austronesia maupun kontak budaya di masa-masa selanjutnya. Dari pulau Sabu ada peninggalan tradisi megalitik, arsitektur tradisional dan kampung tua warisan leluhur. Berbagai artefak batu, manic-manik kerang, dan tembikar ditemukan dalam penggalian di Situs Nuat Bkau yang terletak di kupang.

Wilayah lain yang kaya akan tinggalan megalitik baik megalitik yang telah mati maupun yang masih hidup adalah Sumba. Kemudian sejumlah artefak meliputi gading-gading gajah dengan variasi ukuran, keramik, tembikar, perhiasan, manic-manik, hingga benda-benda perunggu, hingga tinggalan batu megalitik yang kini masih menjadi ritus keseharian masyarakat bisa kita temukan di lembata. Pulau yang juga terkenal dengan tradisi berburu paus. Manik-manik Mutisalah pada beberapa suku bangsa di Nusa Tenggara Timur dalam kehidupan keseharian sangat menonjol dan kental. Benda-benda tersebut di atas bisa kita temukan di museum kupang, paling tidak replikanya. Sehingga Museum Kupang jelas bisa digunakan sebagai media dan sumber belajar Sejarah Indonesia masa praaksara bagi generasi millennial

Pemanfaatan Museum sebagai sumber pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Hal ini membutuhkan adanya perencanaan yang matang dan strategi tentang bagaimana memanfaatkan museum agar dapat meningkatkan pemahaman pelajar terhadap materi sejarah Indonesia masa praaksara. Ada beberapa hal yang patut diperhatikan berkaitan dengan pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran, yaitu (1) pemanfaatan museum dilakukan sesekali saja. Hal ini dikarenakan museum hanya bersifat sebagai penunjang dan media dalam

proses pembelajaran. Disamping itu dikarenakan pemanfaatan media memiliki kelemahan dalam hal (a) persiapan, (b) ketersediaan, (c) keterjangkauan, dan (d) pemanfaatan. (2) perlu adanya pemberian materi awal terhadap siswa sebelum melakukan observasi ke museum. Hal ini perlu dilakukan agar siswa dalam melakukan observasi terlebih dahulu telah memiliki bekal, sehingga pemahaman akan lebih mudah tercapai. Dengan demikian patut diperhatikan bahwa museum bukan satu-satunya media yang membantu siswa dalam pemahaman materi praaksara. Namun demikian, museum dapat dimanfaatkan sebagai media yang memiliki efektivitas tinggi dalam membantu siswa mencapai pemahaman.

Ada 8 hal yang perlu diperhatikan ketika akan memanfaatkan museum, yaitu (1) analisis kemampuan guru, (2) analisis kemampuan siswa, (3) ketersediaan media dalam kelas, (4) perencanaan secara teknis, (5) pelaksanaan observasi di museum, (6) pembuatan laporan hasil observasi, (7) penarikan simpulan dari hasil laporan, (8) publikasi. Analisis kemampuan guru, kemampuan siswa, dan ketersediaan media dalam kelas merupakan hal pertama yang diperhatikan dalam rangka pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran. Kemampuan siswa yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran materi zaman praaksara di Indonesia di dalam kelas. Pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan siswa hubungannya dengan pemanfaatan museum adalah apakah hanya dengan mengikuti proses pembelajaran dalam kelas siswa telah mencapai tingkat pemahaman terhadap materi zaman praaksara? Apabila jawabannya belum, maka perlu dilakukan upaya untuk membantu pemahaman siswa berkaitan dengan masalah upaya memahami materi zaman praaksara menggunakan media museum.

Apabila hanya dengan pembelajaran dari dalam kelas saja guru belum mampu memberikan pemahaman terhadap materi zaman praaksara, maka guru perlu memanfaatkan media berupa museum untuk membantu siswa mencapai pemahaman. Melalui pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, sebenarnya guru akan mendapatkan kemudahan dalam menjelaskan kepada siswa berkaitan dengan materi zaman praaksara. Berkaitan dengan ketersediaan media di sekolah, maksudnya adalah apabila di dalam sekolah tidak terdapat media yang cukup untuk membantu siswa memahami materi zaman praaksara, maka museum layak dipertimbangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa materi zaman praaksara.

Pada saat museum sudah ditentukan maka tahapan berikutnya yaitu merencanakan secara teknis, dimana akan dilakukan observasi, kapan pelaksanaan observasi, bagaimana keberangkatan dan pelaksanaannya, serta transportasinya. Perencanaan observasi museum ini meliputi beberapa tahap yaitu (1) merumuskan tujuan instruksional secara jelas, (2) menghubungi pihak museum tentang pelaksanaan kegiatan, (3) mempersiapkan instrument observasi bagi siswa, (4) membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing dengan permasalahan tersendiri, (5) memberikan pembelakalan terhadap siswa sebelum pelaksanaan observasi.

Pada saat observasi, siswa mendapat tugas untuk mengamati benda-benda yang dipamerkan dalam museum berdasarkan instrument observasi. Peran guru disini adalah sebagai pembimbing. Siswa juga harus mencatat hal-hal yang dianggap penting. Catatan ini nantinya berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami materi, sekaligus juga sebagai bukti dan pertanggungjawaban bahwa telah melakukan observasi dan akan dijadikan sebagai sumber data untuk menulis laporan. Disamping itu siswa juga ditugaskan untuk mengambil gambar sebagai dokumentasi pada macam-macam media yang ada di museum.

Selanjutnya pada tahap pembuatan laporan, siswa menyusun tulisan yang berisikan tentang permasalahan yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru dalam instrument berdasarkan data yang diperoleh dari observasi di lapangan. Laporan hasil observasi disusun berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Melalui tahap ini siswa diharapkan mampu menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk tulisan. Laporan ini nantinya akan didiskusikan bersama-sama.

Format penyusunan laporan dapat menggunakan format umum yang lazim dipakai dalam penyusunan laporan yang terdiri dari lima bab. Bab I berisi tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat yang diperoleh melalui pelaksanaan observasi. Bab II berisi tentang kajian pustaka. Apabila materinya adalah tentang zaman praaksara, maka dalam bagian ini ditekankan penjelasan teoritis tentang zaman praaksara ini. Bab III berisi tentang metode penulisan yang mencakup tentang pendekatan yang dipakai, prosedur pengumpulan data, analisis data. Bab IV berisi tentang hasil penelitian atau pembahasan. Bab V adalah penutup yang berisikan tentang simpulan, yaitu jawaban ringkas dari rumusan masalah, dan juga saran-saran yang digunakan untuk melakukan perbaikan. Disertakan pula daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Pembuatan laporan merupakan salah satu alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi tentang zaman praaksara.

Penarikan simpulan merupakan tahapan setelah pembuatan laporan. Pada tahap penarikan simpulan, konsep-konsep yang telah ditemukan berdasarkan observasi diupayakan untuk ditemukan kesepahaman. Pada tahap ini guru memberikan penekanan dan penjelasan yang mendalam tentang hasil observasi yang dilakukan. Pada tahap ini pula, laporan hasil observasi didiskusikan agar terwujud satu kesepahaman bersama. Diskusi dilakukan untuk menyamakan persepsi siswa tentang observasi disebabkan pada saat pelaporan, siswa menyusun laporan yang berbeda berdasarkan kelompok dan focus dari pengamatan yang telah diberikan sebelumnya. Diskusi berfungsi pula sebagai media bagi guru dalam melakukan evaluasi

Setelah penarikan simpulan dilakukan, dilakukan publikasi dari hasil observasi. Publikasi tersebut dapat berupa publikasi secara tertulis atau alam bentuk seminar. Namun demikian, tahapan publikasi dalam bentuk seminar tidak menjadi suatu tahapan yang wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan menengah. Hal ini disebabkan tahapan publikasi berupa seminar masih memerlukan waktu yang lama untuk merencanakan. Akan tetapi, pada tahap pendidikan tinggi publikasi berupa seminar menjadi hal yang mutlak sebagai wujud pertanggungjawaban keilmuan.

KESIMPULAN

Museum adalah tempat bagi siapa saja dapat merasakan perjalanan waktu, museum adalah waktu yang diubah menjadi ruang. Perjalanan ribuan tahun, ratusan tahun, diubah menjadi ruang, di mana kita bisa belajar, kita bisa mengambil hikmahnya. Itulah yang dinamakan museum yang mengkonversi waktu menjadi ruang.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang mutlak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan pembelajaran sejarah mengkaji tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau contohnya pembelajaran sejarah Indonesia masa praaksara. Oleh karena itu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah terutama masa praaksara penggunaan media itu perlu sekali untuk dilakukan. Museum merupakan salah satu alternative media pembelajaran dan sumber belajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah Indonesia masa praaksara.

Museum Kupang dapat dijadikan sebagai sumber belajar karena terdapat banyak sumber primer yang bisa kita jumpai. Sumber primer bisa merupakan benda-benda peninggalan atau jejak-jejak kehidupan, meliputi artefak, fosil, ecofak, feature, isefak. Fosil yaitu sisa kehidupan yang telah membatu. Di Museum Kupang kita bisa menemukan fosil homo floresiensis beserta artefak dan jejak peradaban tertua yang tersebar di semua pulau di NTT.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, 2005. *Memahami Zaman Prasejarah dengan Optimalisasi Media Pembelajaran*. Semarang: Pendidikan Sejarah IIIA.
- _____. 2010. Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Prasejarah. *Jurnal Paramita*. Volume 20 No. 1.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eko Puji Sumaryanto. 2018. *Optimalisasi Museum Situs Patiayam sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. Surabaya: Pustaka Media Guru
- Kumar, Sing Prabhas. Tanpa Tahun. Museum and Education. *Journal OHRJ*. Volume XVIII. No. 1.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Nasrudin & Jatmiko. 2019. *Pameran Sejarah, Seni dan Budaya Masa Lampau dan Masa Kini*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Natawidjaja, Rochman.(ed). 1979. *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.