



<https://doi.org/10.25157/jwp.v%vi%oi.9649>

PEMANFAATAN MUSEUM PATIAYAM SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KUDUS

Laila Gusnatul Istiqomah¹, Atiqa Sabardila²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Surakarta, JL. A Yani Tromol, Pos 1, Pabelan Surakarta 57162,
+62 271-717417/+62 271-715448
Email: A3101201122@student.ums.ac.id

Abstract

The aim of this research is to describe the use of the Patiayam Museum in Kudus for learning history. The research method used is a qualitative method. Data collection techniques are carried out through interviews, observation and documentation. Interviews were conducted with museum directors and visitors. The next data collection is in the form of museum fossil documentation. This research was conducted at the Patiayam Museum, Terban Village, District. Jekulo, Kudus Regency. The research results show that the Patiayam Museum in Kudus provides information about the history of life and we can see fossils and historical artifacts directly. Elementary, middle school, high school and college students really need this material. A student's visit to the Patiayam Museum is a masterful version of external elegance. Learning outside the study room can make the learning system more fun and increase student creativity.

Keywords: *Museum, History, Learning*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan Museum Patiayam di Kudus untuk pembelajaran sejarah Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan direktur museum dan pengunjung. Pengumpulan data selanjutnya berupa dokumentasi fosil museum. Penelitian ini dilakukan di Museum Patiayam, Desa Terban, Kec. Jekulo, Kab.Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Patiayam di Kudus memberikan informasi tentang sejarah kehidupan dan kita dapat melihat langsung fosil dan artefak sejarah. Siswa SD, SMP, SMA, dan mahasiswa sangat membutuhkan materi ini. Kunjungan siswa ke Museum Patiayam adalah versi penguasaan keanggunan luar. Pembelajaran di luar ruang belajar dapat membuat sistem pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Museum, Sejarah, Pembelajaran

Cara sitasi:

Istiqomah, GL & Sabardila, Atiqa. (2023). Pemanfaatan Museum Patiayam Sebagai Wisata Edukasi Di Kudus. *Jurnal Wahana Pendidikan, 10 (2), 327-338*

Sejarah Artikel:

Dikirim 02-01-2023, Direvisi 20-08-2023, Diterima 31-08-2023.

PENDAHULUAN

Museum utamanya ada di setiap kota, tetapi paling efektif di sebagian wilayah saja yang terdapat banyak museum. Akibatnya, hampir setiap ibu kota provinsi di Indonesia memiliki minimal satu museum. Secara modis, museum mengabadikan barang-barang yang menyatakan kebenaran

bahwa suatu peristiwa kuno atau lampau telah terjadi, benda tersebut juga dapat menjadi ciri khas dari tempat tersebut. Museum bukanlah tempat yang paling efektif untuk menyimpan dan memperhatikan barang-barang kuno. Namun museum juga dapat dipasang dalam rangka memelihara dan mengembangkan sejarah budaya masa lalu sehingga semangat kerukunan dan keutuhan nusantara dapat terpelihara sepenuhnya.

Museum merupakan salah satu wahana akademik dan tempat wisata yang bermanfaat untuk menambah wawasan, permasalahan, dan melestarikan latar belakang budaya. Bagi dunia edukasi dan pariwisata, gaya hidup museum digunakan sebagai sesuatu yang tidak dapat disingkirkan karena kehidupan museum erat berkaitan dengan perkembangan dari masa lampau, budaya, dan sekitarnya. Museum tidak hanya berfungsi suatu wadah yang memiliki proyek untuk melaksanakan pendidikan dan menjaga nilai-nilai budaya dengan tujuan untuk mendukung identifikasi di seluruh negeri. Pendekatan wisata akademik atau wisata pendidikan merupakan suatu aplikasi dimana wisatawan mengunjungi suatu kawasan wisata dengan tujuan utama memperoleh kesenangan belajar yang pasti.

Dalam Pasal 1 (1) Permendiknas Nomor 66 Tahun 2015 yang membahas hubungan dengan museum, menyebutkan bahwa museum adalah tempat perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan mediasi koleksi masyarakat. Museum adalah tempat yang menyimpan kenangan tentang peristiwa masa lalu. Menjelajahi museum tampaknya memasuki dunia dan waktu lain, namun Anda dapat merasakan skenario yang terjadi di luar. Foto museum perlu diubah, museum bukanlah tempat menyimpan barang-barang antik, tetapi sebuah kelompok yang menyediakan jaringan pendidikan, penelitian, dan hiburan (Permendiknas, 2015).

Pemerintah Republik Indonesia, melalui Keputusan No. 19 Tahun 1995, menetapkan museum ini sebagai kesaksian penting tentang budaya manusia, alam dan lingkungan, mendukung upaya untuk melindungi dan melestarikan warisan budaya negara. sedang mengerjakan. dan daur ulang. Museum adalah bangunan yang melestarikan dan mengelola benda-benda yang diyakini sebagai hasil subkultur manusia di masa lalu, ditemukan dengan bantuan para arkeolog, dan dapat digunakan sebagai daya tarik wisata.

Dilihat dari catatan dan rangkaian benda cagar budaya, museum pasti memiliki merchandise pariwisata yang sangat baik untuk wisata akademik dan sejarah dibandingkan dengan gadget traveler lainnya. Namun citra museum yang antik, membosankan, dan kurang menarik membuat wisatawan enggan untuk mengunjunginya. Beberapa aspek lain mungkin berasal dari aspek pengendalian yang kurang tertata, atau pendekatan perbaikan sebagian besar museum di Indonesia yang tidak selalu memperhatikan perkembangan zaman, sehingga museum tambahan di Indonesia diatur oleh cara stagnasi dalam jumlah lalu lintas atau bahkan penurunan. Memang, kebanyakan museum di Indonesia kurang menarik, namun bukan berarti tidak ada museum menarik di Indonesia.

Selain peristiwa-peristiwa kuno yang dapat dipelajari menurut asal-usulnya, terdapat informasi terdokumentasi yang tidak dibuat dengan bantuan sejarawan melainkan oleh orang lain dan dapat dipelajari oleh sejarawan dan direkonstruksi menjadi narasi sejarah. Studi arsip setidaknya harus mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan secara individu. Sebuah cara untuk mendorong siswa untuk mengunjungi museum di daerah tersebut.

Untuk pengajaran dan pembelajaran internasional, gaya hidup museum mendekati beberapa hal yang tidak dapat dipisahkan dari bagaimana kita belajar tentang pembangunan manusia, tradisi dan isu-isu lingkungan. Museum merupakan sarana untuk melanjutkan dan mendokumentasikan peristiwa sejarah dan kegiatan non fisik. Dalam pembelajaran sejarah, pendidik harus menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang terdapat dalam kurikulum dan sangat penting agar seseorang mampu menggunakan berbagai sumber ilmu yang ada. Salah satu alat peraga yang digunakan guru adalah buku metode. Alasannya, bagaimanapun, sumber informasi tidak lagi hanya berasal dari buku, tetapi bisa berasal dari apa saja yang berkaitan dengan penggunaan bahan pembelajaran.

Di sekolah formal, mata pelajaran yang mengajarkan tentang pembelajaran di alam luar adalah topik rekaman. Penguasaan catatan selalu menjadi bagian dari elemen yang terkait secara koheren untuk mencapai tujuan pendidikan di seluruh negeri. Begitu pentingnya kedudukan mata pelajaran sejarah sehingga masalah ini harus dilatih seefektif dan seefisien mungkin untuk menumbuhkan semangat patriotisme dan semangat nasionalisme.

Pencatatan secara akurat berdasarkan metode ilmiah dan metodologi ilmiah; menumbuhkan ulasan siswa terhadap sejarah masa lalu sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa yang dahulu; menambah pengetahuan mahasiswa tentang sistem pertumbuhan negara Indonesia melalui catatan panjang; dan mengangkat kesadaran pada diri siswa untuk menjadi bagian dari tempat awal negara Indonesia yang memiliki pengalaman kesenangan dan kecintaan terhadap tempat kelahiran yang dapat dilaksanakan di berbagai kehidupan nusantara dan internasional.

Pembelajaran yang bagus dan ideal adalah pembelajaran dengan menggunakan media asal dan aplikatif serta dapat mempermudah anak-anak kuliah dalam mengenal suatu materi dalam penguasaannya. Awal penguasaan adalah semua aset (statistik, manusia, atau item) yang memungkinkan untuk digunakan dalam lingkup kecil atau campuran pembelajaran. Memperoleh pengetahuan tentang sumber dapat berupa pesan, orang, alat, teknik, dan wilayah tempat tinggal. Manfaat dari setiap persediaan mengenal tergantung pada iktikad dan kesanggupan guru dan mahasiswa untuk berkomunikasi dan terlibat dalam penggunaan pesan-pesan yang terkandung di dalam aset pembelajaran yang dapat digunakan.

Di era teknologi dan komunikasi, dimana sumber belajar sejarah berlimpah, guru dan siswa memiliki kesempatan untuk mengajar dan belajar sejarah secara kreatif. Tendik tahu bagaimana menggunakan cara-cara tradisional melalui cerita dan mengajak siswa berimajinasi saat belajar. Guru dapat membantu siswa "melakukan perjalanan" kembali ke masa lalu untuk melakukan perubahan dan melakukan tindakan sejarah (Supriatna, 2019). Menggunakan teknik tradisional dengan segera mengundang siswa ke museum bisa lebih mendasar. Siswa dapat melihat dan mempelajari semua latar belakang kuno yang disimpan di museum. Pembelajaran sejarah situasional benar-benar dapat membawa kegembiraan bagi siswa untuk merekonstruksi informasi sejarah.

Museum selama ini memiliki gambaran yang kurang asyik, kegiatan wisata kurang yang menyenangkan, kurang menarik, gedung antik, kotor, tidak terawat, gelap, serta terkesan angker yang membuat kurang diminati oleh anak-anak (Wijayanti, 2017). Melalui artikel ini, penulis ingin membahas tentang manfaat museum sebagai wisata pendidikan sebagai langkah akademik untuk meningkatkan pemahaman tentang manfaat museum sebagai sarana wisata pendidikan yaitu wisata dengan pemahaman, pengetahuan, pemahaman dan keahlian sejarah. Bagi penulis hal itu sangat urgen dan penting untuk usia bangsa. Oleh karena itu, penulis menekankan pemanfaatan museum sebagai wisata akademik dalam dunia pendidikan internasional.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan museum Patiayam di Kudus. Dengan harapan dapat memberikan edukasi pada wisatawan khususnya pengunjung museum supaya mengetahui seberapa besar pentingnya wisata edukasi dan pelestarian fosil-fosil di Museum. Museum Patiayam di Kudus memberikan informasi tentang sejarah kehidupan pada masa lampau dan kita dapat melihat secara langsung fosil-fosil serta benda-benda bersejarah. Terakhir, museum sangat mendukung untuk digunakan sebagai tempat belajar, menumbuhkan rasa nasionalisme & menyayangi sejarah masa lalu, alam serta latar belakang budaya di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan pengumpulan data merupakan langkah penting karena prinsip penyebab penelitian adalah memperoleh informasi yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang akan diteliti

(Sugiyono, 2010). Pengumpulan arsip dilakukan melalui studi kepustakaan dengan bantuan pencarian sumber-sumber yang berhubungan dengan museum dan latar belakang budaya yang ada di kota Kudus. Informasi biasanya berupa dokumen, rekaman, gambar, kumpulan fakta, dan lain-lain.

Teknik pengumpulan data telah dilakukan dengan menggunakan pernyataan, wawancara, dan dokumentasi. Dalam keterangannya, peneliti datang ke kawasan hiburan yang akan dilokasi, khususnya di kawasan museum Purbakala Patiayam, Desa Terban, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Peneliti menggunakan saran pernyataan untuk melakukan pengamatan terhadap lingkungan fisik, sarana dan prasarana di Museum Pati Ayam. Selanjutnya penulis menggunakan strategi wawancara. Topik pembahasan kali ini meliputi pengurus Patiayam, bapak Jm selaku petugas pengelola museum, bapak Ys selaku Unit Pelaksana Teknis (UPT) museum, dan beberapa pengunjung Museum Pati Ayam (Jm, 8/10/2022)

Wawancara menunjukkan bahwa museum Patiayam dimanfaatkan oleh pengunjung museum sebagai tempat wisata akademik. Jadi, setelah semua data terkumpul, peneliti membuat hasil dan ulasan, untuk mendapatkan konsekuensi yang valid, teknik pengumpulan catatan dalam hal ini meliputi pernyataan, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perananan Museum Patiayam dan Cagar Budayanya pada dunia Pendidikan

Gaya hidup merintis museum di Indonesia sudah ada sejak zaman kolonial dan diwariskan melalui mahasiswa Belanda. Pada tanggal 24 April 1778, Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschap atau Forum Seni dan Sains Batavia didirikan di Batavia dengan bantuan Jacobus Cornelis Mattheus Rademacher. Forum ini disetujui dengan bantuan Gubernur VOC saat itu, Reinier de Klerk. Setelah 86 tahun beroperasi, Forum cepat atau lambat membuka museum pertamanya sebagai Museum Van Het Bataviaasch Genootschap van Kunsten di Wetenchppen pada tahun 1862. Museum ini, dengan koleksi asli alat-alat arkeologi dan etnografinya, merupakan pelopor dalam tatanan mapan lainnya. museum di wilayah Hindia Belanda. Ketika Indonesia merdeka dan mendapatkan stabilitas keamanan dan politik yang baik, kelompok museum menjadi salah satu usulan penguasa untuk memajukan sektor pendidikan. Museum berkembang sangat pesat sehingga menjadi tempat yang penting bagi masyarakat. Museum sungguhan juga berfungsi sebagai tempat wisata. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 mengatur tentang wacana kepariwisataan, dengan menggunakan kepariwisataan sebagai pemenuhan intelektual dalam arti mempelajari sejarah, selain untuk pemenuhan kebutuhan jasmani dan rohani. Terkadang ada kesejajaran antara pentingnya museum dan warisan sebagai sumber pembelajaran sejarah. Warisan budaya dalam arti yang lebih dewasa tidak hanya mencakup bangunan klasik, tetapi juga bangunan bersejarah yang digunakan orang di masa lalu. Dahulu kala banyak yang menggunakan benda-benda bersejarah oleh sebab itu muncullah kata benda cagar budaya.

Kadang-kadang ada beberapa pertanyaan tentang museum seperti, apakah mengunjungi museum itu ampuh? Apakah paling efektif dengan menyimak dan mencatat hal yang penting agar informasi yang disampaikan dapat dicerna dan diingat oleh anak-anak? Selanjutnya, dapatkah sebuah museum pergi untuk membangkitkan kecintaan pada rekaman dan subkultur Indonesia? Idenya adalah bahwa museum harus memainkan fungsi kritis di sekolah, tetapi dengan cara pasif kunjungan instansi ke museum yang biasa dicapai di museum Indonesia, apakah keinginan sekolah

sudah selesai? dalam tulisan ini penulis mencoba untuk berbicara tentang fungsi museum dalam pendidikan dari sudut pandang kunjungan sekolah ke museum.

Pada dasarnya memang benar museum itu sendiri adalah tempat untuk melestarikan dan melindungi benda-benda yang berlatar belakang budaya, dan kini banyak yang memiliki reputasi dengan latar belakang budaya dari bangunan itu sendiri. Mengunjungi situs-situs tentang sejarah budaya masa lalu atau berisi koleksi budaya-sejarah secara tidak langsung menarik perhatian pada latar belakang benda-benda purbakala. Dengan begitu, semangat menjaga dan melestarikan akan muncul pada diri siswa. Di konten pembelajaran sejarah yang sudah dilaksanakan oleh pengajar dengan memanfaatkan peninggalan sejarah menjadi sumber belajar, sudah dilakukan secara aporisma. Sebab guru telah tahu perihal kurikulum yang dipergunakan dan menjadi acuan dalam merancang serta mendesain perangkat pembelajaran mirip, Silabus dan RPP (Yusuf, 2018). Museum juga mempunyai beberapa fungsi bagi global pendidikan (1) museum mempunyai fungsi pendidikan yang wajib dielaborasi serta digunakan menjadi asal, media, dan daerah pembelajaran menjadi bagian dari acara intrakurikuler pendidikan. Museum menyediakan kawasan terbuka komunikasi perihal ilham, konsep, informasi yang melibatkan eksplorasi dan penemuan. Museum adalah tempat belajar 3A (orisinil, estetis, dan aksesibel). (dua) perlu peningkatan peran, kualitas serta profesionalisme energi pengajar agar museum dapat berfungsi secara efektif serta menaikkan kualitas pendidikan. (tiga) itu adalah perlu adanya kiprah pengelola museum serta pengambil kebijakan terkait buat mengoptimalkan kualitas serta aksesibilitas sehingga museum simpel diakses oleh wisatawan serta bersifat terbuka sampai program pendidikan (Prasetyo, 2021).

Museum Patiayam yg terletak di Kabupaten Kudus adalah satu-satunya museum yg ada di antara perbatasan Kabupaten Pati serta Kudus. eksistensi Museum Patiayam menjadi sesuatu hal yg menukai untuk dikaji pada tinjauan perjalanan wisata peserta didik. Layanan pendidikan pariwisata meliputi peran serta masyarakat dalam pengembangan wisata edukasi berbasis benda-benda klasik sejarah. Dalam hal ini museum dipergunakan menjadi sumber pembelajaran siswa memperoleh isu dan pengetahuan mengenai situs purbakala. Hal itu jua memberikan potensi buat mengakibatkan warga mempunyai kesadaran buat mengidentifikasi, memelihara serta melindungi situs purbakala Situs Patiayam yang mempunyai banyak sekali macam pengetahuan.

Kemunculan kawasan ini terjadi akibat ditemukannya beberapa fosil penduduk setempat, seperti kerbau purba, gajah dan lain-lain yang hanya terawetkan di rumahnya sendiri saat itu. Meskipun fosil tersebut membutuhkan perawatan yang tepat untuk mencegahnya menjadi fosil, situs arkeologi Patiam Kudus ditetapkan sebagai Situs Warisan Budaya (ISK) oleh Badan Perlindungan Peninggalan Purbakala Jawa Tengah pada 22/9/2005. Berita, 2019).

Berbeda dengan pendidikan pariwisata. Dari perspektif ini, museum adalah alternatif atau kegiatan untuk menggunakan museum sebagai lingkungan belajar bagi pengunjung atau komunitas informal (Junaid, 2017). Dari sekian banyak destinasi wisata edukasi, sebagian besar dikelola oleh museum. Hal ini dikarenakan museum berfungsi sebagai tempat pengumpulan, pengolahan, pameran dan pelestarian warisan budaya suatu masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Adit, 2019).

Tendik juga harus menyadari bahwa kunjungan siswa ke museum harus didasarkan pada topik yang luar biasa, daripada berkeliling satu museum (bahkan banyak museum) secara holistik pada suatu hari nanti. Namun, berkunjung ke museum bukan hanya sekedar minat wisatawan. Guru juga dapat sedikit berkreasi dan merancang kreativitas dalam kunjungan museum mereka sendiri

jika museum yang mereka kunjungi tidak memiliki perangkat lunak sains yang mereka harapkan atau inginkan. Salah satu hal yang paling penting untuk diperhatikan disini adalah kerjasama antara guru dan pengelola museum untuk secara efektif melaksanakan kegiatan edukasi museum, pembinaan pra-kunjungan, wisata museum, dan kegiatan kunjungan kehumasan. Dengan cara ini, museum dapat berperan langsung dan berfungsi menjadi media pendidikan. Bahkan, museum juga bisa dijadikan menjadi loka belajar, menumbuhkan rasa nasionalisme & menyayangi sejarah masa lalu, alam & latar belakang budaya Indonesia.

Museum Patiayam adalah salah satu tempat paling sempurna. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya manusia purba (*Homo erectus*), fauna vertebrata dan invertebrata. Perkakas batu dari budaya manusia purba yang berusia setidaknya satu juta tahun juga ditemukan di area lantai dasar yang masih utuh. Museum Patiayam sebagai situs cagar budaya dengan 17 fosil fauna yang dipilih khusus karena kelangkaannya dan sangat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan, antara lain: *Dubois Santeng*, *Maxilia Monkey*, *Metatarsal Hexaprotodon*, *Dentary Isurus sp.*, *Dentary Notorynchus sp.*, *Ivory Stegodon sp.*, *Bosbubalus Palaeokarabau*, *Mandibula Rhinoceros*, *Molar Hystricidae*, *Dentary Crocodylidae*, *Cranium Cernidae* dan *Cranium*. Sebagian besar fosil ini disusun dan dipamerkan dalam pameran Museum Patiayam agar masyarakat mengetahui nilai penting dari Museum Patiayam.

2. Pemanfaatan Museum Patiayam menjadi sumber Belajar Sejarah

Asal muasal berarti bahwa segala asal yang terdiri dari pesan-pesan dari manusia, bahan, indera dan latar belakang yang dimanfaatkan oleh siswa muncul sebagai bekal bagi kegiatan penguasaannya untuk meningkatkan kehebatan dalam menimba ilmu (Sustianingsih, 2020). Bisa juga diartikan bahwa tempat awal menimba ilmu tentang pendekatan semua gaya gadget dan orang-orang yang bisa membimbing mengenal, akibatnya terdiri dari semua aset yang listrik instruktur dapat digunakan agar perilaku penguasaan berlangsung (Dedeng, 2015: 129). aset belajar untuk anak kuliah bukan hanya buku pelajaran yang diberikan oleh fakultas. media mengenal adalah beberapa sumber penguasaan lain yang memiliki fungsi dan berkah penting dalam membantu prosedur penguasaan. Dalam penerapannya, bentuk pengenalan yang terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Museum yang digunakan sebagai media dalam penelitian ini, dapat dikatakan dapat dilakukan untuk mengenal prosedur dalam segala strata pendidikan yang ada.

Peristiwa sejarah yang dikaji didasarkan pada sumber informasi yang dibuat, didokumentasikan, dan tersedia bagi sejarawan untuk dipelajari dan direkonstruksi sebagai narasi sejarah, bukan oleh sejarawan tetapi oleh orang lain (Hasan, 2019).

Dewan Museum Dunia adalah organisasi nirlaba abadi yang terbuka untuk umum dengan misi mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan berbicara. dan menyajikan objek berwujud dan tidak berwujud. Untuk kegiatan pendidikan, penelitian dan rekreasi (Prasetyo et al., 2021). Dari sudut pandang komunitas pendidikan, museum gaya hidup tidak terlepas dari proses pembelajaran yang membahas topik-topik yang berkaitan dengan sejarah, tradisi, dan lingkungan evolusi manusia. Dalam strategi pengembangan media pembelajaran, museum dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah interaktif lingkungan (Birsyada dkk., 2022)

Museum mempunyai beberapa tujuan yaitu, 1) Mengetahui pentingnya koleksi Museum Kebangkitan sebagai sumber belajar sejarah di kelas. 2) Cari tahu bagaimana guru sejarah merencanakan dan melaksanakan kelas sejarah dengan bantuan Museum Nasional. 3) Mengetahui

keterbatasan Museum Kebangkitan Nasional dalam mengoptimalkan perannya sebagai sumber belajar sejarah. (4) Mempelajari upaya pengelola Museum Kebangkitan Nasional untuk memperkuat perannya sebagai sumber pembelajaran sejarah (Evitasari dkk.,2020)

Museum juga digunakan sebagai sarana mengabadikan dan mendokumentasikan peristiwa, klasik dan antik. Upaya pemanfaatan media museum sebagai sumber ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk memahami materi sejarah tidaklah asal-asalan. Dalam praktiknya, hal ini membutuhkan kematangan dalam perencanaannya dan pendekatan yang baik tentang bagaimana museum dapat digunakan sebagai cara yang baik untuk memahami efektivitas pembelajaran.

Dengan mengunjungi museum dan situs cagar budaya, siswa mencoba menggunakan sisa-sisa sejarah dari masa lalu sebagai proses yang mendalam untuk belajar sejarah di dalam dan di luar kelas (Apriyanthy, 2019). Koleksi artefak di museum yang dapat dijadikan sarana pembelajaran sejarah adalah koleksi yang lebih bersifat visual daripada membosankan (Nuryanti et.al., 2018).

Pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi mungkin belum banyak diketahui. Untuk saat ini, museum dipahami atau digunakan untuk kegiatan wisata. Dalam hal ini, museum tetap dianggap sebagai permata kota. Sehingga tidak perlu menyediakan alat khusus terutama untuk mengunjungi museum (Syaharuddin et al., 2020). Yang lebih penting adalah menggunakan cara tradisional dengan mengundang siswa langsung ke museum. Ini memungkinkan siswa untuk mengamati dan menganalisis semua peninggalan sejarah yang disimpan di museum. Pembelajaran sejarah kontekstual dapat memberikan siswa pengalaman dunia nyata dalam merekonstruksi pengetahuan sejarah. Pembelajaran sejarah harus ditemukan ketika mencari makna dalam suatu peristiwa sejarah yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan (Sardiman, 2017).

Menurut penulis, ada beberapa peringatan mengenai penggunaan media museum sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini karena museum adalah media atau wawasan terbaik, dan media memiliki kelemahan dalam hal (a) pendidikan, (b) peluang, (c) keterjangkauan, dan (d) pemanfaatan. Kedua, penting untuk memberikan pakiaian tambahan kepada siswa sebelum melakukan observasi di museum. Saat mengunjungi museum, kami berharap Rencana Proses Pembelajaran (RPP) memberikan informasi yang lebih realistis yang mungkin relevan dengan materi pelajaran yang mempengaruhi proses pendidikan - Peningkatan media di kelas, bahkan jika tidak di sekolah: Dengan media yang tepat untuk membantu mahasiswa memahami materi sejarah, museum dapat mengembangkan pengetahuan tentang struktur sejarah, dapat dijadikan sebagai media yang dapat diwujudkan. Yang mampu mewujudkan pengetahuan tentang jalinan sejarah.

Beberapa keterbatasan teridentifikasi dalam penggunaan media museum Patiayam, yang dibagi menjadi tiga (3) uji coba. Batasan mahasiswa terdiri dari: 1) Hilangnya penjelasan tentang pemanfaatan museum sebagai instrumen pembelajaran sejarah, karena dosen seringkali hanya menyajikan argumentasi yang elegan dan mahasiswa didampingi oleh pemandu atau mata kuliah ekskursi yang mentok; 2) museum yang terlalu jauh dari kampus mahal dan memakan waktu; 3) Keanekaragaman koleksi museum terkadang tidak sesuai atau tidak lengkap dengan kebutuhan materi yang berkaitan dengan pengelolaan arsip, dalam hal ini guru kurang memanfaatkan museum sebagai sumber informasi sejarah yang lengkap. Batasan guru meliputi:1) Daerah: karena tidak semua perguruan tinggi terletak di dekat museum, membutuhkan staf dan biaya yang cukup; 2) ketika tugas atau mata pelajaran di kelas setidaknya berdurasi 90 atau 100 menit, sehingga sulit untuk mengubahnya tanpa mengganggu pengajaran di kelas lain; dan 3) Lisensi: Proses clearance

dari tempat pengajaran ke museum yang dituju membutuhkan waktu yang tidak terbatas dan membutuhkan koordinasi yang cermat antara perguruan tinggi dan pengguna museum.

Museum ini juga memudahkan peserta didik dari jenjang SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi untuk mendapatkan pengetahuan mengenai benda bersejarah yang digunakan untuk belajar dengan guru atau tendik. Pengunjung atau mahasiswa yang datang disusul menyebutkan kumpulan benda-benda di dalamnya, sehingga wisatawan yang datang akan memiliki persepsi baru dalam sejarah yang ada di Indonesia pada beberapa titik revolusi pada tahun 1947-1949, khususnya di Kota Kudus.

Museum tidak hanya menjadi sumber belajar bagi pelajar, tetapi juga tujuan wisata yang bermanfaat bagi masyarakat umum. Karena dapat meningkatkan perspektif masyarakat terhadap cagar budaya dan museum juga dijadikan sebagai tempat wisata sejarah pendidikan (Febrianti et al., 2021).

Dalam ruang arkeologi Patiayam terdapat banyak fosil yang dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan siswa. Pada awalnya museum ini berubah bentuk menjadi sebuah rumah fosil yang dilindungi oleh otoritas yang berisi fosil dan alat arkeologi dan hingga saat ini telah ditemukan kurang lebih 1500 fosil di dalam kawasan Pegunungan Patiayam (Widiyati Wasino). Wisatawan yang berkunjung dapat menemukan beragam peninggalan bersejarah beserta fosil-fosil hewan invertebrata selain vertebrata dan manusia bersejarah (*Homo erectus*) yang dapat digunakan sebagai pendidikan untuk memperoleh pengetahuan tentang sejarah. Ada juga indera batu manusia dari gaya hidup manusia bersejarah yang ditemukan di lapisan tanah tak terputus yang kembali ke - + 1.000.000 tahun yang lalu. Berikut gambar mengenai fosil yang ada di museum Patiayam.



Gambar 1. Fosil tanduk purba

Berdasarkan wawancara dengan pengelola website Patiayam Archaeological, kunjungan wisatawan ke website Patiayam Archaeological sangat besar, tercatat rata-rata trafik perbulan mencapai +2000. dalam hobi edukasi ini, museum edutourism dapat menginspirasi wisatawan untuk melakukan konservasi situs purbakala sekaligus mengunggah wawasan. Secara morfologi daerah sekitar Patiayam berarti kubah dengan ketinggian maksimum (Bukit Patiayam) 350 meter di atas permukaan laut. Berikut gambar mengenai fosil hewan purba yang ada di museum Patiayam.



Gambar 2. Fossil gajah purba

Dalam berkunjung ke museum tidak ada batasan usia, karena pada dasarnya Museum Patiayam dibuka untuk semua kalangan usia untuk berkunjung ke Museum Patiayam, mulai dari anak TK hingga mahasiswa. Pengkajian atau pembelajaran tidak selalu wajib di dalam ruang sekolah, mahasiswa sangat puas jika mereka bisa meneliti di luar ruang kuliah atau di luar kelas pemerolehan ilmu dengan cara langsung pergi ke museum sebagai bekal pembelajaran. Tentu saja, banyak mahasiswa yang suka menimba ilmu di luar ruang belajar atau di luar institusi, karena dapat memperbaharui persepsi mahasiswa tentang monoton mengenal keanggunan dan dapat mengunggah persepsi kepada siswa tentang gambaran konkrit tentang fosil dan manusia bersejarah

3. Upaya yg bisa Dilakukan untuk mengembangkan Museum Patiayam

Upaya atau solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan melalui rehabilitasi wahana dan infrastruktur. Kurangnya pengamanan pada koleksi di Museum Patiayam membuat koleksi tersebut bisa dibilang rusak atau rapuh. Oleh karena itu, pengelola perlu lebih giat lagi dalam mempertahankan setiap rangkaian agar tidak ada pengunjung situs yang ingin menghalangi koleksi di Museum Pati Ayam. dan pengendalian juga dapat meningkatkan media merchandise museum tepung burung, keberadaan manusia tidak diketahui karena museum patiayam ini memiliki daya tarik wisata yang mengagumkan, menjadi museum paling sederhana yang terletak di dalam keramat. Museum Patiayam bisa menjadi kawasan yang mendebarkan dan ramai dikunjungi jika pengelola Museum Patiayam bisa menjaga dan melestarikan koleksi fosilnya secara permanen. Namun, ada beberapa olahraga promosi yang ingin ditingkatkan atau ditingkatkan. seperti internet atau media sosial, karena di era globalisasi saat ini, manusia sangat canggih dalam mencari tempat wisata terkenal melalui media sosial, oleh karena itu pihak manajemen ataupun pengelola perlu lebih aktif melakukan promosi di media sosial atau internet, sehingga banyak wisatawan yang pergi berkunjung ke museum.

Menurut Siswanto, Ketua Balai Arkeologi Yogyakarta, dia memperkirakan pendidikan atau latihan di Patiam sangat tinggi dan sekarang tidak kalah dengan di Sragen di Sangiran. Banyak fosil hewan bersejarah baik darat maupun laut ditemukan di tempat itu, memberikan latar belakang asal

muasal Museum Patiayam. Lokasinya yang berada di dekat jalan pantura Kudus-Pati juga strategis sehingga mampu menarik pengunjung.

Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kemendikbud, Fitra Arda menjelaskan, selain terus berkoordinasi dengan berbagai kementerian dan forum yang berbeda, mengubah mindset pengelola museum berarti penting sebagai tujuan akhir. Sehingga museum dapat terus mengamati ciri-ciri di era digital sehingga mampu menarik minat kaum milenial. Salah satunya adalah kami melibatkan jaringan dan spesialis untuk mengendalikan semua aktivitas museum sehingga program-program yang dibuat sesuai dengan perkembangan zaman yang saat ini kami arahkan kepada generasi milenial. Kunjungan ke museum patut dijadikan fashion traveler era milenial yang beragam. Pertanyaannya adalah "Bagaimana?" terutama ketika era milenial kunjungan ke fasilitas pembelian lebih tinggi daripada ke museum. Dalam menerapkan metode ini pengelola museum harus up to date terutama dalam hal keterbukaan informasi dan pemanfaatan generasi digital dan media sosial untuk menarik minat kaum milenial ke museum.

Dalam rapat koordinasi dengan Indroyono Soesilo tentang koordinasi pengawasan Museum Generasi Milenium di Jakarta, ia menyatakan bahwa sikap menyatakan museum sebagai lembaga nirlaba harus diubah, agar tidak mencari keuntungan. Museum saat ini dituntut untuk menghasilkan pendapatan guna membiayai kegiatan olahraganya agar berkembang sesuai dengan karakteristik zaman maya saat ini. Museum di Indonesia saat ini perlu mewaspadaikan teknologi milenium oleh Indroyono yang saat ini menjadi salah satu pasar keahlian pariwisata daerah. Milenial ini memiliki minat untuk menjelajah dan bepergian, dan mereka juga bisa lebih pintar, lebih terhubung, dan lebih energik dalam penggunaan media sosial mereka.

KESIMPULAN

Museum Patiayam memiliki daya tarik tersendiri yang mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke Desa Terban, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Dari hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa Museum Patiayam sangat bermanfaat sebagai sumber penguasaan siswa di jenjang pendidikan dasar dan perguruan tinggi. Museum Patiayam di Kudus menawarkan informasi tentang sejarah kehidupan dan kita dapat melihat fosil dan artefak sejarah dengan mata kepala sendiri. Kunjungan siswa ke Museum Patiayam adalah versi penguasaan keanggunan luar. Pembelajaran di luar ruang belajar dapat membuat sistem pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Begitu pula Museum Patiayam juga bermanfaat sebagai tempat wisata bagi warga. Karena kehidupan museum ini dapat memperluas pengetahuan budaya-sejarah masyarakat. Bahkan, museum juga bisa dijadikan tempat menimba ilmu yang mendorong rasa nasionalisme dan kecintaan terhadap warisan budaya, alam, dan sejarah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015*. Jakarta: Kemendikbud RI. Dipetik 2023, dari <https://inspirasidikti.kemdikbud.go.id/peraturan/3-yuvh6-peraturan-menteri-pendidikan-dan-kebudayaan-nomor-66-tahun-2015>
19. 7 Tempat Wisata Edukasi di Yogya Menarik saat Liburan Sekolah. *kompas.com*. <https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/22/111933417-tempatwisata-edukasi-di-yogya-menariksaat-liburan-sekolah?page=all>

- Apriyanthy, E. C. (2019). "Pemanfaatan Museum Kapuas Raya sebagai Media dan Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 01 Sintang". Yogyakarta: Thesis Universitas Negeri Yogyakarta.
- Birsyada, M. I., Gularso, D., & Fairuzabadi, M. 2022. "Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum di Sekolah". *Diakronika*, 22(1): 76-95.
<http://diakronika.ppj.unp.ac.id/index.php/diakronika/article/view/272>
- Evitasari, Okta; Lelly Qodariah; & Rudy Gunawan. 2020. "Pemanfaatan Fungsi Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis". *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 1(1): 43-56.
<https://journal.unindra.ac.id/index.php/estoria/article/view/462/412>
- Febrianti, Aurora Nandia; & Wawat Suryati. 2021. "Pemanfaatan Museum Lampung sebagai Sumber Belajar dan Tempat Destinasi Wisata di Lampung". *Jurnal Istorica*, 5(2): 107-115.
<http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/132>
- Hasan, S. H. 2019. "Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad ke 21". *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, II (2): 61–72.
- ISK News. 2019. "Saatnya Situs Patiayam Naik Kelas Jadi Cagar Budaya Nasional".
<https://isknews.com/saatnya-situs-patiayam-naik-kelas-jadi-cagar-budaya-nasional/>
- Junaid, I. 2017. *Pengembangan museum dalam perspektif pariwisata* (Issue November).
- Nuryanti at.al. 2018. "Museum sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah: Studi Situs Pada Museum Jawa Tengah Ranggawarsito Semarang". *Pawiyatan*, XXI(2): 91–99.
<http://ejournal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/737/664>.
- Prasetyo, D.; Toba Sastrawan Manik; & Dwi Riyanti. 2021. "Pemanfaatan Museum sebagai Objek Wisata Edukasi". *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 15(1): 1-11.
<http://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/view/20>
- Sardiman, A. 2017. Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan. *Istoria: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 12 (2): 12–20.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/17610>
- Supriatna, N. 2019. "Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Sejarah". *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, II(2): 73–82.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/historia/article/view/16629>
- Sustianingsih, Ira Miryani. 2020. "Pemanfaatan Museum SUBKOSS sebagai Sumber Belajar Sejarah di Lubuklinggau". *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1): 1-14.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/10260>
- Syahrudin, Arbaniah, & Mutiani. 2020. "Utilization of Wasaka Museum as a Learning Resource on Social Studies". *The Kalimantan Social Studies Journal*, 1(2): 121.
<https://doi.org/10.20527/kss.v1i2.2027>
- Wijayanti, A., Damanik, J., Fandeli, C., & Sudarmadji. 2017. "Upaya Mewujudkan Peran Edukasi melalui Budaya Berfikir di Museum Biologi Yogyakarta". *Jurnal Khasanah Ilmu*, 8(2): 81–89
<http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/2823>
- Yusuf, Maulana; Nurzengky Ibrahim; & Kurniawati. 2018. "Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah". *Visipena*, 9(2): 215-235.

<https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/455>