

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Museum dan benda-benda sejarah adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer, museum merupakan bangunan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan, merawat benda-benda yang mempunyai nilai tertentu, seperti nilai sejarah, seni, dan budaya. (Salim, 1991). Namun belakangan museum bukan sekadar sebagai tempat menyimpan dan merawat benda- benda yang memiliki nilai sejarah, tetapi museum juga didirikan untuk pelestarian dan pengembangan warisan budaya dalam rangka persatuan dan peradaban bangsa. Hingga saat ini dalam perkembangannya, museum juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif bagi masyarakat umum terlebih untuk mereka yang masih mengenyam bangku sekolah.

Setiap daerah atau negara sebaiknya harus memiliki museum sebab museum merupakan tempat yang mewakili kita untuk mengenal dan memahami sejarah yang kita miliki, sehingga siapapun dari kita dapat mengerti peradaban suatu bangsa. Oleh karena itu, museum bukan hanya sebagai sarana menyimpan benda- benda, tetapi juga dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Museum merupakan tempat atau wadah yang sangat baik untuk mengembangkan imajinasi peserta didik. Akan tetapi, masih banyak masyarakat, termasuk lembaga pendidikan, yang memandang museum sebagai tempat

menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi sebuah gedung penghias kota.

UNESCO¹ menyebutkan, Indonesia berada di urutan kedua dari bawah soal literasi dalam skala dunia, artinya minat baca di Indonesia sangat rendah. Menurut data UNESCO pada tahun 2019, minat baca masyarakat Indonesia berada dibawah rata-rata minat baca masyarakat dunia, yakni hanya 0,001%. Artinya, dari 1.000 orang Indonesia, dapat dikatakan hanya satu orang yang rajin membaca. Standar UNESCO adalah minimal setiap orang dapat membaca tiga buku baru setiap tahunnya. Bersamaan dengan itu, survey yang dilakukan oleh PISA² di dalam Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada tahun 2019 juga menyebutkan, Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Literasi sendiri adalah kedalaman pengetahuan seseorang terhadap suatu subjek ilmu pengetahuan. Rendahnya tingkat literasi bangsa Indonesia ditengarai karena selama berpuluh-puluh tahun bangsa Indonesia hanya berkuat pada sisi hilir, yakni masyarakat yang terus dihakimi sebagai masyarakat yang rendah budaya bacanya. Otomatis karena diklaim sebagai bangsa yang rendah budaya bacanya, maka rendah pula indeks literasinya. Hal ini juga mengakibatkan.

¹ United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization atau UNESCO adalah badan khusus PBB yang didirikan pada 1945. Tujuan organisasi adalah mendukung perdamaian dan keamanan dengan mempromosikan kerja sama antar negara melalui pendidikan, ilmu pengetahuan, dan budaya dalam rangka meningkatkan rasa saling menghormati yang berlandaskan kepada keadilan, peraturan hukum, HAM, dan kebebasan hakiki.

² Program for International Student Assessment atau PISA adalah penilaian siswa berskala Internasional. PISA bertujuan mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara di dunia. Evaluasi berlangsung tiga tahun sekali. Yang dinilai siswa-siswa berusia 15 tahun dari sekolah-sekolah yang dipilih secara acak. Tes ini bersifat diagnostik yang salah satu manfaatnya untuk perbaikan sistem pendidikan di negara anggota Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan.

Riset berbeda bertajuk World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61). Padahal, dari segi penilaian infrastruktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa. Hal ini dapat mendasari mengapa banyak sekali masyarakat enggan mengunjungi museum, karena museum memiliki banyak sekali koleksi yang sifatnya dekat dengan literasi. Akibatnya, masyarakat malas untuk mengunjungi museum. Untuk itu, museum harus mengubah persepsi masyarakat umum sebagai suatu bangunan yang membuat orang betah, nyaman dan mau mengunjunginya. Jika semua masyarakat mempunyai waktu untuk menikmati dan mencoba memahami makna yang terkandung dalam setiap benda yang dipamerkan di dalam museum, maka setiap masyarakat akan mengerti tentang warisan budaya yang dimiliki suatu bangsa.

Bagi pendidikan sejarah sendiri, museum sangat erat hubungannya dengan peninggalan sejarah. Karena banyak sekali benda-benda yang dapat diteliti dan dikritisi guna pengembangan ilmu pengetahuan sosial dan humaniora yang kerap kali beririsan dengan aktivitas suatu masyarakat di masa lalu. Lebih lanjut menurut Asosiasi Museum³ tahun 1998, museum merupakan tempat yang cocok untuk mengasah keingintahuan mahasiswa, peserta didik, maupun masyarakat umum

³ Asosiasi Museum atau Museums Association adalah asosiasi museum tertua di dunia yang didirikan pada tahun 1889. Sekelompok kecil profesional museum di New York, Amerika Serikat mendirikan asosiasi museum pertama di dunia untuk mendorong kerja sama timbal balik antara kurator dan institusi, yang hingga kini mewakili lebih dari 14.000 anggota individu, 1.800 museum, dan 300 anggota komersial.

dalam proses mengamati, mencatat dan mendengar informasi yang diperoleh dari pengelola museum ataupun mereka yang bergerak di dalam bidang pengarsipan dan sejarawan. Informasi yang didapat akan menjadi sumber belajar baru bagi peserta didik. Selain itu, masyarakat juga akan memiliki wawasan yang kaya dalam menjawab dan mendeskripsikan suatu temuan baru yang mereka lihat sendiri.

Beragam koleksi yang dimiliki museum dapat dimanfaatkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Koleksi-koleksi museum merupakan sarana utama yang harus ada dalam museum, di mana koleksi yang ada dijadikan sebuah wadah untuk mengenal dan belajar mengenai kehidupan suatu bangsa. Sebagai wadah belajar, museum menjadi salah satu lembaga pendidikan non-formal yang sangat cocok digunakan untuk peserta didik SD, SMP, SMA, mahasiswa dan masyarakat umum, karena koleksi-koleksi yang ada memiliki nilai sejarah yang cukup beragam. (Schouten, Pengantar Didaktif Museum, 1991). Maka dari itu, belajar sejarah akan lebih menarik jika sekali-kali peserta didik diajak untuk keluar dari kebiasaan lama. Peserta didik dapat diajak ke berbagai tempat sejarah yang dapat mengasah kreativitas dan berpikir kritis peserta didik, seperti ke candi, monumen, museum dan lain- lain. Proses belajar akan efektif dan inovatif apabila memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia, termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar yang berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan peserta didik dapat dapat memperoleh pengalaman belajar baru, pengalaman belajar yang membuat mereka selalu merasa jatuh cinta pada apa yang mereka rasakan sensasinya secara langsung.

Museum saat ini sudah banyak berkembang menjadi bentuk baru yang menyediakan ruang untuk segala rupa apresiasi terhadap tokoh, karya seni, peristiwa sejarah, aktivitas manusia dalam kurun waktu tertentu, arsitektur, dan lain sebagainya. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 yang merujuk pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya Pasal 18 ayat 5, museum dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu: 1.) Museum umum, merupakan museum yang benda koleksinya berupa kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan hal umum. Koleksi dalam museum ini dapat berbagai macam disiplin ilmu tidak mengkhususkan satu cabang saja, 2.) Museum khusus, merupakan museum yang koleksinya berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan, seni dan satu cabang teknologi saja artinya museum ini tidak terdapat koleksi diluar dari cabang pengetahuan, seni dan teknologi yang dikhususkan.

Salah satu contoh dari museum yang termasuk ke dalam museum khusus berdasarkan koleksi yang dimilikinya ialah Museum Basoeki Abdullah. Museum ini berada di Jalan Keuangan Raya No. 19 Cilandak Barat, Jakarta Selatan. Museum Basoeki Abdullah menampilkan berbagai macam koleksi hasil lukisan dari almarhum Basoeki Abdullah yang merupakan salah satu pelukis terkenal di Indonesia. Tidak hanya lukisan hasil karya dari Basoeki Abdullah tetapi juga menampilkan koleksi pribadi yang dikumpulkan oleh Basoeki Abdullah, koleksi lainnya seperti koleksi wayang, patung, topeng dan buku-buku bacaan yang beliau baca selagi masih hidup.

Basoeki Abdullah merupakan salah satu pelukis yang pernah diangkat menjadi pelukis resmi Istana Merdeka Jakarta, karya-karyanya pun selalu menghiasi hampir setiap penjuru ruangan di istana negara. Sebelumnya ia juga pernah menjadi pelukis istana kerajaan Thailand. Selama karirnya dalam melukis, Basoeki terkenal sebagai pelukis potret terutama melukis wanita-wanita cantik. Selain sebagai pelukis potret yang ulung, Basoeki Abdullah juga melukis pemandangan alam, flora, fauna, tema-tema perjuangan, pembangunan, dan lainnya. Dia sering mengadakan pameran tunggal, di dalam maupun di luar negeri, seperti di Thailand, Malaysia, Jepang, Belanda, Inggris, dan negara-negara lain. Kurang lebih 22 negara yang memiliki karya lukisan beliau. Kecintaannya terhadap seni lukis juga Indonesia membuat ia mewariskan rumah pribadinya menjadi museum yang dapat dinikmati oleh banyak orang setelah kepergiannya. (Dermawan, 2015)

Museum Basoeki Abdullah sedikit berbeda dengan museum yang berada di daerah Jakarta lainnya. Selain berbeda dari koleksi yang ditampilkannya, perbedaan lainnya adalah lokasi yang tidak berada di pusat daerah wisata sejarah melainkan berada di lingkungan perumahan. Dengan hal yang demikian, membuat Museum Basoeki Abdullah memiliki satu kendala yang dihadapi. Kendala tersebut adalah pengunjung museum yang cenderung sepi karena lokasi museum kurang strategis. Hal ini disampaikan ketika penulis melakukan wawancara awal dengan petugas Museum. Maka dari itu untuk mengatasi beberapa kekurangan, para staf koordinator di dalamnya selalu melakukan inovasi-inovasi baru dalam mengenalkan Museum Basoeki Abdullah kepada peserta didik juga masyarakat

luas, salah satunya dengan membuat penyuluhan dan tur museum secara langsung maupun daring dan lomba-lomba yang berkaitan dengan seni juga nasionalisme.

Ditengah kondisi pandemi seperti ini, seluruh lapisan masyarakat dan dunia mengalami resesi yang sangat panjang. Sejak tahun 2019 sampai saat ini, pandemi telah mengubah gaya hidup masyarakat untuk menjalani aktivitas sehari-hari. Tak terelakan juga pada kondisi-kondisi museum yang terdampak, Museum Basoeki Abdullah termasuk salah satu yang bertahan untuk selalu tampil di muka publik guna menjadikan museum sebagai tempat yang asyik untuk proses belajar apapun, terlebih sebagai sumber belajar sejarah lewat seni.

Museum Basoeki Abdullah berupaya membangkitkan semangat peserta didik yang hanya bisa belajar dari rumah dengan cara menghadirkan nuansa baru dalam menjelajahi museum seperti diadakannya penyuluhan daring tur museum, ada juga pameran untuk pelukis lokal, dan pelatihan untuk tenaga pendidik bagi guru-guru mata pelajaran SBK, workshop seni lukis yang biasanya selalu bersamaan dengan diadakannya lomba melukis dari tingkat SD, SMP, SMA sederajat, hingga masyarakat umum. Untuk hal ini, melibatkan peserta didik dalam kegiatan daring di masa pandemi adalah hal yang cukup mengesankan karena dengan atau tanpa sadar peserta didik dapat belajar hal baru yang tidak didapatkan lewat sekolah formal. Hal ini berkaitan dengan museum sebagai sumber belajar sudah mulai mampu memberikan orientasi komunitas, yakni museum yang berusaha menangkap aspirasi masyarakat yang ada di sekitar museum dan menyajikannya di museum agar museum menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat masa kini. Museum dengan orientasi seperti ini juga

berperan aktif dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat yang bersifat kekinian, seperti sosial, politik, dan lainnya. (Akbar, 2010).

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Selain itu, International Council of Museums (ICOM)⁴ menyatakan museum adalah lembaga non profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan. Pada umumnya, museum adalah bangunan yang sifatnya publik, siapapun bisa memanfaatkan museum sebagai wadah apresiasi selama masih sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan museum.

Maka dari itu, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja tidak terpaku pada ruang kelas formal. Namun sampai saat ini, pemanfaatan museum untuk menjadi sumber belajar peserta didik masih minim, banyak dari peserta didik merasa bahwa museum hanya tempat untuk rekreasi. (Akbar, 2010) Pada sistem pengajaran tradisional, sumber belajar masih terbatas pada informasi yang diberikan oleh guru ditambah sedikit dari buku. Sedangkan sumber belajar lainnya

⁴ International Council of Museums atau ICOM adalah lembaga swadaya masyarakat yang didirikan tahun 1946 dan memiliki hubungan resmi dengan UNESCO. Lembaga ini juga menjalin kerja sama dengan sejumlah badan, seperti Organisasi Hak atas Kekayaan Intelektual Dunia untuk menjalankan misi layanan masyarakat internasional, yakni melawan perdagangan gelap benda cagar budaya dan melakukan penyuluhan tentang pengelolaan risiko dan kesiapsiagaan untuk menjaga warisan budaya dunia dalam bencana.

kurang mendapatkan perhatian, sehingga hal ini menyebabkan aktivitas belajar peserta didik kurang berkembang. (Sitepu, 2014) Sesungguhnya banyak sekali sumber belajar pada masa sekarang yang terdapat dimana-mana dan bisa kita gunakan kapan saja. Misalnya, di sekolah, museum, halaman, pusat kota, pedesaan dan sebagainya. Namun pemanfaatan sumber belajar dan pengajaran tersebut masih amat bergantung pada waktu dan biaya yang tersedia, kreatifitas guru serta kebijakan-kebijakan lainnya.

Hubungan Museum Basoeki Abdullah dengan pelajaran sejarah salah satunya ialah menjadi tempat para peserta didik untuk lebih mengenal tokoh-tokoh sejarah melalui lukisan yang dilukis oleh Basoeki Abdullah. Lukisan tersebut masih disimpan sebagai koleksi sebagai bukti bahwa Basoeki Abdullah adalah seorang nasionalis yang mengabdikan diri melalui seni dan kebudayaan. Basoeki Abdullah yang beraliran realis dan naturalis, sepanjang hayatnya beliau sering disematkan 'pelukis potret' yang mana ia kerap melukis wajah-wajah tokoh bangsawan, pemerintahan, kerajaan, hingga pahlawan. Ia tidak hanya melukis wajah-wajah orang yang masih hidup atau orang yang bisa dilihat orang referensi fisik wajahnya semisal lewat foto atau kesaksian, namun ia juga melukis karakter atau figur orang terkenal yang secara fisik tidak memiliki referensinya. Beliau sering mendapat pesanan melukis wajah banyak pahlawan nasional yang telah lama meninggal ketika teknologi foto belum banyak terkenal di Indonesia, seperti Pangeran Diponegoro, Cut Meutia, Imam Bonjol, Teuku Cik Ditiro, Sisingamaraja, Pattimura, dan lain-lain. Hal ini dapat membuat peserta didik mengenal wajah pahlawan sebagai gambaran karakternya yang gagah berani, kuat,

dan pantang menyerah menghadapi penjajah. Sebab dalam lukisan-lukisan pahlawan, Basoeki Abdullah dapat melukis tepat dengan karakter yang dimiliki oleh tokoh tersebut melalui sebuah pesanan yang biasanya sering datang dari Presiden Soekarno. Maka dari itu koleksi-koleksi yang bertemakan kepahlawanan cukup dapat mewakili peserta didik untuk bisa mengenal tokoh-tokoh dengan visualisasi yang baik sesuai dengan karakter dan potret wajah yang proporsional.

Menurut Agus Dermawan (Dermawan, 2015), jika kita melihat sejarah seni lukis Indonesia, seni lukis tentang kepahlawanan itu dirintis oleh Basoeki Abdullah. Sebelumnya tidak ada orang yang dapat melukis potret wajah pahlawan dengan referensi yang kosong, saat itu banyak orang lebih familiar jika lukisan potret adalah lukisan wajah yang *real time*, seperti wajah perempuan cantik, pasangan yang hendak dilukis, pemandangan indah dan lain-lain yang harus dilukis secara langsung. Sejak saat itu dunia kanvas kepahlawanan Indonesia dimulai oleh Basoeki Abdullah hingga kini kita dapat memvisualisasikan tokoh-tokoh pahlawan yang banyak berjasa bagi negara.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian yang akan diangkat adalah:

1. Bagaimana pemanfaatan Museum Basoeki Abdullah sebagai sumber belajar sejarah di tengah pandemi COVID-19 dalam kurun waktu 2020.
2. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam pemanfaatan Museum Basoeki Abdullah sebagai sumber belajar sejarah.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan data dari latar belakang dan masalah penelitian diatas, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Museum Basoeki Abdullah sebagai sumber belajar sejarah ditengah pandemi COVID-19 bagi peserta didik pada kurun waktu 2020.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan berdasarkan judul dan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Museum Basoeki Abdullah sebagai sumber belajar sejarah di tengah pandemi COVID-19 bagi peserta didik pada kurun waktu 2020. Dan juga mengetahui apa faktor penghambat dalam pemanfaatan Museum Basoeki Abdullah sebagai sumber belajar sejarah. Bagi pengelola museum, diharapkan untuk terus menggelar acara yang menarik dan edukatif, agar peserta didik tidak bosan atau hanya sekedar mendengar penjelasan yang disampaikan. Pengelola museum dan jajarannya perlu menambah kegiatan lain yang diadakan secara hybrid; atau luring dan daring untuk dapat bisa menjangkau peserta yang lebih luas lagi dan memberikan pengalaman yang luar biasa.

Selain itu bagi tenaga pendidik, penelitian ini juga berguna untuk menambah wawasan pengembangan sumber belajar sejarah lewat museum yang masih jarang dilakukan oleh tenaga pendidik. Bagi Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini diharapkan menjadi referensi baru perihal pemanfaatan museum di tengah pandemi COVID-19. Dan dapat digunakan sebagai referensi museum lain yang ingin melakukan kegiatan daring

secara optimal dan menyenangkan sebagai bentuk apresiasi terhadap apapun koleksi yang dimiliki museum yang lain dengan cara-cara yang berbeda.

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, penelitian ini dianggap penting karena belum banyak tulisan yang membahas tentang Museum Basoeki Abdullah, terlebih lagi tentang pemanfaatannya. Dan juga masih sedikit masyarakat yang mengetahui tentang keberadaan Museum Basoeki Abdullah, yaitu museum khusus yang berisi lukisan, dan koleksi pribadi dari sang pelukis. Sebagai pelukis yang menjadikan kediamannya dialihfungsikan sebagai museum, Basoeki Abdullah termasuk pelukis yang berkontribusi dalam perkembangan seni lukis Indonesia khususnya aliran realis dan naturalis.

Meski begitu, topik mengenai pemanfaatan beberapa museum di Indonesia sendiri pernah dibahas dalam skripsi-skripsi pada tahun-tahun sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema pemanfaatan museum sebagai sumber belajar.

1. Skripsi yang berjudul *Pemanfaatan Museum Misi Muntilan Sebagai Sumber Belajar Sejarah* yang ditulis oleh Erza Setiana Sirait. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017, di Museum Misi Muntilan, Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti mengenai latar belakang dan koleksi yang ada di Museum Misi Muntilan, serta kegiatan edukasi dan pemanfaatan yang diterapkan sebagai sumber sejarah dari Museum Misi Muntilan. Metode penelitian ini

menggunakan metode studi kasus, dengan tahapan penelitian mencakup pengumpulan data, pengolahan data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian yang didapat ialah; berdirinya Museum Misi Muntilan dilatarbelakangi pertimbangan historis dengan beraneka ragam koleksi. Kegiatan edukasi yang diadakan museum ini juga berkaitan dengan pendampingan pengunjung, sehingga Museum Misi Muntilan dapat menjadi pembelajaran alternatif di luar kelas yang dapat menumbuhkan rasa cinta Tanah Air.

Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat kali ini adalah pada objek yang diteliti. Apabila penulis Erza Setiana Sirait membahas tentang Museum Misi Muntilan di Yogyakarta dan pemanfaatannya sebelum masa pandemi, maka saya sebagai peneliti akan membahas tentang Museum Basoeki Abdullah dan pemanfaatannya pada masa pandemi.

2. Skripsi yang berjudul *Pemanfaatan Museum Isdiman Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPS Sejarah Bagi Siswa Kelas VII MTs Ma'Arif Nyatnyono Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016* yang ditulis oleh Bachtiar Alamsyah. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016, di Museum Isdiman. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar pembelajaran IPS Sejarah serta berbagai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan tersebut. Metode penelitian ini menggunakan metode

studi kasus, dengan tahapan penelitian mencakup pengumpulan data, pengolahan data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian yang didapat ialah; Pemanfaatan Museum Isdiman sebagai sumber belajar dilaksanakan dengan program pendidikan luar sekolah yang merupakan kegiatan mata pelajaran IPS. Adapun kendala yang dihadapi yaitu keterbatasan waktu dan biaya, sarana dan prasarana museum serta sumber daya manusia pengelola museum yang belum cukup baik.

Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat kali ini adalah pada objek yang diteliti. Apabila penulis Bachtiar Alamsyah membahas tentang pemanfaatan dan kendala-kendala yang dihadapi Museum Isdiman di Semarang sebagai sumber belajar, maka saya selaku peneliti akan membahas tentang Museum Basoeki Abdullah dan pemanfaatannya pada masa pandemi.

3. Skripsi yang berjudul *Peran Media Sosial sebagai Sarana Strategi Promosi Museum dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung di Museum Basoeki Abdullah* ini ditulis oleh Fitria Widiastuti. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020, di Museum Basoeki Abdullah, Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran Instagram, Twitter, dan Facebook sebagai sarana strategi promosi museum Museum Basoeki Abdullah dalam meningkatkan jumlah pengunjung. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif fenomenologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga media sosial milik Museum Basoeki Abdullah memiliki peran untuk membantu menjalankan promosi Museum Basoeki Abdullah kepada kalangan anak muda, melakukan penyebarluasan informasi, dan meningkatkan jumlah pengunjung.

Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat kali ini adalah pada subjek dan metode yang diteliti. Apabila penulis Fitria Widiastuti membahas tentang peran media sosial terhadap Museum Basoeki Abdullah, maka saya selaku peneliti akan membahas tentang pemanfaatan Museum Basoeki Abdullah pada saat pandemi berlangsung.

F. Kerangka Konseptual

1. Museum Basoeki Abdullah

Pada 5 November 1993 saat meninggalnya Basoeki Abdullah di rumah yang sekarang jadi museum, ternyata ia sudah membuat akta waris untuk menjadikan rumah dan lukisannya sebagai museum. Penyerahan atau hibah ini dilakukan oleh anak-anaknya Saraswati Kouwenhoven, Cecilia Sidhawati, dan Nataya Narerat selaku isteri Basoeki Abdullah sebagai ahli waris pada tanggal 2 dan 5 September 1995. Kemudian, rumah pun direnovasi agar bisa difungsikan sebagai museum. Pada 25 September 2001, Museum Basoeki Abdullah pun diresmikan oleh Menteri Kebudayaan dan Pariwisata, Drs. I Gede Ardika. Jumlah koleksi yang dihibahkan sebanyak 123 buah, total barang dan benda seni sebanyak 720 buah, serta buku dan majalah sebanyak 3000 eksemplar. (Dermawan, 2015)

Untuk Museum Basoeki Abdullah, semua koleksi yang ada didalamnya termasuk kedalam hibah dari sang pelukis Basoeki Abdullah pada tahun 1998 yang diserahkan kepada pemerintah melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan, lima tahun setelah ia wafat. Di dalamnya berisi lukisan-lukisan Basoeki Abdullah, dan beberapa aset berharga yang hingga kini masih bisa dijumpai sebagai sumber sejarah, terutama dalam sejarah seni lukis. Dengan berjalannya waktu, Museum Basoeki Abdullah melakukan perluasan terhadap bangunan museum. Perluasan ini dilakukan agar dapat memamerkan karya lukis dan koleksi Basoeki Abdullah dalam jumlah yang lebih banyak, selain itu perluasan tersebut juga bertujuan agar Museum Basoeki Abdullah memiliki nilai representatif yang tidak hanya dijadikan sebagai objek wisata melainkan menjadi tempat sarana edukasi dan penelitian. Peresmian terhadap gedung perluasan Museum Basoeki Abdullah dilakukan pada 29 November 2016. (Zainnudin, 2009)

Sejak diresmikan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, Museum Basoeki Abdullah dirancang sedemikian rupa menjadi museum khusus yang memiliki tujuan dan fungsi sebagaimana mandat dari sang maestro untuk dapat dinikmati oleh khalayak umum dengan visi dan misi yang mengedepankan nilai seni estetika dan kebudayaan Indonesia dalam lukisan. Visi dan misi Museum Basoeki Abdullah ialah:

A. Visi Museum Basoeki Abdullah

Visi dari Museum Basoeki Abdullah yakni “Terwujudnya insan dan ekosistem Museum Basoeki Abdullah sebagai lembaga pelestari dan pusat dokumentasi terkait Basoeki Abdullah dan karya

lukisnya yang berkualitas dan berkarakter dengan berdasarkan gotong royong”. (Zainnudin, 2009)

B. Misi Museum Basoeki Abdullah

- Mewujudkan insan museum yang kuat, tangguh, dan berkarakter dengan berdasarkan gotong royong,
 - Mewujudkan pelestarian koleksi museum beserta bangunannya dengan cara memelihara, merawat, mengawetkan, dan mengamankan dari gangguan yang disebabkan oleh alam maupun manusia,
 - Mewujudkan inovasi dan kreativitas dalam pengkajian yang berkaitan dengan Basoeki Abdullah dan karya lukisnya,
 - Mewujudkan diplomasi budaya yang efektif dan produktif dalam menyajikan tata pameran yang menarik, edukatif, dan informative, tentang Basoeki Abdullah dan karya lukisnya,
 - Mewujudkan penguatan tata kelola serta peningkatan efektifitas dan pelibatan publik guna meningkatkan apresiasi masyarakat dan generasi muda terhadap Museum Basoeki Abdullah dengan cara memberikan pelayanan yang baik melalui pameran, publikasi hasil kajian/penelitian, dan interpretasi tentang Basoeki Abdullah dan karya lukisnya.
- (Zainnudin, 2009)

Fungsi utama dari Museum Basoeki Abdullah ialah mengenalkan seluruh hasil karya lukis Basoeki Abdullah. Tidak hanya mengenalkan hasil cipta

karya lukis Basoeki Abdullah, museum ini juga berfungsi untuk mengenalkan sosok Basoeki Abdullah kepada masyarakat luas. Selain itu, Museum Basoeki Abdullah menjadi tempat para pelukis untuk dapat bertemu secara langsung, seringkali di tempat ini mengadakan acara yang bertujuan untuk mengapresiasi tiap karya seni lukis, dari mulai tur museum siswa sekolah SD-SMA, napak tilas *night at the museum*, lomba melukis untuk anak-anak, acara award bagi para pelukis muda, workshop melukis dengan media selain cat lukis (seperti kopi atau teh), tempat berkumpulnya mahasiswa seni yang kerap mengadakan acara seni seperti IKJ, dan ISI. Hingga saat pandemi melanda, Museum Basoeki Abdullah mengadakan penyuluhan daring untuk masyarakat luas, hingga pagelaran seminar daring yang dihadiri pelukis dari seluruh Indonesia dan masih banyak lagi.

Museum Basoeki Abdullah menyadari adanya kemajuan kebudayaan jika kita selalu merawat ingatan tentang pentingnya karya seni sebagai warisan bangsa yang tak akan luput oleh zaman. Sebagai salah satu museum seni, Museum Basoeki Abdullah telah banyak berkontribusi dalam pemajuan kebudayaan dan mencatat sejumlah prestasi. Museum Basoeki Abdullah selalu haus untuk ingin menyelenggarakan acara-acara yang melahirkan seniman muda, sebab pasti suatu kesenian jika tidak diteruskan dan diwariskan kepada generasi selanjutnya niscaya semua akan luput oleh waktu. Kondisi pandemi tidak melemahkan semangat Museum Basoeki Abdullah untuk tidak berbuat apa-apa, di era digital seperti saat ini Museum Basoeki Abdullah lebih beradaptasi dengan keadaan.

Sebagai museum khusus yang dikelola oleh pemerintah, Museum Basoeki Abdullah memiliki banyak koleksi dari kumpulan karya seni yang

ditinggalkan sang maestro. Pihak Museum Basoeki Abdullah membedakan beberapa koleksi lukisan yang ada ke dalam beberapa klasifikasi atau kategori tema, seperti tema potret, figur manusia, lanskap alam, drama mitos dan spiritualitas, sampai tema kebangsaan. Tema-tema kebangsaan inilah yang membuat Museum Basoeki Abdullah dapat dijadikan sumber belajar terutama materi sejarah yang bisa peserta didik dapatkan lewat seni dan kebudayaan. Kumpulan hasil karya sang maestro ini dijadikan sebagai bentuk sikap Basoeki Abdullah dalam mendukung pemerintah. Kategori tema kebangsaan ini berisikan potret tokoh-tokoh pahlawan dan isu-isu yang berkaitan dengan nasionalisme. Contoh dari karya Basoeki Abdullah yang termasuk kedalam kategori tema kebangsaan ialah lukisan Gerakan Non-Blok serta sketsa tokoh-tokoh masa pergerakan hingga revolusi Republik Indonesia.

Selain tema kebangsaan yang menjadikan Museum Basoeki Abdullah menarik untuk dikenal, sebagai pelukis yang beraliran naturalis realis, tema potret cukup banyak menghiasi museum ini, yang mana merupakan kumpulan karya dari lukisan Basoeki Abdullah berupa wajah seseorang yang dilukis agar nampak sangat mirip dengan aslinya. Tema potret ini berisi lukisan dari seseorang yang memiliki aspek ketokohan. Kebanyakan dari lukisan potret adalah lukisan yang sengaja dipesan oleh seseorang sebagai bentuk apresiasi terhadap diri sendiri.

Ada juga tema lanskap alam, yaitu beberapa lukisan karya Basoeki Abdullah yang bertema pemandangan alam seperti gunung dan laut, binatang, dan tumbuhan lainnya. Ada yang hanya mengangkat satu objek saja di dalam lukisannya dan ada juga yang menyatukan semua objek tersebut ke dalam satu

lukisan. Tidak terkecuali pula dalam kategori tema lanskap alam ini terkadang Basoeki Abdullah memadukan kategori tema figur manusia kedalam lukisannya. Pada tema lanskap ala mini, sangat kental sekai aliran Basoeki Abdullah dengan naturalis-realis yang mengedepankan unsur kenyataan dan situasi yang sebenarnya.

Meskipun Museum Basoeki Abdullah dikenal sebagai museum yang menyimpan banyak lukisan karya Basoeki Abdullah tetapi sebenarnya jenis koleksi Museum Basoeki Abdullah tidak hanya karya lukis dari Basoeki Abdullah semata. Disana tersimpan juga beberapa koleksi pribadi milik Basoeki Abdullah, seperti koleksi senjata api, koleksi topeng, koleksi patung, koleksi wayang, palet lukis penuh tinta, bahkan ada koleksi baju dari Basoeki Abdullah yang pernah ia pakai semasa hidupnya, alat mandi yang memang sejak dulu masih ada dan tersimpan rapi di kamarnya, perlengkapan tidur juga masih tersusun rapi, sofa untuk menerima tamu, kacamata yang pernah dipakai Basoeki Abdullah, sampai koleksi buku yang jumlahnya ribuan. Semua ini dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik sebagai peninggalan yang baik untuk dikenali lebih dalam.

2. Museum Sebagai Sumber Belajar Sejarah

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Didalamnya tercakup lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan, dan ahli media, serta siapa saja yang berpengaruh langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar. (Satrianawati, 2017).

Sedangkan pemanfaatan merupakan proses yang diterima dan dirasakan pada umumnya mengarah pada perolehan atau pemakaian hal-hal yang berguna baik dipergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat. (Suparman, 2012) Aktivitas penelitian ini menggunakan proses dan sumber untuk belajar pemanfaatan museum untuk menyediakan layanan pendidikan informal yang dilakukan dengan cara berkunjung, mengetahui isi museum, mempelajari makna peristiwa sejarah, jelajah museum, hingga mengadakan acara yang bertemakan dengan nilai kesejarahan museum tersebut secara luring maupun daring sebagai sumber belajar.

Sumber belajar menurut Sitepu (Sitepu, 2014) merupakan komponen kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan. Sumber belajar memberikan pengalaman belajar dan tanpa sumber belajar maka tidak mungkin dapat terlaksana proses belajar dengan baik. Secara singkat, sumber belajar dapat dirumuskan sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar. Dengan adanya sumber-sumber belajar alternatif tentunya akan memudahkan setiap elemen seperti peserta didik maupun tenaga pendidik menggali informasi apa-apa saja yang mungkin tidak secara eksplisit hadir di ruang-ruang kelas. Sumber belajar sejarah mencakup segala sesuatu yang dapat dijadikan acuan sebagai sumber yang sudah terbukti ilmiah maupun empiris guna menghadirkan pengetahuan baru yang bertujuan menambah wawasan mengenai nilai-nilai kesejarahan.

Adapun menurut Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013, sejarah adalah ilmu tentang asal usul dan perkembangan masyarakat dan bangsa di masa lalu yang berkelanjutan dalam kehidupan masyarakat dan bangsa di masa kini dan masa yang akan datang. Kehidupan manusia hidup pada masa kini adalah kelanjutan dari kehidupan masa lampau dan dasar bagi kehidupan masa depan sehingga pelajaran sejarah memberikan dasar pengetahuan untuk memahami kehidupan masa kini dan membangun kehidupan masa depan.

Ilmu sejarah sendiri tentunya memiliki beragam nilai kearifan yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter kepribadian siswa. Pada aturan tersebut, dijelaskan pula bahwa mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, di mana setiap warganya mempunyai rasa nasionalis serta cinta tanah air dalam dirinya. Oleh karena itu, sumber belajar sejarah bisa didapatkan dari banyak hal selain buku pelajaran – termasuk museum (Yusuf et al., 2018).

Kegunaan mempelajari sejarah lewat sumber yang heterogen adalah kita dapat mengetahui sisi lain dari sejarah yang sebelumnya hanya ada pada buku teks. Sumber belajar sejarah saat ini dapat direpresentasikan sebagai bagian dari alternatif yang harus dijadikan pengembangan dari model pembelajaran yang konvensional. Banyak sekali yang perlu dikembangkan lebih lanjut terkait proses pembelajaran terlebih sumber-sumber sejarah yang terkadang bias oleh zaman. Jika peserta didik dapat mempelajari sejarah secara langsung dari sumbernya,

mereka dapat melihat betapa nilai sejarah akan tokoh, peristiwa, karya seni, arsitektur, dan lain-lain begitu tinggi.

Di era globalisasi seperti saat ini, pengembangan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sudah banyak dilakukan oleh para staf museum agar museum-museum ini dapat dikenal eksistensinya dan tidak sedikit orang yang memahami perihal koleksi dari museum tersebut. Berhubungan dengan konteks pemanfaatan museum, koleksi-koleksi museum dapat dikatakan sebagai ruh dari museum itu sendiri. Koleksi museum secara harfiah ialah semua jenis benda material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungan yang disimpan dalam museum dan mempunyai nilai bagi pembinaan dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan teknologi serta kebudayaan. Untuk koleksi museum, pengumpulan berbagai benda yang akan dijadikan koleksi museum adalah benda-benda yang dapat berupa benda asli (realita) ataupun tidak asli (replika). Pengadaan koleksi dapat dilakukan dengan cara (1) hibah (hadiah atau sumbangan); (2) titipan; (3) pinjaman; (4) tukar menukar dengan museum lain; (5) hasil temuan (dari hasil survei, ekskavasi, atau sitaan); dan (6) imbalan jasa (pembelian dari hasil penemuan atau warisan). (Zainnudin, 2009).

Ada dua sumber belajar yang dapat mengasah pengetahuan dan minat peserta didik. Sejak lama peserta didik sudah terbiasa dengan model sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design*, bukan sumber belajar yang sudah tersedia atau *learning resources by utilization*. (Sadiman, 2018). Sumber belajar yang dirancang, yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan instruksional. Oleh karena itu dasar rancangannya adalah isi, tujuan

kurikulum, dan ciri-ciri peserta didik tertentu. Sumber belajar jenis ini sering disebut sebagai bahan instruksional. Contohnya, bahan pengajaran terprogram, modul, buku teks, slide untuk sajian tertentu, guru bidang studi, film topik ajaran tertentu, dan sebagainya. Namun jika diimbangi dengan sumber belajar yang sudah tersedia atau *learning resources by utilization*, yaitu sumber belajar yang telah ada untuk maksud non-instruksional, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kualitasnya setingkat dengan sumber belajar jenis yang dirancang, pembelajaran akan dapat lebih efektif dan tidak menjenuhkan. Contohnya, kebun raya, taman nasional, museum, kebun binatang, tempat wisata, cagar alam, dan sebagainya.

Pembelajaran sejarah sangatlah penting bagi kita sebagai warga negara Indonesia yang bertujuan untuk mendukung pembangunan bangsa, karena pada dasarnya kehidupan manusia selalu terkait dengan masa lampau. Karena dari berbagai peristiwa di masa lalu, memiliki pengaruh yang tidak berhenti hanya pada masanya saja, tetapi berpengaruh terhadap masyarakat dalam menjalankan kehidupan barunya. (Susanto, 2018) Pentingnya sumber belajar sejarah yang menyenangkan agar kombinasi antara sumber belajar *by design* dan sumber belajar *by utilization* makin banyak jenisnya dan bisa terintegrasi menjadi model pembelajaran yang baru. Selain itu, sumber belajar yang dimanfaatkan juga makin lengkap dan makin sesuai dengan masing-masing komponen sistem instruksional. Dengan komponen-komponen tersebut, maka hasil belajar dan tujuan pendidikan akan tercapai secara optimal. Salah satunya melatih siswa untuk dapat berfikir kritis dan mendalam sehingga dapat menyerap nilai-nilai yang ada dalam peristiwa

sejarah, sehingga penting bagi proses pembentukan karakter pribadi siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Wineburg (Wineburg, 2014), bahwa sejarah perlu diajarkan karena sejarah memiliki potensi yang baru, satu diantaranya adalah bisa saja terwujud untuk menjadikan kita manusia yang berperikemanusiaan.

3. Penyuluhan Daring

Pandemi COVID-19 di seluruh dunia mengakibatkan hampir semua aktivitas ekonomi dan kegiatan sehari-hari mengalami resesi. Pembelajaran dan kegiatan yang biasanya dilakukan tatap muka sekarang semua harus dapat berkompromi dengan keadaan yakni mengandalkan teknologi yang terhubung dengan internet. Di Indonesia, ini juga menjadi sebuah masalah serius yang tidak bisa dihindari. Dimulai secara lokal hingga menyebar ke seluruh pelosok daerah, wabah ini telah berdampak pada tatanan kehidupan masyarakat dari segala bidang; sosial, politik, ekonomi, hingga pendidikan. Oleh karena itu, Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) diambil pemerintah sebagai upaya untuk memutus persebaran virus. Kebijakan tersebut mendorong masyarakat untuk menyesuaikan perilaku sesuai dengan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah (Surtimanah et al., 2021).

Di tengah kondisi pandemi seperti ini, segala metode pembelajaran beralih secara *online* atau daring. Metode ini merupakan pilihan terbaik mengingat sistem pendidikan terus berjalan mengikuti kalender akademik. Sekolah, perguruan tinggi, acara seminar, hingga sosialisasi atau penyuluhan mulai dilakukan dengan jarak jauh. Hal ini juga berlaku dengan program-program kerja yang kemudian dicanangkan oleh ketua hingga pengurus Museum Basoeki Abdullah.

Salah satu upaya untuk tetap menjalankan program kerja sekaligus memberikan edukasi bagi masyarakat dan peserta didik ialah melalui penyuluhan daring. Pada saat pandemi ini, penyuluhan mengenai Museum Basoeki Abdullah dapat dilakukan tanpa berkumpul, yaitu lewat sistem daring di rumah masing-masing. Hal ini cukup efektif, mengingat selain tetap dapat menyampaikan materi yang edukatif, para peserta didik juga bisa mendapatkan pengetahuan tanpa harus keluar rumah.

Penyuluhan merupakan bentuk pembelajaran non-formal yang dapat dilakukan pada satu masyarakat tertentu. Strategi atau kegiatan penyuluhan dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya kepedulian masyarakat, khususnya para siswa atau peserta didik SMA yang kerap mengabaikan sejarah, baik para tokoh, peristiwa, hingga peninggalannya. Meski begitu, kegiatan ini memiliki maksud dan tujuan tertentu sehingga harus mudah dipahami, dimengerti, dan diterapkan oleh semua pihak yang terlibat dalam penyuluhan. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan oleh Leta Rafael Levis (1996) yang menyatakan bahwa penyuluhan adalah suatu usaha untuk mengubah perilaku seseorang melalui proses komunikasi (Suko, 2015).

Sebagai kegiatan yang mendidik, penyuluhan memiliki beragam pengertian. Menurut Notoatmodjo (2012), penyuluhan merupakan pemberian pengetahuan, informasi-informasi, dan berbagai kemampuan agar dapat membentuk sikap dan perilaku hidup yang sesuai kepada individu ataupun kelompok. Adapun menurut Lucie (2005), penyuluhan merupakan proses perubahan perilaku yang berkelanjutan, dimana perubahan yang dituntut tidak

hanya untuk menambah pengetahuan saja, namun diharapkan juga membuat perubahan pada keterampilan sekaligus sikap atau tindakan yang lebih baik, produktif, dan menguntungkan. Sementara itu, penyuluhan juga merupakan upaya perubahan perilaku manusia melalui pendekatan edukatif di mana rangkaian kegiatan dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah dengan peran serta aktif individu maupun kelompok atau masyarakat. Pengertian tersebut disampaikan menurut Suhardjo dalam bukunya yang mencakup pengertian tersebut (Suhardjo, 2003).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penyuluhan merupakan proses pemberian informasi kepada individu atau kelompok, yang tidak hanya dituntut untuk menambahkan pengetahuan, namun juga diharapkan dapat mengubah perilaku ke arah yang lebih baik secara berkelanjutan. Karena itu, kegiatan penyuluhan sepatutnya tidak dihentikan meskipun adanya pandemi. Alternatif lain untuk tetap dapat memberikan informasi kepada seluruh lapisan masyarakat, tentunya bisa dilakukan melalui penyuluhan yang dilakukan secara daring.

Adapun pengertian media daring secara umum, ialah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara, sebagai sarana komunikasi secara *online*. Sementara pengertian media daring secara khusus adalah sebuah media dalam konteks komunikasi massa (Aji, 2020). Segala hal yang berhubungan dengan daring, baik pembelajaran maupun penyuluhan, merupakan proses pemberian informasi dengan tidak bertatap muka langsung.

Sementara itu, Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman (2019) memberikan definisi yang serupa mengenai proses pemberian informasi secara daring. Mereka mendefinisikan pembelajaran daring sebagai metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis Internet dan *Learning Management System* (LMS), seperti menggunakan Zoom, Google Meet, Google Drive, dan sebagainya. Seluruh kegiatan tersebut dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer (Malyana, 2020). Pembelajaran daring sendiri, bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu dan terbuka untuk menjangkau berbagai lapisan masyarakat.

Dalam pembelajaran, fasilitas daring sebenarnya sudah banyak digunakan oleh para pelajar. Terdapat banyak aplikasi yang menunjang keefektifan kelas, terutama dalam skala perguruan tinggi. Salah satu aplikasi yang diperhitungkan dan cukup populer ialah Moodle, Google Classroom, Edmodo, hingga Schoology. Jika sebelum pandemi beberapa aplikasi tersebut jarang terdengar, maka usai pandemi melanda, aplikasi penunjang pembelajaran ini menjadi berubah menjadi kewajiban.

Berbeda dengan pembelajaran, kebanyakan penyuluhan jarang mendapat perhatian dalam hal teknologi. Sudah menjadi tradisi apabila kegiatan penyuluhan digambarkan sebagai aktivitas yang mengharuskan pemberi informasi untuk turun ke lapangan. Oleh karena itu, penyuluhan dengan media daring menjadi asing untuk sebagian orang. Sistem daring juga membutuhkan suasana di rumah yang mendukung untuk belajar atau menerima berbagai informasi. Selain itu, koneksi internet pun harus memadai (Malyana, 2020).

Namun, semenjak pandemi, sudah muncul beragam literasi yang menyebutkan tentang adanya penyuluhan secara daring. Berbagai metode telah banyak dilakukan dan dicobakan, misalnya menggunakan aplikasi Zoom, WhatsApp, dan video secara daring yang ternyata masih bisa diterima positif oleh sebagian besar masyarakat, khususnya di waktu yang serba sulit saat ini. Materi penyuluhan secara daring pun bervariasi, mulai dari kesehatan yang kerap dilakukan dengan praktek, hingga penjelajahan museum yang ternyata bisa diadakan secara virtual (Surtimanah et al., 2021).

Di sisi lain, kegiatan penyuluhan daring yang dilakukan oleh pihak Museum Basoeki Abdullah juga dilaksanakan secara online, melalui media teknologi informasi seperti Zoom dan YouTube. Zoom merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara *virtual*, di mana kegiatan penyuluhan dapat dilakukan secara dua arah melalui video. Sementara itu, penyuluhan daring yang dilakukan menggunakan media Zoom juga akan ditayangkan pada channel YouTube untuk memperluas sasaran pemberian informasi kepada masyarakat. Dua aplikasi ini sangat bermanfaat pada masa COVID-19 karena menjadi pilihan alternatif sebagai media pembelajaran.

Uniknya, penyuluhan daring yang dilakukan oleh Museum Basoeki Abdullah dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang sejarah dari Museum Basoeki Abdullah, tur museum, pengenalan tokoh serta peninggalan sejarah yang ada di dalam koleksi museum, dan sosialisasi acara-acara yang akan diadakan pada tahun tersebut. Jadi, penyuluhan daring tersebut dimaksudkan untuk

memberikan edukasi sejarah secara umum dan khusus tentang Basoeki Abdullah,
serta menginformasikan program acara yang dapat diikuti di tahun 2019-2020.

