

**IMPLEMENTASI PRAKTEK KONSERVASI DALAM MATA KULIAH
MUSEOLOGI DAN SEJARAH PARIWISATA MELALUI METODE
*EXPERIENTIAL BASED LEARNING***

**Rhoma Dwi Aria Yuliantri, Ebtana Sella Mayang Fitri, Indri Kurniawati, Aman,
Risky Setiawan, Ria Diar, Mikke Susanto**

Universitas Negeri Yogyakarta
Universitas Negeri Yogyakarta
Universitas Negeri Yogyakarta
Universitas Negeri Yogyakarta
Universitas Negeri Yogyakarta
Benteng Vre den Burg
Institut Seni Indonesia

rhoma@uny.ac.id, ebtanasella@uny.ac.id, indrikurniawati@uny.ac.id, aman@uny.ac.id,
riskysetiawan@uny.ac.id, rismureya@gmail.com, susantomikke@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai pembelajaran pada topik konservasi dalam mata kuliah Museologi Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Model pembelajaran yang digunakan dalam *experiential based learning*, yaitu mempelajari yang diseting mahasiswa belajar melalui refleksi melakukan langsung. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif deskripsi yang dilakukan di kelas Museologi dan Sejarah Pariwisata, Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2021/2022 dan Mahasiswa Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta yang berlokasi praktik di Museum Anak Bajang Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *experiential based learning* adalah metode yang cocok dalam pembelajaran museologi dengan tema konservasi. Alasan mahasiswa secara umum adalah praktik langsung memberikan pengalaman langsung sehingga pemahaman konseptual bisa dipraktikkan secara nyata. Nilai-nilai yang didapat mahasiswa adalah memiliki

kedisiplinan, ketelitian, tanggungjawab, kerjasama dan kesabaran yang diperloeh ketika melakukan praktek dan memperlakukan benda-benda yang dikonservasi. Selain itu juga dapat meningkatkan rasa peduli terhadap peninggalan sejarah.

Katakunci: *experiential based learning, museologi, konservasi, pembelajaran*

Abstract

This research aims to analyze the learning values on the topic of conservation in the Museology Course, Department of History Education, Yogyakarta State University. The learning model that is used is experiential-based learning, which is shaped by students' learning through direct reflection. The research method used is a descriptive qualitative research method conducted in the Museology and History of Tourism class, Department of History Education, Yogyakarta State University in 2021–2022 and Tata Kelola ISI Yogyakarta in Anak Bajang Museum. The

results showed that experiential-based learning is a suitable method for learning museology with the theme of conservation. The reason for students in general is that direct practice provides direct experience so that conceptual understanding can be put into practice. The values obtained by students are having discipline, thoroughness, responsibility, cooperation, and patience, which are obtained when practicing and treating the diversity that is conserved. In addition, students also increase their care for historical heritage.

Keywords: *experiential-based learning, museology, conservation, learning*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun belakangan ini, ada perhatian cukup besar tentang pembelajaran dan upaya signifikan untuk mengubah pembelajaran yang efektif. Perubahan ini bukan hanya terkait dengan persoalan kebijakan nasional tetapi juga karena perubahan-perubahan masyarakat yang begitu cepat. Perbedaan dan kecepatan pergeseran generasi turut merubah pandangan tentang apa yang perlu dipelajari dan bagaimana pembelajaran itu berlangsung yang berimplikasi dalam perubahan dalam pengajaran.

Pembelajaran yang efektif hendaknya melihat karakter peserta didik dalam proses pembelajaran itu. Corey Seemiller and Meghan Grace (2016) menjelaskan bahwa untuk mendidik, dan meluluskan kelompok generasi baru secara efektif, pendidik harus memahami karakteristik, perspektif, dan gaya siswa ini. Dalam penjelasan Corey Seemiller and Meghan Grace (2016) juga disadari bahwa tidak semua orang yang lahir dalam periode generasi sama memiliki nilai atau pengalaman yang sama, mereka berbagi konteks umum yang membentuk pandangan dunia mereka. Namun demikian gambaran generasi memberi

informasi tentang bagaimana merancang kebijakan, program, dan praktik yang efektif dalam pembelajaran.

Dalam upaya pembelajaran yang efektif dalam konteks generasi maka dosen sebagai pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen) perlu memiliki *paradigm shift of learning*. Paradigma itu termasuk dalam model dan pendekatan pembelajaran.

Saat ini generasi tertua dari generasi pasca-Milenial ini datang ke perguruan tinggi pada tahun 2013, dan lebih dari empat tahun kemudian, siswa Generasi Z mengisi ruang kelas, maka transformasi paradigma dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakter generasi Z. Ciri-ciri generasi Z salah satunya adalah dekat dengan teknologi (Anthony Turner, 2018: 105). Penelitian Andreas Rio Adriyanto dkk (2019: 171) menjelaskan perilaku generasi Z yang memiliki kebiasaan melakukan aktivitas digital dan terbiasa menggunakan berbagai aplikasi yang terkait dengan internet. Penggunaan materi pembelajaran lewat internet merupakan hal biasa karena generasi Z terbiasa dengan aktivitas tersebut. Maka teknologi sering dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas.

Meskipun demikian ada karakter lain dari generasi Z adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang berbagai hal, khususnya hal-hal baru (Diyan Nur Rakhmah, 2021). Diyan Nur Rakhmah (2021) juga menjelaskan bagaimana sisi fisik dan digital dapat dipadukan dalam proses pembelajaran sebagai cara generasi Z berinteraksi, hidup dan belajar. Sehingga

Pembelajaran praktek merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan memberi peluang pembelajaran efektif untuk generasi Z. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Ratri Kusumaningtyas dkk (2020: 61) menyebutkan bahwa generasi Z memiliki gaya belajar multitasking maka beberapa gaya pembelajaran yang cocok diterapkan untuk generasi ini salah satu diantaranya adalah *experiential based learning*.

Praktek merupakan upaya untuk memberi kesempatan kepada peserta mendapatkan pengalaman langsung. Ide dasar belajar berdasarkan pengalaman mendorong peserta pelatihan untuk merefleksi atau melihat kembali pengalaman-pengalaman yang mereka pernah alami. Kolb (2005) mengatakan bahwa pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif jika pembelajaran lebih banyak terlibat langsung daripada hanya pasif menerima dari pengajar.

Upaya transformasi pembelajaran yang dilakukan mata kuliah museologi dan pariwisata, Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta adalah memadukan antara praktek dan teori dengan model *experiential based learning*. Praktek adalah salah satu upaya upaya refleksi dari pengalaman langsung dalam hal ini diantaranya adalah praktek konservasi yang menjadi salah satu topik kuliah. Melalui praktek konservasi diharapkan nilai-nilai dalam pembelajaran dihayati secara langsung oleh mahasiswa dengan lebih mendalam. Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini umumnya adalah mahasiswa yang lahir pada tahun 2001-2002, bisa dikategorikan sebagai generasi A (lahir 1995-2010). Artikel ini mencoba mengulas tentang *Implementasi Praktek Konservasi dalam Mata Kuliah Museologi dan Pariwisata Melalui Metode Experiential Based Learning* termasuk

manfaat dan nilai-nilai oleh mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskripsi. Penelitian dilakukan pada Mata Kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata pada topik yaitu topik konservasi selama dua kali tatap muka dan 2 kali praktik di museum Anak Bajang Yogyakarta. Subjek penelitian adalah satu praktisi/cosnervator museum dan peserta didik yang berjumlah 62 mahasiswa terdiri dari Mahasiswa Museologi dan Sejarah Pariwisata Jurusan Pendidikan Sejarah dan Mahasiswa mata kuliah Museologi Tata Kelola ISI Yogyakarta.

Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan melaksanakan pembelajaran di kelas secara daring untuk menggali aktivitas yang dilakukan peserta didik (*creative learning*), serta lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran *experiential based learning*. Wawancara juga dilakukan terhadap peserta didik dalam hal ini mahasiswa tentang proses pembelajaran *experiential based learning*, dan nilai-nilai yang dapat diambil dalam proses praktik konservasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi nilai-nilai dalam pembelajaran *experiential based learning* dalam topik konservasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif interaktif Milles & Hubberman (2005) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kolb dengan teori *experiential learning*-nya menjabarkan ide-ide dari pengalaman dan refleksi. Kolb (2005), mendefinisikan empat modus belajar yaitu: *Concrete experience* (pengalaman nyata), *reflective observation* (merefleksikan observasi), *abstract conceptualization*

(konsep yang abstrak), dan *active experimentation* (eksperimen aktif). *Experiential learning* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah museology dan pariwisata di Universitas Negeri Yogyakarta.

Mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata adalah merupakan mata kuliah dilandaskan pada konsep teori museum dan kepariwisataan. Mata kuliah ini berbobot 2 sks (1 sks 50 menit). Pengembangan museologi diarahkan pada pengembangan warisan budaya dan nilai-nilai tentang penghargaan atas nilai budaya yang nyata, tidak monolitik, itu mencakup banyak sudut pandang (Janet Marstine (edt) (2006: 5) serta kepariwisataan dalam ruang definisi undang-undang kepariwisataan no. 10 tahun 2009 dengan mengacu pada aspek historisnya. Mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata.

Materi mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata bertujuan menganalisis seluk beluk museum dan pariwisata, mencakup pengenalan berbagai bentuk museum, manajemen pengelolaan museum dan kepariwisataan, kebijakan pengembangan museum dan pariwisata, dalam menghadapi tantangan global serta mengaplikasikan konsep permuseuman. Pada perkuliahan periode 2021/2022 pada tujuan mengaplikasikan konsep perkuliahan difokuskan pada tema konservasi museum.

Pengembangan mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata juga dilandasi dengan definisi museum mengacu pada pengertian museum Menurut ICOM (International Council of Museums). Pada kongresnya di Wina Austria tahun 2007, ICOM menyebutkan definisi museum sebagai berikut:

"A museum is a non profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of

humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment."

(Museum merupakan sebuah lembaga tetap yang tidak menarik laba keuntungan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat dan perkembangannya, bersifat terbuka untuk umum yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan memamerkan warisan budaya yang "berwujud" dan yang "tidak berwujud" dari manusia dan lingkungannya dalam rangka tujuan pendidikan, pembelajaran dan hiburan.)

Secara resmi, fungsi dan tugas museum dalam perundangan di Indonesia telah tersurat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dalam Bab II pasal 18 ayat 2 berikut ini:

"Museum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya atau yang bukan Cagar Budaya, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat."

Penjelasan tentang museum beserta tugas dan fungsinya kemudian dipertegas pada Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 pasal 1 ayat 1 sebagai berikut ini:

"Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat."

Penjelasan tentang museum juga menunjukkan bahwa dasar hukum pelaksanaan kegiatan permuseuman di Indonesia. Tiga unsur penting yang

tercantum pada kedua regulasi tersebut di atas yaitu museum, koleksi, dan masyarakat. Koleksi merupakan bagian penting dari museum, yang menghubungkan museum dengan masyarakat. Koleksi juga menjadi ciri yang membedakan museum dengan lembaga-lembaga pendidikan lainnya, karena tanpa koleksi, suatu lembaga tidak dapat disebut sebagai museum.

Dalam Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015, koleksi museum dapat berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan/atau struktur cagar budaya dan/atau bukan cagar budaya. Koleksi museum dapat dianalogikan sebagai benda bernyawa karena dalam setiap nadinya memberi manfaat mendalam bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Melalui koleksi museum yang beragam jenisnya, penanaman nilai-nilai sejarah kepada generasi muda dapat dilakukan dengan tepat supaya dapat membantu mereka mengenali jati diri bangsa dan menyiapkan mereka menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Hal ini sesuai dengan pemaknaan museum menurut pakar museologi, George dan Sherrell-leo (1989) yang menyebutkan bahwa museum yang baik adalah museum yang mampu menjadi pintu gerbang bagi umat manusia untuk memasuki dunia di luar mereka. Dari koleksi museum, generasi muda dapat memasuki dunia di luar zona mereka yaitu dengan cara belajar memahami sejarah masa lalu bangsanya. Van Mensch (1990: 144-145) menguraikan bahwa koleksi mengandung empat jenis data yang berfungsi menghubungkan masa lalu, masa sekarang, untuk diteruskan pada generasi mendatang. Keempat jenis data tersebut yaitu data tentang struktur koleksi tersebut, data tentang fungsi koleksi, data tentang konteks asli koleksi, dan data akan nilai penting yang terkandung pada koleksi tersebut. Maka salah satu topik mata kuliah adalah Museologi dan Sejarah Pariwisata

adalah konservasi. Dalam topik konservasi dalam Museologi dan Sejarah Pariwisata bertujuan agar mahasiswa dapat mengaplikasikan dan memaknai dalam kegiatan konservasi di museum.

Topik konservasi penting diberikan pada mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata dikarenakan konservasi erat kaitannya dengan tentang nilai penting sebuah koleksi, terdapat terdapat empat unsur utama yang dapat dijadikan patokan dalam penentuannya yaitu: nilai penting sejarah, nilai penting estetik, nilai penting ilmu pengetahuan dan penelitian dan nilai penting sosial spriritual (Russel dan Winkworth, 2011:11).

Model pembelajaran yang diterapkan dalam *Experiential knowledge* adalah salah satu upaya dalam peningkatan kualitas dan proses pembelajaran diperguruan tinggi perlu secara kreatif mengembangkan konsep-konsep pendidikan baru yang lebih komprehensif sekaligus kompetitif. Hal ini dapat dilakukan dengan pembaharuan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, dengan menempatkan mahasiswa sebagai sub- jek (*student-centered learning* = SCL), dibandingkan sebagai objek pendidikan. Konsep pendidikan juga perlu didesain untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan dan peningkatan *soft skills* serta *success skills* sehingga lulusan perguruan tinggi mempunyai karakter percaya diri yang tinggi, memiliki kearifan terhadap nilai-nilai sosial dan kultural bangsa, kemandirian serta *leadership* yang kuat (HELTS, 2004: 22).

Experiential learning memberikan fasilitas untuk mendorong pengembangan skill para mahasiswa agar lulusannya dapat berkompetisi di lingkup nasional maupun internasional. Saat ini, Pendidikan tingkat strata 1 sarjana cenderung dominan dalam melakukan pembelajaran lisan yang terbatas pada pendalaman teori saja. Hal ini membuat mahasiswa kurang dapat mengembangkan skill di berbagai bidang sesuai dengan minatnya. Melihat

permasalahan tersebut, pemerintah melalui Kemendikbud mengadakan program belajar Kampus Merdeka. Program ini merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Salah satu program kampus merdeka belajar dalam mendorong perkembangan skill mahasiswa adalah kegiatan praktik di lapangan.

Pelaksanaan *experiential learning* dalam mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata pada topik konservasi diikuti sebanyak 63 mahasiswa semester 4 yang rata-rata mereka lahir dalam rentang tahun 2001–2002, yaitu generasi Z. Pada pelaksanaan *experiential learning* terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu: pemberian teori konservasi secara online, persiapan lapangan, pelaksanaan lapangan, pelaporan hasil lapangan. Sebagaimana diungkapkan oleh Wallace, (2013), mengatakan bahwa ada dua sumber pengetahuan yaitu pengetahuan yang diterima/diperoleh melalui belajar baik secara formal maupun informal (*received knowledge*) dan pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman (*experiential knowledge*).

Tahap pertama adalah membekali mahasiswa secara konseptual tentang konservasi, tujuan dan manfaat konservasi. Pada tahap pertama model yang dilakukan dalam pembelajaran adalah model diskusi dan tanya jawab dalam sekali pertemuan secara online lewat aplikasi zoom. Durasi waktu sesuai dengan Penjelasan konseptual tersebut mengacu pada definisi ICOM – CC (2008). ICOM – CC (2008) mendefinisikan konservasi sebagai seluruh pengukuran dan tindakan yang bertujuan untuk mempertahankaninggalan budaya bendawi dan memastikan bahwainggalan budaya bendawi tersebut dapat

dipertahankan saat ini hingga generasi yang akan datang. Menurut KBBI (2016), konservasi disebut sebagai “Pemeliharaan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan mengawetkan; pengawetan; pelestarian”.

Materi yang diberikan juga mencakup analisis tentang perbedaan konservasi secara umum dan konservasi di museum adalah objek yang dikonservasi. Di museum, objek yang dikonservasi adalah koleksi-koleksi museum yang memiliki nilai penting. Kegiatan konservasi di museum mengacu pada Undang-undang yang berlaku yaitu: Undang-undang nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya. Didalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 ini dijelaskan tentang pelestarian yang termuat dalam pasal 1 ayat 22 sebagai berikut “Pelestarian adalah upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan Cagar Budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya.”

Sedangkan pengertian pemeliharaan tercantum dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 pasal 1 ayat 27 berikut ini; “pemeliharaan adalah upaya menjaga dan merawat agar kondisi fisik Cagar Budaya tetap lestari.” Lebih lanjut, dalam Peraturan Pemerintah No.66 Tahun 2015 pasal 29 dan 30 disebutkan bahwa pengelola museum (dalam hal ini kemudian disebut sebagai konservator) wajib melakukan pemeliharaan koleksi yang dilakukan secara terintegrasi. Sebagai pengelola museum, konservator inilah yang nantinya bertanggung jawab atas pemeliharaan/kegiatan konservasi yang dilakukan di museum.

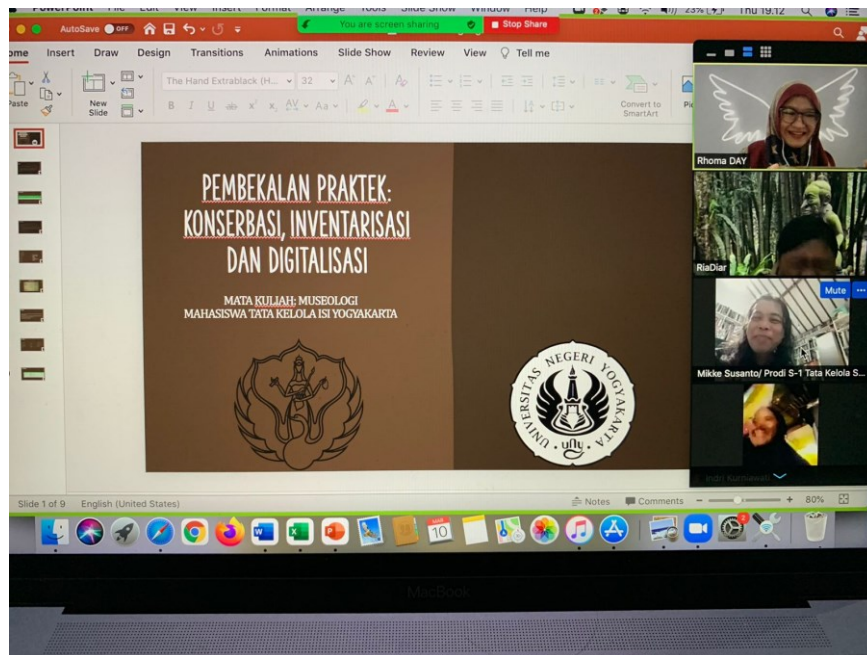
Materi konservasi juga mencakup tiga pedoman baku seperti yang diungkapkan Charola dan Koestler (2006:25-26) yaitu:

- a. Jenis perawatan dan bahan yang akan digunakan pada koleksi harus bersifat

- reversible sehingga mudah untuk diperbarui.
- b. Bahan dan atau benda yang diaplikasikan memenuhi prinsip compatible / sesuai dengan kondisi koleksi, sehingga tidak menimbulkan stress pada koleksi tersebut.
 - c. Semaksimal mungkin menerapkan minimum intervention dalam arti tindakan yang dilakukan memperhitungkan risiko berkurangnya nilai penting koleksi.

Pada tahap kedua dari kegiatan *experiential learning* adalah pembekalan lapangan. Pembekalan lapangan berisikan tentang pembagian kelompok untuk

praktek dan pengenalan lokasi, dan teknis pelaksanaan yang dilakukan secara online. Lokasi yang dipilih adalah Museum Anak Bajang di Sleman Yogyakarta. Museum ini dipilih karena memiliki koleksi baik di dalam dan di luar ruangan. Koleksi yang dipilih untuk praktek konservasi adalah konservasi batu dan konservasi logam. Konservasi dilakukan pada koleksi berjenis logam dan batu. Bahan-bahan yang digunakan untuk bahan konservasi adalah bahan organik yang disiapkan dari pihak museum dan konservator. Pembekalan dilakukan agar kegiatan praktek di lapangan berjalan dengan baik.



Gambar 1: Foto pembekalan dengan zoom, koleksi pribadi.

Tahap ketiga *experiential learning* adalah implemtasi praktek lapangan, dilakukan dengan membagi kelompok beranggotakan 5-10 mahasiswa dan didampingi untuk melakukan konservasi baik konservasi koleksi berbahan batu dan besi. Jenis konservasi yang dilakukan mahasiswa adalah konservasi preventif. Konservasi preventif dapat diartikan sebagai langkah pencegahan kerusakan atau mengurangi potensi

kerusakan yang akan terjadi. Konservasi preventif sebagai kegiatan non-intervensi ini melibatkan empat tahap penanganan (Knell, 2005), yaitu pertama, mengidentifikasi ancaman terhadap koleksi, kedua, substansi resiko, ketiga, mengidentifikasi efisiensi biaya untuk mengukur resiko, dan keempat, mengembangkan metode untuk mengurangi atau menghilangkan resiko. Konservasi dilakukan selama dua

hari dengan pendampingan tenaga ahli, konservator museum. Awalnya mahasiswa melakukan deteksi, yaitu mencari dan menemukan agen perusak yang berpotensi dan telah mengakibatkan kerusakan koleksi. Selanjutnya mahasiswa secara berkelompok melakukan respon yaitu tindakan lanjutan setelah berhasil mendeteksi

adanya agen perusak koleksi dan juga menemukan koleksi yang telah mengalami kerusakan akibat agen kerusakan koleksi. Dan tahap keempat adalah peloporan mahasiswa dan merefleksikan nilai-nilai dalam kegiatan/proses mata kuliah dengan topik konservasi.



Gambar 2: Foto Praktek Konservasi Batu dan Besi Mata Kuliah Museologi (Koleksi Pribadi)

Dalam pelaksanaan *experiential learning* untuk topik praktek konservasi sebanyak 75,8% mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa konservasi dilakukan dengan model *experiential learning*, 22,6 % menjawab setuju dan sisanya 1,6% menjawab tidak setuju.

Pelaksanaan *experiential learning* topik konservasi pada mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata juga dinilai lebih efektif dengan adanya praktik lapangan, sebagaimana digambarkan dalam diagram berikut ini:



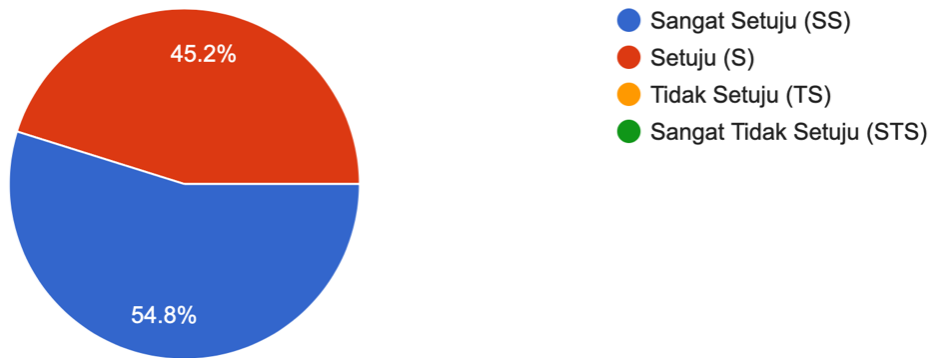
Gambar 3: Bagan mahasiswa *experiential learning* topik praktek konservasi

Efektifitas pelaksanaan praktik konservasi dalam mata kuliah museologi dan pariwisata sekaligus menunjukkan bahwa pengetahuan yang didapat oleh mahasiswa adalah pengetahuan yang diperoleh dengan belajar forman maupun melalui pengalaman. Menurut wawancara singkat salah banyak diantara mahasiswa menyapaikan perlunya praktek konservasi, sebagaimana dikutip dari wawancara berikut “memadukan praktek konservasi dalam museologi memberi manfaat lebih yg tidak hanya mendapatkan ilmunya saja melainkan mendapatkan pengalaman karena praktik secara langsung di museum” (Wawancara Dimas, 2022).

Mahasiswa juga dapat refleksikan hasil belajar dengan nilai-nilai selama proses konservasi dalam tahap terakhir kegiatan. Dari hasil wawancara dengan mahasiswa diperoleh hasil bahwa nilai-nilai itu mencakup kedisiplinan, ketelitian, tanggungjawannya, kerjasama dan kesabaran yang diperoleh ketika melakukan praktek dan memperlakukan

beda-beda yang dikonservasi. Salah satu mahasiswa Roro dalam proses wawancara menyatakan bahwa kegiatan praktek dalam matakuliah konservasi dapat menumbuhkan rasa pengharagaan yang tinggi pada koleksi sebagaimana wawancara berikut: “menjaga peninggalan yang dimiliki dan meningkatkan rasa peduli terhadap peninggalan bersejarah untuk melestarikan” (Wawancara Roro, 2022). Nilai yang diambil dalam pelaksanaan konservasi telah memberikan kesadaran akan eksistensi dan memberikan harapan umur panjang (*long life expectancy*) pada sebuah koleksi sehingga nantinya dapat dinikmati oleh generasi mendatang.

Di samping itu, metode pembelajaran *experiential learning* melalui praktek konservasi yang dilaksanakan secara berkelompok ini juga dapat menjadi wadah dalam upaya meningkatkan kemampuan Kerjasama/ teamwork. Hal ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 4. Persentase pembelajaran praktik Konservasi dalam Peningkatan Kemampuan Kerjasama/ *Teamwork*

Berdasarkan gambar 4 di atas, dapat dilihat bahwa 54,8% dari 62 responden yang mengikuti praktik konservasi sangat setuju bahwa metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama dalam tim. Sedangkan 45,2% menyatakan setuju dengan bahwa praktek konservasi dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama/ *teamwork*. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *experiential learning* melalui praktek konservasi memiliki kontribusi yang positif bagi proses pembelajaran dalam meningkatkan skill kerja tim. Pada dasarnya kemampuan akan *teamwork* sangat diperlukan dalam segala aspek kehidupan. Seperti yang diketahui bahwa saat ini dunia Pendidikan telah berlomba-lomba dalam pengembangan skill bagi mahasiswa salah satunya adalah skill *teamwork* (Prada, Mareque dan Pino: 2020). Terdapat urgensi yang mendasari pentingnya skill *teamwork*. Tim memiliki komunikasi sosial yang dekat dan saling menguntungkan daripada kelompok. Tim biasanya didorong untuk mengembangkan keterampilan dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam pekerjaan. Anggota tim proaktif dalam sebagian besar hubungan, menerima dukungan dari tim serta

menjaga komitmen secara kolektif (Nizah, Mat, Sulaiman, dan Adibah: 2016).

Pada dasarnya, tujuan dari kerja tim adalah pendelegasian dan pemberdayaan. Kerja tim lebih diarahkan tentang menyerahkan tanggung jawab kepada tim, sehingga mereka dapat melanjutkan apa yang harus mereka lakukan terus-menerus tanpa harus merujuk ke tingkat yang lebih tinggi dalam organisasi mereka. Itu berarti bahwa tim perlu diberi wewenang yang cukup untuk membuat keputusan sehari-hari tentang pekerjaan mereka dan kekuatan yang cukup untuk memastikan bahwa segala sesuatunya dilakukan dengan benar (Ahmad Fadzi Yusof: 2004). Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dipahami bahwa skill *teamwork* sebetulnya memiliki kekuatan untuk mengendalikan dalam setiap proses kerja dan juga memiliki komunikasi yang efektif dan terbuka.

KESIMPULAN

Perubahan dalam pengajaran dapat menentukan bagaimana penerapan pembelajaran yang efektif dapat diterapkan kepada peserta didik. Perubahan ini dapat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik. Generasi Z merupakan salah satu contoh generasi

yang mengalami perubahan pembelajaran. Secara umum generasi Z memiliki gaya multitasking dan salah satu yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *experiential based-learning* yang memadukan antara praktik dan teori.

Model pembelajaran ini setelah diterapkan pada Mata kuliah Museologi dan Pariwisata Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta, adalah metode pembelajaran yang cocok untuk tema konservasi. Alasan

mahasiswa secara umum adalah praktik langsung memberikan pengalaman langsung sehingga pemahaman konseptual bisa dipraktikkan secara nyata. Nilai-nilai yang didapat mahasiswa adalah memiliki kedisiplinan, ketelitian, tanggungjawannya, kerjasama dan kesabaran yang diperloeh ketika melakukan praktek dan memperlakukan benda-benda yang dikonservasi. Selain itu mahasiswa juga meningkatkan rasa peduli terhadap peninggalan sejarah.

REFERENSI

- Adriyanto, Andreas Rio, dkk. 2019. *Seni, Teknologi & Masyarakat*. "Meahamani Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring". Vo. 2. www.dipro.isi-ska.ac.id.
- Ahmad Fadzli Yusof, 2004. *Mengurus Kerja Berpasukan*. Bentong Pahang: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Anthony Turner, "Generation Z: Tehnology and Social Interest", The Journal of Individual Psychology, Volume 71, Number 2, Summer 2015, pp. 103-113 www.muse.jhu.edu.
- Charola, A. Elena dan Robert J. Koestler. 2006. *Methods in Conservation* dalam Eric May dan Mark Jones (ed.). Conservation Science Heritage Materials. Cambridge: The Royal Society of Chemistry. Pp 13-31.
- Corey Seemiller, Meghan Grace. 2016. *Generation Z Goes to College*. San Fransisco: Jose Brass.
- Diyan Nur Rakhmah. 2021. "Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?" www.puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id.
- George, Gerald G. dan C. Sherrell-Leo. 1989. *Starting right: A Basic Guide to Museum Planning*. Nashville, America Association for State and Local History.
- ICOM. *Museum Definition*. Adopted by the 22nd General Assembly in Vienna, Austria, on 24 August 2007. Diakses pada tanggal 11 April 2022 pukul 23.00 (<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>).
- ICOM-CC. 2008. *Terminology to characterize the conservation of tangible cultural heritage*. Diakses pada 11 April 2022 pukul 23.40 (<http://www.icom-cc.org/en/terminology-for-conservation>).
- KBBI. 2016. Diakses pada 14 April 2022 pukul 19.20 (<http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konservasi>).
- Keene, Suzan. 2002. *Managing Conservation in Museum second edition*, British Library.
- Knell, Simon (ed.). 2005. *Care of Collections*. London: Routledge.
- Kolb, D. A. (2005). *The Experiential Learning: Experience as the source of learning and*

- development* (Vol. 1). Englewood Cliffs, NJ: PrenticeHall. Model and Learning Styles.
- Marstine, Janet. 2006. *Introduction.* "In *New Museum Theory and Practice: An Introduction*, edited by Janet Marstine, 1-36. Malden: Blackwell Publishing.
- Mischalski, Stefan. 2014a. *Agent of Deterioration*. Diakses pada 13 April 2022 pukul 10.10 (<http://www.cci-icc-gc.ca/resources/agentofdeterioration/en>).
- Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 2005. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang MetodeMetode Baru. Jakarta: UI Press.
- Nizah, Mat, Sulaiman, dan Adibah. 2016. *The Impact of Teamwork Skills on Students in Malaysian Public Universities*. (<https://www.researchgate.net/publication/306229244>).
- Nur Rakhmah, Diyan. 2021. Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita. Diakses pada 14 April 2022 pukul 09.00 (<https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>).
- Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 37 Tahun 2007 tentang Dosen.
- Prada, Mareque dan Pino. 2020. *The Acquisition of Teamwork Skills in University Students through Extra-curricular ActivityI*. Journal of Educational and Training.
- Ratri Kusumaningtras, Ina Mar'atus Sholehah, dan Nika Kholifah. 2021. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z", *Warta LPM*, Vol. 23. No. 1, Maret 2020, hlm. 54-62. www.journals.ums.ac.id.
- Rachmah, Diyan. 2021. *Gen Z Dominan, Apa Makna bagi Pendidikan Kita?* Jakarta: pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Russell, Roslyn dan Kylie Winkworth, 2001. *(Significance) A Guide To Assessing The Significance of Cultural Heritage Objects and Collections*. Australia: Heritage Collections Council.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.
- Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Van Mensch, Peter. 1990. *Methodological Museology, or towards a Theory of Museum Practice* dalam Pearce, Susan (ed.). 1990. *Object Of Knowledge*. London and Atlantic Higlads: The Athlone Press. Pp. 141-157.
- Wallace. 2013. *Gifted Education international*. Sage Journals. <https://doi.org/10.1177%2F0261429412447693>
- Wawancara Roro. Mahasiswa Museologi Generasi Z. Pada tanggal 15 Mei 2022.
- Wawancara Dimas. Mahasiswa Museologi Generasi Z. Pada tanggal 16 Mei 2022