

**MENARIKNYA PENERAPAN PROSES PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING DALAM KONSEP INTERIOR
MUSEUM**

Disusun oleh:
ANINDITA DYAH PUSPITA
NIM: 1511982023



**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan rapat Koordinasi Pengelolaan Museum yang digelar di Jakarta, Rabu (10/10/2018) Indroyono Soesilo, selaku *keynote speaker* dan juga Mantan Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman yang dimuat di dalam artikel situs web berita Tirto.Id dengan judul “Pemerintah Dorong Minat Generasi Milenial untuk Kunjungi Museum”, menuturkan bahwa museum-museum di Indonesia saat ini harus memperhatikan generasi milenial yang saat ini menjadi salah satu potensi pasar untuk sektor pariwisata. Generasi milenial ini memiliki minat untuk melakukan eksplorasi dan *travelling* dan mereka juga pintar, memiliki jaringan, dan juga aktif menggunakan media sosial. Ungkapan tersebut sejalan dengan hasil data terakhir pengunjung Museum Jenderal Sudirman yang tercatat dari bulan Januari 2018 hingga pertengahan Agustus 2018 sebelum museum ditutup sementara untuk melakukan rehabilitasi, yang menunjukkan mayoritas pengunjung yang mendatangi Museum Jenderal Sudirman rata-rata masih di bangku sekolah terutama SD dan SMP.

Dimuat dalam penelitian David Anderson dan timnya yang diunggah di dalam website *researchgate* yang berjudul “*Children’s Museum Experiences: Identifying Powerful Mediator of Learning*” menyebutkan selain menjadi sarana rekreasi, museum juga merupakan tempat yang baik untuk anak-anak belajar. Tak hanya menambah wawasan saja, penelitian Anderson menunjukkan museum juga bermanfaat dalam perilaku sosial anak, peningkatan aspek kognitif, dan estetika.

Artikel dan penelitian yang disajikan di atas menunjukkan bahwa perlu adanya upaya-upaya yang dilakukan museum untuk menarik pengunjung terutama anak-anak dan menjadikan museum itu sendiri menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi yang baik untuk anak-anak belajar.

Metode yang ditawarkan dalam esai ini dikembangkan untuk memenuhi upaya museum untuk menjadikan museum menjadi sarana rekreasi yang edukatif. Bagian awal Esai ini akan membahas pengolahan metode yang ditawarkan dengan konsep *Discovery Learning*, penerapan konsep *Discovery Learning*, maupun manfaat-manfaat yang ditawarkan metode tersebut.

II. PENJELASAN METODE

Metode ini berlandaskan pengamatan saya pada saat museum tersebut dikunjungi oleh anak-anak yang sedang melakukan studi wisata ke museum tersebut. Dari pengamatan ini saya mendapati informasi bagaimana anak menjalani kegiatan tersebut, apakah antusias, senang atau bosan. Kemudian saya melakukan survey kepada orang-orang sekitar tentang ruang seperti apa dan kegiatan apa yang diharapkan dapat memancing rasa ingin belajar pada anak-anak. Hasil dari survey tersebut saya jadikan acuan dalam penulisan esai ini dengan menerapkan metode pembelajaran anak, yakni *Discovery Learning*.

Discovery Learning sendiri adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan tidak menyajikan bentuk akhirnya, pembelajarlah yang diharuskan menelaah objek yang dipelajari secara langsung. Cara pembelajaran *Discovery Learning* sendiri adalah dengan lebih mengutamakan Observasi, mengklarifikasi, memprediksi, penentuan, dan Inferi.

Discovery Learning dianggap mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Meningkatkan keterampilan
2. Pengetahuan yang diperoleh bersifat pribadi dan mudah diingat
3. Pembelajaran berkembang sesuai pace sendiri
4. Memicu perasaan senang
5. Lebih termotivasi
6. Mengerti konsep dasar lebih baik
7. Anak menjadi lebih inisiatif dan terangsang dengan pembelajaran

Akan tetapi, terdapat beberapa kekurangan dari *Discovery Learning*, diantaranya

1. Mengalami kesulitan abstrak, menimbulkan frustrasi
2. Tidak Efisien untuk siswa yang berjumlah banyak
3. Lebih cocok untuk pengembangan dan pemahaman
4. Aspek Konsep, Keterampilan dan emosi kurang

Discovery Learning juga menjadi suatu proses pembelajaran yang sangat tepat bila diterapkan di Museum dikarenakan pembelajar dapat memilih sendiri objek yang akan ditelaah nantinya.

A. Proses *Discovery Learning*

Menurut (Timothy Ambrose dan Crispin Paine, 2006) terdapat 3 proses anak belajar dalam *Discovery Learning* yang telah ditelaah peneliti, yaitu:

1. *Enactive*

Melakukan Aktivitas untuk memahami lingkungan menggunakan pengetahuan motorik, seperti sentuhan, pegangan, bau, dan lainnya. Memfokuskan aktivitas motorik atau fisik.

2. Iconik

Memahami objek melalui gambar dan visualisasi verbal, pembelajar diminta mampu melakukan pembelajaran melalui bentuk perumpamaan dan perbandingan. Memfokuskan ke visualisasi dan mengajak berimajinasi

3. Simbolik

Mampu memiliki ide ataupun gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan pembelajar dalam berbahasa dan logika. Pembelajar akan belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Penerapan metode ini sekaligus untuk menjawab persoalan museum yang mempunyai tuntutan untuk memberikan sarana rekreasi yang edukatif bagi pengunjung terutama anak-anak agar informasi yang disampaikan oleh museum tersampaikan dengan baik dan dengan harapan dapat mengembangkan ruang belajar anak sehingga dapat menimbulkan anak memiliki rasa nyaman dan keingintahuan di dalam ruang tersebut.

III. PENGEMBANGAN METODE

Berdasarkan metode yang ditawarkan, 3 proses pembelajaran *Discovery Learning* bisa diinterpretasikan ke dalam desain interior maupun penerapan teknologi terbaru di dalam keruangan interior. Pengembangan dari metode tersebut saya jadikan acuan dalam perancangan tugas akhir ini.

Salah satunya adalah Alur sirkulasi yang dirancang untuk menerima atau menemukan sesuatu. Dalam teori Discovery Learning, anak diharapkan dapat aktif dalam pembelajaran, menerima rangsangan, dan menemukan sesuatu. Di dalam proses pembelajaran tumbuh kembang anak, anak secara alami mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa keingin tahuan ini bisa bertambah maupun menghilang dikarenakan oleh rangsangan maupun pengajaran yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah. Museum menjadi salah satu wadah pengajaran yang merangsang anak untuk mengeksplorasi maupun menjelajahi seluruh isi museum. Alur sirkulasi museum yang menarik dan menantang dapat dengan sendirinya mengajak anak untuk menjelajah seisi museum dan menerima ilmu-ilmu yang disajikan

Wahana atau fasilitas juga mendukung motorik anak. Berdasarkan pendapat Menurut Awi Muhadi Wijaya dalam buku Pentingnya Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini tumbuh Kembang (2009), masa kecil sering disebut sebagai saat ideal untuk mempelajari ketrampilan motorik dikarenakan tubuh anak lebih lentur dibandingkan dengan tubuh orang dewasa, anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, anak lebih berani mencoba sesuatu hal yang baru ketimbang setelah besar, anak-anak menyukai pengulangan yang membuat mereka bersedia mengulangi tindakan hingga otot terlatih secara efektif, dan memiliki waktu yang lebih banyak untuk mempelajari keterampilan motorik. Wahana atau fasilitas yang mendorong motorik anak diharapkan dapat membuat anak mengingat dengan baik pembelajaran yang diberikan karena pengulangan tindakan yang membuat anak hafal atau terbiasa dengan sendirinya.

Selain itu permainan cahaya dan suara yang memberikan rangsangan juga dimanfaatkan karena Anak kecil sangat peka dengan cahaya dan suara. Bayi mudah menangis ketika mendengar suara keras disekitarnya, warna pada cahaya dan suara-suara efek yang diberikan juga dapat membangun imajinasi anak. Dengan memadukan 2 hal tersebut, diharapkan anak dapat menangkap penyampaian yang diberikan di tiap ruangnya.

Kurangnya elemen interaktif pada ruang museum terkadang dapat menimbulkan rasa kebosanan bagi anak-anak. Maka dari itu saya mencoba untuk memahami bagaimana pola berpikir anak-anak dalam memandang lingkungannya sehingga perancangan ruang dapat menarik perhatian mereka untuk mempelajari hal-hal yang menarik dalam ruang museum tersebut. Anak-anak memiliki kecenderungan lebih cepat menangkap apa yang mereka lihat, sehingga warna dan bentuk yang digunakan dalam ruang belajar dapat mempengaruhi psikologi anak dan fokus mereka di dalam ruang tersebut. Visual merupakan unsur yang paling pertama yang diterima oleh anak-anak kemudian visual tersebutlah yang mempengaruhi tindakan atau respons perilaku anak dalam menyikapi kegiatan mereka. Bila anak-anak diberikan desain ruang yang menarik dan nyaman, anak secara tidak langsung tertuntun untuk ingin mengetahui apa yang membuat visual yang ia lihat menjadi menarik. Hal tersebut dapat memancing rasa ingin tahu anak sehingga muncul rasa ingin mempelajari apa yang mereka lihat.

Dengan menyajikan ruang belajar yang interaktif, anak dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan. Selain dari menyajikan elemen tersebut, anak-anak juga diharapkan dapat selalu mengingat hal apa saja yang mereka dapat di museum tersebut. Daya tangkap visual anak yang kuat dapat menjadi kunci ingatan mereka terhadap suatu tempat sehingga mereka dapat mengingat dan mengenal museum yang pernah mereka kunjungi. Psikologis ini menjadi titik pengingat pada anak-anak mengenai apa saja yang mereka lihat pada museum yang pernah mereka kunjungi. Penyajian visual dalam museum yang dapat menarik ingatan anak-anak lebih cepat serta pengalaman berkesan yang mereka dapatkan di museum tersebut, hal ini bertujuan agar anak dapat mengenal dan membedakan tiap-tiap museum. Visual dirancang dengan pertimbangan:

A. Menunjukkan sesuatu yang ikonik mengenai museum tersebut

Dalam Discovery Learning, terdapat beberapa cabang proses pembelajaran salah satunya adalah ikonik. Ikonik sendiri berarti memahami objek melalui gambar, visualisasi verbal dan belajar melalui bentuk perumpamaan. Ikonik juga dikatakan sebagai sebuah perumpamaan, objek, visualisasi maupun kesan yang dikenal di mata awam. Dengan menunjukkan

sesuatu yang ikonik dari museum, diharapkan anak dapat langsung menangkap gambaran dan perumpamaan yang akan disampaikan oleh Museum

B. Memberikan gambaran yang berkesan

Dilansir dari laman situs Tirto.id, Salah satu sifat anak adalah rasa ingin tahu yang tinggi. Mengajak anak ke museum dapat mengasah estetikanya dikarenakan mereka dapat menemukan hal baru maupun sesuatu yang menurut mereka tidak lazim yang menimbulkan respon tersendiri. Saat melihat koleksi, akan ada emosi yang tergambar pada anak: rasa senang, terkejut, gembira, hingga rasa jijik. Perasaan tersebutlah yang memberikan kesan tersendiri di tiap-tiap museum yang dikunjungi. Oleh karena itu perlu adanya gambaran yang berkesan didalamnya.

C. Pembelajaran mudah diingat dengan tampilan visual

Dengan memunculkan hal ikonik dan memberikan gambaran yang berkesan. Pembelajaran menjadi mudah dicerna oleh anak-anak dikarenakan permainan emosi dan perumpamaan yang ditampilkan. Tampilan visual seperti warna, dan bentukpun turut serta membantu anak mengingat pembelajaran yang ada.

Adanya visual yang ikonik tersebut diharapkan dapat membuat anak-anak mengenal museum yang mereka kunjungi, serta menjadi titik ingatan yang dapat membuat mereka mengingat pengalaman yang mereka dapatkan di museum tersebut sehingga mereka dapat berbagi cerita yang menarik dengan orang-orang disekitarnya.

Setelahnya, anak dapat memahami keberadaan museum dengan simbolisasi yang ditimbulkan oleh fasilitas maupun visual yang ikonik. Dalam Discovery Learning, di cabang terakhir terdapat istilah Simbolisasi yang berarti anak dapat menyimpulkan maupun memberi gagasan dari apa yang mereka pelajari. Di dalam museum simbolisasi dibuat sebagai tanda maupun petunjuk yang diberikan oleh perancang untuk menunjukkan 'museum apakah ini', 'untuk apakah museum ini dibangun' dan lainnya.

Anak diharapkan langsung mengerti arah pengajaran yang akan diberikan museum dengan menampilkan visual maupun fasilitas interaktif edukatif yang merangsang minat dan motorik anak untuk belajar. Pembelajaran menjadi lebih efisien, dan museum tetap bisa mempertahankan fungsinya sebagai salah satu sarana rekreasi yang edukatif .

Anak juga diharapkan dapat menarik kesimpulan dari gambaran maupun rangsangan yang dihasilkan. gambaran dan rangsangan yang tepat akan memicu proses pembelajaran anak, dengan begitu pembelajaran museum yang diberikan bisa maksimal. Anakpun diharapkan dapat menceritakan kembali ilmu yang mereka terima dengan membuat gagasan maupun kesimpulan dari apa yang mereka lihat di museum itu sendiri.

IV. KESIMPULAN

Metode *Discovery Learning* memiliki 3 poin penting di dalamnya guna merangsang minat anak untuk belajar. 3 poin penting tersebut memiliki hubungan satu sama lain yang menuntun anak untuk melakukan pembelajaran aktif melalui visual dan rangsangan yang membuat anak dapat menyimpulkan makna dari ilmu yang disampaikan dari simbolisasi museum tersebut. 3 Poin tersebut yakni *Active*, *iconic*, dan *Symbolic* dapat diimplementasikan ke keruangan interior dengan menampilkan visual yang menyimbolkan isi dari museum itu sendiri, ditambah dengan fasilitas rekreasi edukatif yang merangsang motorik anak agar dapat melakukan pembelajaran secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amborse, Timothy dan Paine, Crispin,. *Museum Basic*, 2nd edition, London dan
New York: Routledge, 2006

Wijaya, Awi Muhadi,. *Pentingnya Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini tumbuh
Kembang (SDIDTK) Anak*. Jakarta, Depdiknas. 2009

https://www.researchgate.net/publication/27477504_Children's_Museum_Experiences_Identifying_Powerful_Mediators_of_Learning (diakses penulis pada tanggal
21 November 2019)

<https://tirto.id/memilih-wisata-ke-museum-yang-cocok-untuk-anak-anak-cNNf>
(diakses penulis pada tanggal 21 November 2019)

<https://tirto.id/pemerintah-dorong-minat-generasi-milenial-untuk-kunjungi-museum-c52D> (diakses penulis pada tanggal 21 November 2019)