

PERAN MAINAN TRADISIONAL DAN MUSEUM DALAM PENDIDIKAN DI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DAN PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Muhammad Shidiq, Mohamad Zaini Alif

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Kriya

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

shidiqmuhammad17393@gmail.com; mohamadzainialif@gmail.com

Abstrak

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang sedang berlaku di Indonesia saat ini. Di dalamnya dikenal konsep Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Selama berjalannya kurikulum ini, banyak cara untuk mendukung proses dan konsepnya. Salah satunya adalah dengan menciptakan produk media pembelajaran. Penelitian ini merupakan usaha yang berlanjut dari penciptaan produk media belajar berbasis mainan tradisional. Dalam perjalannya ditemukan bahwa mainan tradisional belum memiliki museum. Sedangkan selama ini diketahui bahwa museum merupakan media belajar yang selalu digunakan dalam pembelajaran. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi peran museum permainan tradisional untuk media pembelajaran Nilai Pancasila dalam usaha mewujudkan konsep P5. Metode dari penelitian ini adalah dengan observasi kepada pengunjung museum mainan tradisional nusantara baik dari sudut pandang siswa sekolah, warga, maupun warga sekitar/orang tua. Dari hasil yang didapat memperlihatkan bahwa museum mainan tradisional merupakan hal baru bagi masyarakat yang fungsinya sangat positif terutama untuk pembelajaran siswa. Ada unsur hiburan dan edukasi dari museum permainan tradisional yang membuat museum mainan tradisional memiliki potensi wisata menyertainya.

Kata Kunci: Museum; Mainan Tradisional; Kurikulum Merdeka; Profil Pelajar Pancasila

Abstract

The Independent Curriculum is the curriculum currently in effect in Indonesia. In it, the concept of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) is known. As this curriculum progresses, there are many ways to support the processes and concepts. One way is by creating learning media products. This research is a continuing effort to create learning media products based on traditional toys. During the journey, it was discovered that traditional toys do not yet have a museum. Meanwhile, it is known that museums are learning media that are always used in learning. Therefore, the aim of this research is to identify the role of traditional game museums as learning media for Pancasila Values in an effort to realize the P5 concept. The method of this research is by observing the visitors to the Indonesian traditional toy museum from the perspective of school students, residents, and local residents/parents. The results obtained show that the traditional toy museum is a new thing for society whose function is very positive, especially for student learning. There are elements of entertainment and education from traditional game museums which make traditional toy museums have accompanying tourism potential.

Keywords: Museum; Traditional Toys; Independent Curriculum; Pancasila Student Profile

PENDAHULUAN

Dalam Peraturan pemerintah No. 66 tahun 2015 tentang Museum, dijelaskan bahwa museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Masih di PP yang sama dijelaskan juga bahwa ber-

dasarkan konferensi umum *International Council of Museums* (ICOM) yang ke-22 di Wina, Austria pada 24 Agustus 2007 menyatakan bahwa museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomuni-

kasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungan yang bersifat kebendaan dan tak ben- da untuk tujuan, pengajian, pendidikan, dan kes- enangan.



Gambar 1. Salah satu museum yang ada di Indonesia:
Museum Geologi Bandung
(sumber: orami.co.id, 2024)

Melalui deskripsi resmi tersebut, dapat ditarik informasi bahwa pendidikan dan museum mem-iliki keterikatan kuat bukan hanya sebagai sumber belajar, namun juga sebagai media belajar. Martine (2006) mengungkapkan bahwa museum mer-upakan bagian yang tidak terpisahkan dari moder- nitas zaman sekarang. Tempat ini merupakan situs sentral di mana modernitas telah dihasilkan dan dipertahankan sepanjang waktu.

Dalam tulisan Denty dan Aline (2020) men- yatakan bahwa Indonesia memiliki 439 museum yang tersebar di seluruh nusantara. Setiap muse- um yang ada di Indonesia maupun di dunia, didi- rikan bukan hanya sebagai apresiasi sejarah masa lampau, namun juga sebagai media dan sumber pembelajaran manusia masa kini untuk menyusun masa depan. Adakalanya, museum menyediakan manusia ilmu dan nilai yang hampir punah dan memerlukan pembaruan.

Seperti halnya museum, mainan tradisional memiliki kesamaan dengan museum jika dilihat dari sudut pandang pendidikan. Pasalnya, mainan tradisional pada masa lampau diciptakan dari hasil pemikiran manusia yang memiliki budaya. Den- gan kata lain, mainan tradisional bisa kita lihat sebagai produk budaya yang mencerminkan kebu- dayaan manusia pada masa lampau. Maka dari itu, mainan tradisional bisa difungsikan sebagai bahan

maupun media pembelajaran.



Gambar 2. Anak-anak memainkan Gasing: salah satu mainan tradisional Indonesia
(sumber: liputan6.com, 2024)

Telah terdata hingga saat ini, setidaknya ada 3000 jenis mainan (dan permainan) tradisional yang ada di nusantara. Sebagian besar dari mainan tersebut bahkan hingga kini masih dimainkan oleh anak-anak di nusantara. Sebagian masih dimainkan seperti sedia kala dan sebagian lain telah men- galami perbaruan atau mengalami adaptasi sesuai dengan perkembangan zaman. Namun demikian, mengingat kayanya budaya Indonesia di wilayah permainan tradisional, namun belum ada satupun museum yang mengoleksi dan mengabadikan mainan tradisional.

Maka, bila museum dan mainan tradisional memiliki fungsi yang kuat untuk pendidikan, kenapa belum ada museum mainan tradisional di Indonesia? Berbeda dengan mainan tradisional yang ada di museum, museum yang khusus untuk mainan tradisional belum ada di Indonesia. Singh PK (2004) menyebutkan kelebihan pembelajaran di museum yaitu:

“Pertama museum menyediakan situasi pembe- lajaran pilihan bebas tanpa instruksi verbal, pe- nilaian, dan jenis kontrol lain yang ada di ruang ke- las. Kedua, belajar di museum merupakan proses spontan, pengalaman pribadi tidak dibebankan ke- pada pengunjung. Ketiga, museum menyediakan komunikasi terbuka tentang ide, konsep, dan infor- masi yang melibatkan eksplorasi dan penemuan. Terakhir adalah ruang kelas di pendidikan formal adalam rumah bagi *reading, riting, and rithmetic*, sedangkan museum adalah rumah bagi *the authentic, the aesthetic, and accessible*.

Atas dasar itulah, ide untuk mendirikan museum mainan tradisional muncul. Bukan hanya untuk mengapresiasi dan mengabadikan kebudayaan nusantara dari sudut pandang mainan tradisional, namun juga sebagai media dan bahan ajar baru yang baik bagi sekolah. Terutama setelah Kuri-kulum Merdeka digunakan dan muncul konsep P5, museum mainan tradisional merupakan solusi bagi banyak permasalahan dan pengembangan baik budaya maupun pendidikan di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba pendirian mainan tradisional dilakukan di Kabupaten Subang, tepatnya di Desa Cibuluh. Penetapan lokasi tersebut dengan pertimbangan bahwa di lokasi tersebut sudah ada potensi terutama terkait mainan dan permainan tradisional. Hingga saat ini, di desa tersebut masih berdiri destinasi wisata yaitu Komunitas Hong (Subang). Komunitas ini sudah berdiri sejak 2006 dengan basis wisatanya adalah mainan dan permainan tradisional. Pengunjung yang datang ke destinasi wisata ini disuguhkan dengan pengalaman bermain permainan tradisional di lingkungan yang mendukung baik untuk bermain maupun nostalgianya.



Gambar 3. Lokasi Komunitas Hong Subang
(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Atas dasar potensi tersebut, uji coba pendirian museum mainan tradisional dilakukan. Untuk tahap awal, museum dibangun memanfaatkan modal lokasi yang ada. Didalamnya dibangun set untuk memajang mainan-mainan tradisional yang

ada di nusantara. Meskipun pada tahap ini, ruang untuk memajang mainan tradisional terbatas, namun diharapkan ini menjadi tonggak awal dalam museum mainan tradisional mulai banyak dibuka di seluruh Indonesia.

Beberapa mainan yang dipajang di museum ini merupakan mainan asli yang masih dimainkan atau bahkan mainan yang dahulu ada namun sudah hampir punah. Pasalnya pada penelitian sebelumnya ditemukan bahwa bahkan orang tua pada zaman ini sudah mulai melupakan mainan-mainan tradisional yang pada masa lalu mereka mainkan. Ingatan mereka mulai terpicu sesaat setelah mainan tersebut disajikan di hadapan mereka.



Gambar 4. Proses pembangunan Museum Mainan Tradisional

(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Selain mainan asli, adapula mainan tradisional yang dimodifikasi. Hal ini dilakukan untuk tujuan menjadikan mainan tradisional lebih kental akan nilai Pancasila. Salah satu mainan yang dimodifikasi tersebut adalah minan *papancakan*. Mainan ini dimodifikasi melalui penelitian sebelumnya dan menjadi salah satu mainan dari set Panca-main (hasil penelitian sebelumnya). Mainan ini menggunakan konsep mainan *papancakan*, atau menyusun batu. Umumnya mainan ini dimainkan memanfaatkan media batu sungai yang bentuknya acak dan cenderung cembung.



Gambar 5. Salah satu mainan yang dipajang, Pancamain: Papancakan, hasil modifikasi dari mainan
Papancakan

(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Dari observasi yang dilakukan, pengunjung akan berusaha untuk bekerjasama menyelesaikan permainan ini. Terjadi proses diskusi dan musyawarah dalam kelompok memainkan permainan ini. Hal ini adalah sasaran yang sebenarnya dituju dari permainan. Tidak hanya sebagai media hiburan namun juga sebagai media penanaman nilai. Dalam hal ini adalah nilai-nilai Pancasila. Media mainan tradisional untuk menanamkan nilai Pancasila merupakan buah karya penelitian sebelumnya. Maka bila mainan hasil modifikasi tersebut ditempatkan sebagai salah satu wahana untuk museum mainan tradisional, hal ini akan mendukung pembelajaran siswa dalam konsep P5.



Gambar 6. Proses pengunjung mendapatkan pengalaman

bermain di Museum Mainan Tradisional
(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Jadi konsep yang disuguhkan di museum ini adalah pengetahuan dan pengalaman nilai Pancasila. Seluruh pajangan museum memberikan pengetahuan pengunjung akan kekayaan budaya Indonesia berbentuk mainan tradisional. Lalu disediakan juga mainan tradisional yang asli (belum dimodifikasi) maupun yang sudah disesuaikan. Tujuannya selain memberikan pengunjung pengalaman bermain mainan tradisional, namun juga untuk memberikan mereka pemahaman terkait nilai Pancasila melalui mainan tradisional. Dengan demikian, tujuan akan menanamkan nilai Pancasila tentulah lambat laun bisa terwujud seiring dengan proses pemahaman mereka yang disertai dengan kesenangan.

PENUTUP

Museum dan mainan tradisional adalah media dan bahan belajar yang baik untuk anak. Utamanya bila dilihat dari sudut pandang kebudayaan, museum dan mainan tradisional menyediakan proses pembelajaran dan pengalaman belajar bagi pengunjung atau penggunanya. Maka dari itu, sudah waktunya dua hal ini digunakan secara reguler bagi pembelajaran di Indonesia. Apalagi hingga kini, dalam Kurikulum merdeka dikenalkan konsep P5 dimana Pancasila merupakan poros pendidikannya. Museum dan mainan tradisional merupakan media dan bahan ajar yang efektif untuk itu.

Museum mainan tradisional merupakan kebutuhan untuk melengkapi media dan bahan pembelajaran siswa. Dengan adanya museum mainan tradisional, siswa akan mendapatkan pengalaman dan pembelajaran secara bersamaan. Terutama dengan modifikasi-modifikasi mainan tradisional, lebih tepatnya untuk lebih menanamkan nilai Pancasila, museum mainan ini akan menjadi solu-

si dalam menenamkan nilai Pancasila bagi siswa dan masyarakat umum. Bahkan, bagi para pengelolanya pun akan berdampak sama. Hal tersebut karena, dalam mengelola destinasi wisata sejenis tersebut, diperlukan pengetahuan akan nilai Pancasila agar pada praktiknya, pengelola bisa menyampaikan nilai Pancasila kepada pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Marstine, J. (2006). *New Museum Theory and Practice: An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing; Tersedia di <https://doi.org/10.1002/9780470776230>
- Denty A & Aline R. (2020). *Museum Virtual Jadi Pilihan di Masa Pandemi*. Tersedia di Kemdikbud.Go.Id.<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/11/museumvirtual-jadi-pilihan-di-masa-pandemi>
- Icom.museum. Museum Definition [internet]. (2020). [diperbarui 2022, 24 Agustus; dikutip 23 Februari 2024]. Tersedia di <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Singh PK. (2004). Museum and Education. *The Orissa Historical Research Journal*. XL VII(1), 69-82.