

UJI COBA BUKLET AKTIVITAS MUSEUM BANK INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH

USER TESTING MUSEUM OF BANK INDONESIA'S ACTIVITY BOOKLETS FOR MIDDLE AND HIGH SCHOOLERS

Nadia Mahatmi¹, Prima Murti Rane Singgih²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara

e-mail: nadia.mahatmi@umn.ac.id¹, primamrsinggih@gmail.com²

Diterima: Oktober, 2021 | **Disetujui:** Oktober, 2021 | **Dipublikasi:** Oktober, 2021

Abstrak

Museum Bank Indonesia merupakan salah satu museum yang berada di Kawasan Kota Tua Jakarta. Museum Bank Indonesia dibangun dengan tujuan sebagai pusat sejarah dari kehidupan keuangan di Indonesia. Walaupun menjadi salah satu museum yang populer untuk dikunjungi di Kawasan Kota Tua, namun Museum Bank Indonesia belum memiliki alat bantu panduan belajar di tempat untuk para pengunjung siswa. Padahal penggunaan alat bantu dalam mengunjungi museum dapat meningkatkan nilai kunjungan museum terhadap pengunjungnya. Apabila Museum Bank Indonesia mau mendidik pengunjungnya mengenai sejarah fiskal di Indonesia, maka dibutuhkan sebuah alat bantu panduan belajar untuk pengunjung SMP-SMA. Dalam penelitian ini, buklet belajar untuk siswa SMP-SMA akan disebar di Museum Bank Indonesia lalu responden akan diminta data mengenai efektivitas dan *engagement* dari buklet tersebut. Di akhir penelitian, diharapkan akan ada sebuah desain buklet belajar Museum Bank Indonesia yang dapat membantu siswa SMP-SMA.

Kata Kunci: Museum, Bank Indonesia, buklet aktivitas, engagement, siswa sekolah menengah

Abstract

Museum of Bank Indonesia is one of the museums located in the Old Town of Jakarta. Museum of Bank Indonesia was built with the aim of being the historical center of financial life in Indonesia. Despite being one of the most popular museums to visit in the Old Town area, Museum of Bank Indonesia does not have an on-site study guide for student visitors. Whereas the use of assistive devices in visiting museums can increase the value of museum

visits to visitors. If Museum of Bank Indonesia wants to educate its visitors about fiscal history in Indonesia, then a study guide tool is needed for junior-high school visitors. In this study, study booklets for junior and senior high school students will be distributed at Museum of Bank Indonesia and respondents will be asked for data on the effectiveness and engagement of the booklets. At the end of the research, it is hoped that there will be a design of the Bank Indonesia Museum study booklet that can help middle-high school students.

Keywords: *Museum, Bank Indonesia, Activity booklet, engagement, middle-high schooler*

PENDAHULUAN

Buklet Aktivitas

Museum Bank Indonesia (Museum BI) merupakan satu dari delapan museum yang berada di Kawasan Kota Tua Jakarta. Bangunan de Javashe Bank sendiri sudah berdiri sejak tahun 1828, namun Bank Indonesia sendiri baru diresmikan pada tanggal 15 Desember 2006. Berdasarkan data yang diambil dari situs resmi Bank Indonesia, museum ini memiliki tujuan untuk mensosialisasikan kebijakan yang dikeluarkan Bank Indonesia, tempat berkumpulnya benda-benda bersejarah yang terkait keuangan, dan sebagai sarana rekreasi literasi yang menghibur (www.bi.go.id).

Museum BI menawarkan Program Jelajah Museum yang ditujukan untuk pengunjung rombongan. Namun, berdasarkan observasi pada penelitian sebelumnya, mayoritas pengunjung Museum BI adalah siswa sekolah menengah yang tidak didampingi guru dan keluarga dengan anak kecil. Dengan kata lain, tidak ada panduan khusus untuk pengunjung individu. Brosur panduan Museum BI hanya didapat apabila pengunjung meminta langsung ke konter tiket selama persediaan masih ada.

Dalam penelitian kali ini, penulis akan melakukan uji coba purwarupa buklet aktivitas yang telah penulis desain pada penelitian sebelumnya. Purwarupa buklet aktivitas bisa dipakai sebagai alat bantu belajar pengunjung individu. Buklet ini dikhususkan untuk pengunjung sekolah menengah karena selama masa pubertas, otak manusia lebih sensitif dalam menerima pengaruh dari orang lain, lingkungan, dan pengalaman hidup. Hal tersebut membuat pengajaran yang berkualitas dan hubungan yang positif mempengaruhi perkembangan akademik remaja secara signifikan (Harper, Hermann, Waite, & Loschert, 2017).

Buklet aktivitas ini berisi berbagai aktivitas terkait ruangan dan artefak yang ada di Museum BI dan bisa diisi oleh pengunjung sesuai dengan alur kunjungan mereka. Ketika siswa sekolah diberikan pilihan belajar dengan konten yang relevan dengan ketertarikan mereka, dapat mengarahkan sendiri proses belajar, berimajinasi, bereksperimen dengan peran orang dewasa, dan bermain secara fisik membuktikan bahwa siswa jadi lebih termotivasi (Conklin, 2015).



Gambar 1 Purwarupa Buklet Aktivitas Museum Bank Indonesia. (Sumber: Mahatmi, 2021)

Buku aktivitas dipilih sebagai media karena tidak membuat user terlalu terpaku pada layar. Remaja awal di Indonesia (16-24 tahun) menghabiskan waktu rata-rata 195 menit per hari untuk bermain media sosial saja (Duerte, 2019). Remaja banyak menghabiskan waktunya di ruang virtual, namun cenderung kurang kontekstual terhadap lingkungan mereka sendiri. Memori dan sejarah dari ruang virtual cenderung bersifat sementara, kurang bernuansa, dan tidak bermakna, terlebih lagi kalau memiliki tujuan membuat kaum muda memiliki rasa kepemilikan terhadap sebuah tempat (Hartas, 2020).

Penelitian ini akan menggunakan metode *live prototyping* dan *define success* milik IDEO, yaitu dengan cara menyebarkan buklet aktivitas ini di Museum BI dan meminta pengunjung siswa sekolah menengah untuk mengisi buklet aktivitas tersebut sesuai dengan interpretasi mereka. Namun, karena adanya masa Perlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di Jakarta, maka untuk uji coba kali ini akan dilakukan secara daring dengan menggunakan bantuan tur virtual. User kemudian akan mengisi kuesioner dan Forum Group Discussion (FGD) yang berisi pertanyaan mengenai desain dan efektivitas buklet pada pengalaman kunjungan mereka. Hasil kuesioner kemudian dianalisis dan disimpulkan. Sementara itu dari hasil FGD akan dicari efektivitas dan tingkat *engagement* pada buklet aktivitas terhadap pemahaman user tentang konten Museum BI sehingga nanti akan muncul desain buklet aktivitas yang lebih efektif dan *engaging* untuk pengunjung siswa sekolah menengah di Museum BI.

Guided Play

Menurut Weisberg, *guided play* dapat menciptakan tumpuan pada faktor lingkungan dan psikologis yang secara halus membentuk luaran yang diinginkan dalam pembelajaran dan juga perilaku positif terhadap belajar itu sendiri (Weisberg, Hirsh-Pasek, Golinkoff, Kittredge, & Klahr, 2016). Hal ini diperkuat oleh pernyataan Fisher, Hirsch-Pasek, Golinkoff, Singer, & Berk dalam White (2012), bahwa orang dewasa dapat memfasilitasi anak-anak belajar sambil mempertahankan interaksi dengan pendekatan bermain (hlm.7).

Klahr dan Nigram, dalam Toub, Rajan, Golinkoff, & Hirsh-Pasek (2016), menyatakan anak-anak yang mendapatkan tuntunan dan contoh orang dewasa dalam sebuah desain eksperimental mendapatkan peningkatan yang lebih baik daripada anak-

anak yang tidak mendapatkan tuntunan dan contoh sama sekali. *Discovery learning* memberikan terlalu banyak kemungkinan yang tidak dibatasi yang dapat mengarahkan siswa tersesat ke dalam fokus yang tidak relevan (hlm.120).

Zosh menyatakan bahwa belajar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *surface learning* dan *deeper learning*. *Surface learning* berarti belajar menghafal fakta-fakta dan prinsip, sementara *deeper learning* membuat pelajar dapat menghubungkan antara ilmu pengetahuan dengan pengalaman dunia nyata dan memahami implikasinya (Zosh, Hopkins, Jensen, Liu, Hirsh-Pasek, Solis, & Whitebread, 2017). Faktor penunjang belajar, rasa senang, kebermanaknaan, dan *engagement* yang aktif diperlukan untuk memasuki tahap bermain sambil belajar. *Deeper learning* juga bisa ditingkatkan dengan mengombinasikan iterasi dan interaksi sosial (hlm.16).

Penelitian-penelitian di atas berfokus pada topik belajar sambil bermain untuk anak-anak. Tidak dijelaskan apakah metode *guided play* dapat diterapkan pada remaja. Padahal memasukkan unsur bermain dengan sengaja pada siswa sekolah menengah dapat meningkatkan potensi masa depan yang penuh kesenangan, kreatif, dan edukatif sehingga siswa merasa lebih betah di sekolah (Conklin, 2015). Dalam penelitian sebelumnya, buklet aktivitas didesain dengan mengikuti alur kunjungan dan display artefak yang ada di dalam Museum BI. *User* dapat mengisi berbagai aktivitas bermain yang ada di dalam buklet tersebut seperti menggambar, mencari kata-kata, atau menulis cerita. Hal ini dimaksudkan agar user merasa sebagai subyek dari museum ketika berinteraksi dengan artefak di museum (Boyd & Hughes, 2020). Demokratisasi institusi pendidikan seperti museum dapat membantu masyarakat memaknai lebih dalam mengenai suatu topik bahasan yang dianggap ambigu oleh masyarakat dengan cara memberikan ruang untuk menginterpretasi, daripada memberikan solusi yang sudah pasti (Pruulmann-Vengerfeldt & Runnel, 2011).

METODOLOGI

Metode yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode Design Thinking oleh IDEO tahap *Prototype* dan *Test* sebagai dua tahapan terakhir dari lima (5) tahapan yang ada. Dalam metode penelitian ini akan dilakukan beberapa tahapan kerja, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data.

Tahap persiapan dimulai dengan melakukan studi literatur lebih dalam lagi dan mengurus perizinan kepada pihak terkait. Penulis juga akan mengontak pihak Museum BI untuk menanyakan aturan selama berada di dalam museum. Selama masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Museum Bank Indonesia tidak buka, namun tetap mengadakan kunjungan secara virtual. Dalam tahap persiapan, tim penulis akan melakukan observasi terlibat dengan cara mengikuti tur virtual Museum Bank Indonesia. Purwarupa. buklet juga disebarakan kepada guru sekolah sebagai perantara penulis dengan *user*.

Dalam *live prototyping online*, *softcopy* buklet aktivitas akan disebarakan paling telat seminggu sebelum tur virtual Museum BI untuk pengunjung siswa sekolah menengah. Siswa dibebaskan untuk mencetak atau menggunakan gawai dalam

mengisi buklet. Kemudian di akhir kunjungan, user diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi mengenai efektivitas dan tingkat *engagement* pada buklet. *User* juga diminta untuk melakukan FGD agar efektivitas dan *engagement* yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Selama masa PPKM, *live prototyping* akan dilakukan secara daring dengan diselipkan pada pengunjung tur virtual.

Data dari hasil kuesioner dan FGD akan disimpulkan sehingga terlihat hubungan antarvariabel. Simpulan dari kuesioner ini akan menjadi masukan bagi perancangan buklet aktivitas untuk Museum BI sehingga nantinya akan muncul sebuah desain buklet aktivitas untuk tur virtual yang efektif dan *engaging* bagi pengunjung siswa sekolah menengah.

OBSERVASI TERLIBAT

Selama masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), Museum Bank Indonesia tidak buka secara *offline*, namun tetap mengadakan kunjungan tur virtual untuk kelompok. Tur virtual ini merupakan sebuah acara tur Museum Bank Indonesia secara virtual. Peserta dapat mendaftar beberapa hari sebelumnya untuk mengikuti tur ini. Tur virtual ini tidak dipungut biaya apapun.

Observasi tur virtual dilakukan secara daring karena Museum Bank Indonesia masih tutup selama masa PPKM. Observasi tur virtual ini dilakukan pada hari Rabu, 10 Maret 2021 pukul 09.00 sampai 10.00 WIB. Tur virtual Museum Bank Indonesia berbentuk *live tour* menggunakan *platform* Zoom, bukan dengan menggunakan *website* dengan video 360°. Terdapat sekitar 150-an orang partisipan yang hadir, terdiri dari guru dan murid sekolah. Tur virtual seharusnya berdurasi 60-90 menit, namun guru bisa meminta untuk memperpendek masa kunjungan jika harus menyesuaikan dengan jadwal pelajaran.

Berdasarkan pengalaman observasi terlibat ini, terdapat beberapa kesimpulan yang bisa ditarik, yaitu informasi umum mengenai Bank Indonesia disampaikan dengan jelas, lengkap, dan runtut. Tidak ada materi yang terlalu detail sehingga partisipan tidak *overload* informasi. MC juga memberikan trivia-trivia yang menarik perhatian sehingga partisipan tidak bosan dengan muatan informasi yang diberikan selama 60-90 menit. Trivia tersebut juga seringkali dikaitkan dengan kondisi saat ini, misalnya pada cerita wastafel dan wabah kolera pada zaman dahulu.

Kemudian MC selalu mendemokan semua media interaktif yang ada pada museum. Hal ini dilakukan untuk promosi museumnya itu sendiri ketimbang membahas konten yang ada di dalam media interaktif tersebut karena interaktivitasnya tidak bisa dilakukan secara langsung oleh partisipan. Beberapa media interaktif yang ditunjukkan lebih bersifat *gimmick*, misalnya pada layar proyektor yang membahas tentang bank syariah dan foto pengunjung pada lembar uang kertas.

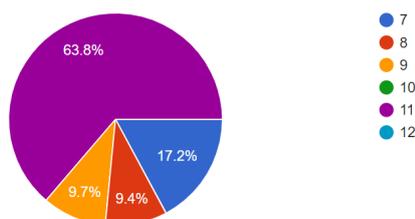
Permasalahan teknis beberapa kali terjadi, seperti delay atau terputus-putus karena sinyal tidak stabil dan kualitas kamera yang kurang optimal karena menggunakan handphone. Kamera kurang fokus juga beberapa kali terjadi, terutama jika berada di ruangan yang cukup gelap atau kamera berpindah dari *shot* dekat ke *shot* jauh, atau sebaliknya. Pergerakan kamera cukup stabil, namun perpindahan *shot* seringkali dilakukan terlalu cepat. Ketika menunjukkan obyek yang dibicarakan,

kamerawan akan melakukan *close up* atau *zoom in*. Apabila obyek terlalu jauh, kamerawan memperlihatkan teks pada papan informasi seperti pada kasus jendela kaca patri.

Untuk ruangan tanpa sinyal, pihak museum menggunakan *pre-recorded video* yang ditambahkan penjelasan oleh MC. Hal ini cukup efektif karena durasi video tidak terlalu lama, namun tidak ada gambar-gambar inisiatif kamerawan karena semuanya sudah direkam sebelumnya. Sementara itu, untuk penggunaan buklet digital sebaiknya menggunakan ilustrasi *full colour* karena buklet tidak perlu dicetak sehingga tidak akan memakan biaya yang terlalu besar. Untuk buklet cetak sendiri warnanya disarankan untuk *full colour*, namun karena alasan *budget* maka buklet akan tetap dibuat dengan warna minimal.

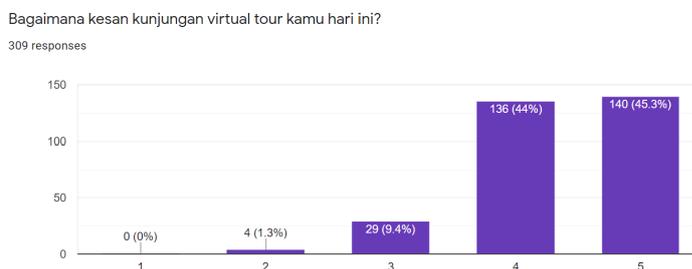
Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner dalam dua kali kunjungan tur virtual Museum Bank Indonesia, yaitu pada hari Rabu dan Kamis, 17-18 Maret 2021. Terdapat total 309 responden. Kuesioner berisi dua *section*, *section 1* mengenai pengalaman pengunjung dalam tur virtual Museum Bank Indonesia dan *section 2* penggunaan buklet aktivitas selama tur virtual berlangsung.



Gambar 2 Grafik Kelas Responden. (Sumber: Mahatmi, 2021)

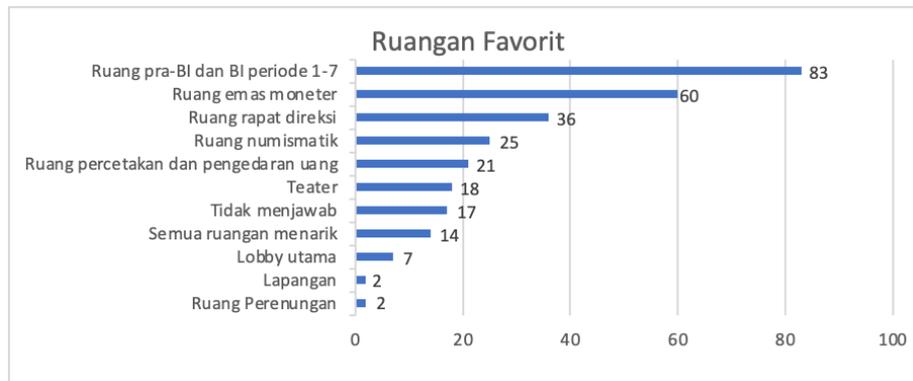
Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa mayoritas pengguna buklet adalah siswa kelas 11 SMA sebanyak 197 responden (63,8%), disusul oleh siswa kelas 7 SMP sebanyak 53 responden (17,2%). Tidak ada perwakilan dari responden dari kelas 10 dan 12 SMA karena observasi saat itu dilakukan hanya sebanyak dua kali dengan partisipan acara dari kelas 7-9 SMP dan kelas 11 SMA saja.



Gambar 3 Grafik Kepuasan Responden terhadap Kunjungan (1 = tidak puas, 5 = sangat puas). (Sumber: Mahatmi, 2021)

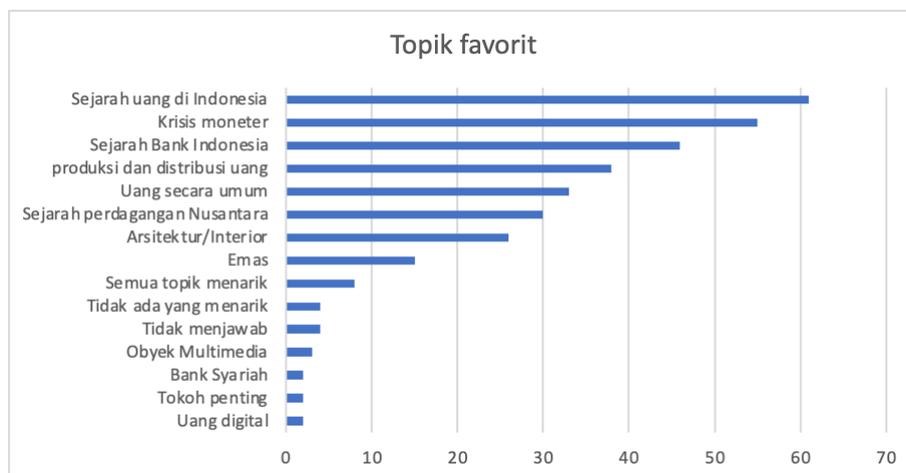
Grafik di atas memperlihatkan tingkat kepuasan responden terhadap kunjungan tur virtual dengan skala angka 1 berarti sangat tidak puas hingga 5 yang berarti sangat

puas. Dapat terlihat bahwa 140 responden (45,3%) merasa sangat puas dan 136 (44%) responden merasa puas. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden merasa puas dengan kunjungan virtual Museum Bank Indonesia.



Gambar 4 Grafik Ruangan Favorit Responden. (Sumber: Mahatmi, 2021)

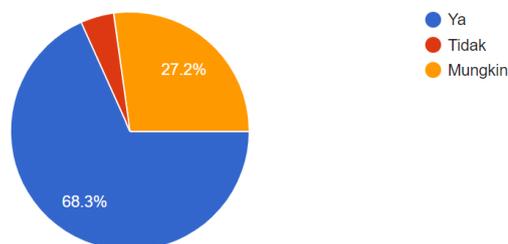
Pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan terbuka yang menanyakan mengenai ruangan favorit responden. Hal ini dimaksudkan agar penulis mendapatkan data mengenai tipe ruangan seperti apa yang disukai responden. Hasilnya menunjukkan bahwa 83 responden (29,1%) menyukai konten di dalam Ruang Pra-BI dan BI Periode 1-7. Hal ini cukup wajar mengingat ruangan ini cukup besar dan kontennya sangat beragam. Banyak obyek yang bisa dilihat dan dipegang. Berikutnya adalah Ruang Emas Moneter sebanyak 60 responden (21%). Hal ini juga dikarenakan ruangnya menarik perhatian dengan replika emas batangan yang bisa dipegang. Sisanya yaitu Ruang Rapat Direksi sebanyak 36 responden (12,63%), Ruang Numismatik sebanyak 25 responden (8,7%), dan Ruang Percetakan dan Peredaran Uang sebanyak 21 responden (7,4%).



Gambar 5 Grafik Topik Favorit Responden. (Sumber: Mahatmi, 2021)

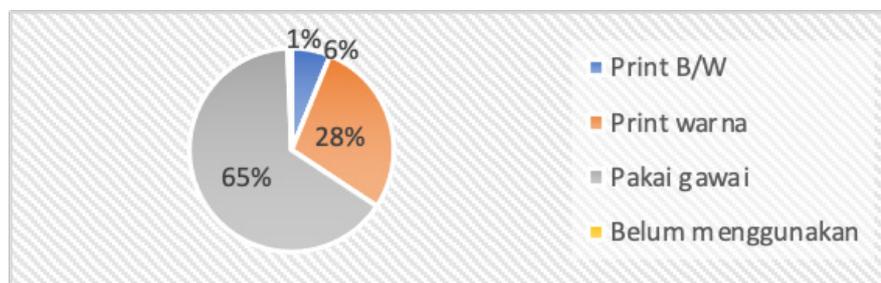
Berikutnya kuesioner menanyakan mengenai topik yang paling berkesan untuk responden sehingga membuat responden ingin mencari tahu lebih lanjut. Jawaban terbanyak ada pada sejarah uang di Indonesia sebanyak 61 rsponden (18,5%), krisis moneter sebanyak 55 responden (16,7%), sejarah Bank Indonesia sebanyak 46 responden (14%), produksi dan distribusi uang sebanyak 38 responden (11,6%),

dan informasi mengenai uang secara umum sebanyak 33 responden (10%). Krisis moneter menjadi topik yang cukup menarik perhatian mengingat seluruh responden belum lahir pada masa itu.



Gambar 6 Grafik Ekspektasi Responden. (Sumber: Mahatmi, 2021)

Akhir dari section 1 pada kuesioner mempertanyakan tentang ekspektasi responden terhadap kunjungan tur virtual Museum Bank Indonesia. Terlihat bahwa 211 responden (68,3%) menyatakan bahwa kunjungan tur virtual ini sesuai ekspektasi, 84 responden (27,2%) menyatakan mungkin sesuai ekspektasi, dan 14 responden (4,5%) menyatakan tidak sesuai ekspektasi. Responden mengaku kunjungan tur virtual ini sesuai ekspektasi karena menambah pengetahuan, penjelasan yang diberikan jelas, dan mendapatkan pengalaman yang berkesan. Sementara itu, responden yang menjawab tidak sesuai ekspektasi beralasan lebih ingin kunjungan langsung, penjelasan terlalu cepat, dan kendala teknis.



Gambar 7 Grafik Penggunaan Buklet oleh Responden. (Sumber: Mahatmi, 2021)

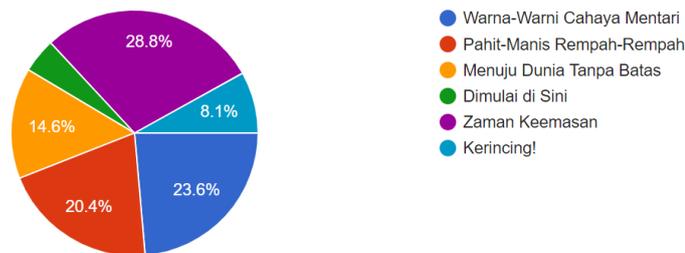
Di awal section 2, penulis menanyakan mengenai cara responden menggunakan buklet. Awalnya, buklet disebar kepada responden melalui guru yang menjadi panitia acara kunjungan ini. Penulis tidak mengharuskan responden mencetak buklet. Hasilnya, sebanyak 201 responden (65%) menggunakan gawai (berupa iPad, tablet, atau smartphone), 87 responden (28,1%) mencetak berwarna, 19 responden (6,1%) mencetak hitam putih, dan 2 responden (0,6%) tidak menggunakan buklet.

Pertanyaan berikutnya pada kuesioner akan dihitung dengan menggunakan skala Likert. Terdapat 11 pertanyaan yang berkisar mengenai pengalaman menggunakan buklet dengan skala jawaban 1-5 (1 = sangat rendah, 5 = sangat tinggi). Jumlah responden sebanyak 309 orang. Berikut adalah hasil skala Likert yang sudah dihitung:

Tabel 1 Hasil Skala Likert Pengalaman Penggunaan Buklet Aktivitas oleh Responden (Sumber: Mahatmi, 2021)

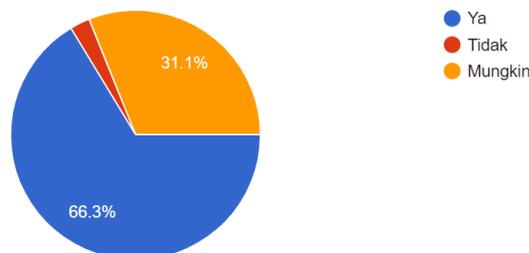
| No. | Pertanyaan | Total | Skor | Persentase |
|-----|--|-------|------|------------|
| 1 | Bagaimana kesan kunjungan <i>virtual tour</i> kamu hari ini? | 927 | 3 | 60% |
| 2 | Ilustrasi pada buklet jelas dilihat | 1322 | 4,27 | 85,57% |
| 3 | Ilustrasi pada buklet mudah dimengerti | 1244 | 4,02 | 80,52% |
| 4 | Font (tulisan) pada buklet mudah dibaca | 1287 | 4,16 | 83,3% |
| 5 | Saya membaca seluruh informasi yang ada di setiap halaman buklet | 1200 | 3,88 | 77,67% |
| 6 | Saya mengisi buklet ini dengan penuh fokus dan tidak teralihkan oleh hal lain | 1109 | 3,58 | 71,78% |
| 7 | Buklet ini membantu saya dalam memahami hubungan antara benda/ruang yang dipamerkan dengan keadaan saya saat ini | 1226 | 3,96 | 79,35% |
| 8 | Buklet ini membantu saya merasa lebih empatik kepada cerita/tokoh yang diceritakan | 1255 | 4,06 | 81,23% |
| 9 | Saya tidak keberatan mengisi buklet semacam ini dalam kunjungan <i>offline</i> ke museum | 1234 | 3,99 | 79,87% |
| 10 | Saya menikmati mengisi buklet ini | 1185 | 3,83 | 76,70% |
| 11 | Waktu dalam <i>virtual tour</i> cukup untuk menyelesaikan buklet ini | 1052 | 3,4 | 68,09% |

Secara umum dapat dilihat bahwa konten buklet sudah baik. Ilustrasi pada buklet sudah baik dan menjelaskan teks. Selain itu, isi buklet juga membantu responden merasa lebih empatik dengan konten museum. Hal yang masih bisa ditingkatkan adalah durasi mengisi buklet yang dianggap terlalu sebentar.



Gambar 8 Grafik Konten Buklet yang Paling Disukai. (Sumber: Mahatmi, 2021)

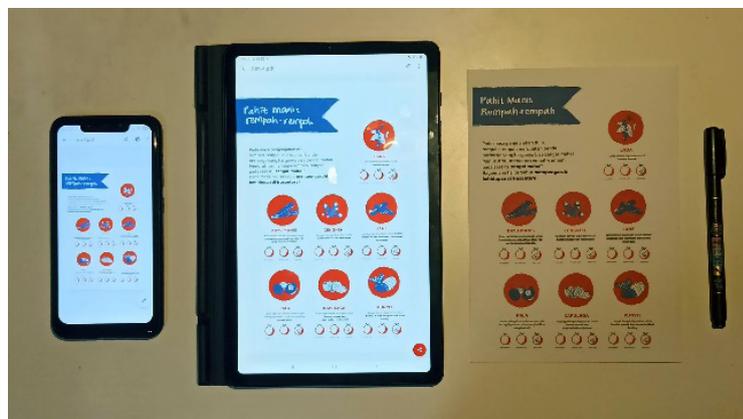
Berikutnya adalah pertanyaan mengenai konten buklet yang paling disukai. Berdasarkan hasil responden, terlihat 3 (tiga) konten yang paling disukai adalah Zaman Keemasan, Warna-Warni Cahaya Mentari, dan Pahit-Manis Rempah-Rempah. Zaman Keemasan disukai karena penjelasan dalam tur virtual menarik dan aktivitasnya menyenangkan. Warna-Warni Cahaya Mentari disukai karena aktivitasnya menarik dan kontennya menambah wawasan. Sementara itu, Pahit-Manis Rempah-Rempah disukai karena rempah-rempah merupakan sesuatu yang familiar bagi responden, tapi responden baru tahu fakta-fakta di balik perdagangan rempah-rempah Nusantara, serta tertarik karena aktivitas mencari kata-kata.



Gambar 9 Grafik Ketertarikan Responden untuk Mencari Tahu Lebih Lanjut Sejarah Keuangan Indonesia setelah Mengisi Buklet. (Sumber: Mahatmi, 2021)

Lalu pertanyaan terakhir adalah mengenai ketertarikan responden untuk mencari tahu lebih lanjut mengenai sejarah keuangan di Indonesia setelah mengisi buklet ini. Dapat dilihat bahwa 66,3% responden menyatakan tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut karena semakin penasaran dan semakin ingin menambah pengetahuan. 31,3% menyatakan mungkin tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut beralasan buklet aktivitas lumayan ingin meningkatkan pengetahuan. Sementara itu 2,6% menyatakan tidak tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut karena tidak tertarik dengan konten keuangan dan sisanya menjawab tidak ada alasan khusus.

Kesimpulan yang didapat dari hasil kuesioner adalah pada umumnya buklet dengan mudah digunakan. Ilustrasi jelas dan menjelaskan teks. Mayoritas responden yang merasa kesulitan membaca *font* dalam buklet terjadi karena responden tidak mencetak buklet melainkan menggunakan *smartphone* untuk melihat dan mengisi. Hal ini juga disebabkan karena pada awalnya buklet ini tidak didesain untuk ukuran sebesar layar *smartphone*.



Gambar 10 Perbandingan Besar Buklet dengan Media yang Berbeda.
(Sumber: Mahatmi, 2021)

Buklet sudah bisa membantu responden memahami konten museum dengan keadaan mereka saat ini dan membantu mereka berempati terhadap orang-orang pada masa itu. Responden juga mengaku tidak keberatan mengisi buklet semacam ini dalam kunjungan offline, apalagi jika mengisinya langsung dalam bentuk buklet cetak, namun diperlukan waktu yang lebih panjang untuk mengisi buklet ini sampai selesai. Apalagi pada waktu tur virtual, responden harus memperhatikan penjelasan MC dan juga mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah. Konten buklet dianggap menarik bagi responden apabila dekat dengan keseharian mereka dan berisi aktivitas yang mudah dilakukan dan yang terakhir penggunaan buklet membuat responden ingin mencari tahu lebih lanjut mengenai sejarah keuangan di Indonesia karena isinya membuat penasaran dan informatif.

Forum Group Discussion

FGD dilakukan kepada 4, orang siswa sekolah menengah pada hari Sabtu, 25 September 2021. Peserta FGD merupakan siswa sekolah MAN 14 Jakarta yang pernah mengikuti tur virtual Museum BI selama masa PPKM dan menggunakan buklet yang diberikan oleh penulis. Berikut profil singkat peserta FGD:

Tabel 2 Profil Singkat Peserta FGD (Sumber: Mahatmi, 2021)

| No. | Nama | Usia | Jenis Kelamin | Domisili |
|-----|------------------------------|------|---------------|----------|
| 1 | Fildzah Nadjwa (FN) | 16 | Perempuan | Jakarta |
| 2 | Zahrotul Aini (ZA) | 16 | Perempuan | Jakarta |
| 3 | Sabrina Billah Maharani (SB) | 17 | Perempuan | Jakarta |
| 4 | Aulia Putri (AP) | 16 | Perempuan | Jakarta |

Awalnya, peserta FGD ditanya mengenai kunjungan ke museum. ZA mengatakan bahwa kunjungan ke Museum BI merupakan salah satu acara yang dilakukan oleh sekolahnya dan bersifat wajib dilakukan untuk kelas 11. Acara diselenggarakan oleh guru-guru sejarah Indonesia dalam rangka memperkenalkan lebih lanjut mengenai sejarah Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan keuangan dan perdagangan. Untuk melengkapi kegiatan ini, guru-guru memberikan tugas berupa merangkum pemaparan MC.

Peserta kemudian ditanya mengenai ekspektasinya mengenai acara tur virtual ini. AP mengatakan bahwa awalnya ia mengira tur virtual ini akan berbentuk seperti vlog, namun ternyata tidak. Walaupun demikian, AP mengaku puas atas kunjungan ke museum. SB mengatakan bahwa saat ia akan melakukan kunjungan, ia mencari tahu mencari tahu lewat mesin pencarian Google dan menemukan *website* Bank Indonesia. SB juga sempat melihat-lihat isi *website* dan melihat ke dalam *virtual tour 360°* yang ada dalam *website* agar ia lebih paham mengenai lokasi kunjungan.

Lalu peserta ditanyakan mengenai pengalaman berkunjung ke museum secara langsung. Semuanya mengaku belum pernah mengunjungi Museum BI secara langsung, namun sudah pernah mengunjungi museum lain di daerah Kota Tua Jakarta, misalnya Museum Fatahillah, Museum Tekstil, Museum Wayang, dan Museum Bahari. FN juga pernah mengunjungi museum lain di luar Jakarta dalam rangka liburan. Sementara AP terakhir kali mengunjungi museum secara langsung ketika SMP saat *study tour* sekolah. AP juga bercerita bahwa ketika SD ia mengunjungi museum dan diharuskan mengisi tugas oleh gurunya, namun pada akhirnya tugasnya dikerjakan seadanya karena ia harus berbagi fokus dengan pemandu tur yang menjelaskan dan berpindah tempat dengan cepat. Sementara itu, SB bercerita mengenai pengalamannya mengunjungi Museum Pengkhianatan PKI Jakarta. Ia bercerita bahwa melihat Lubang Buaya sebagai situs bersejarah membuat ia merasa sangat berempati dengan korban pada masa itu.

Berikutnya pertanyaan mengenai tujuan mengunjungi museum dan kegiatan yang dilakukan saat kunjungan museum langsung. Semuanya mengatakan bahwa mereka dan teman-temannya sengaja mengunjungi daerah Kota Tua Jakarta *untuk hang out* karena biaya yang dikeluarkan tidak besar. ZA dan AP bilang bahwa selain mencari informasi mengenai hal-hal baru, mereka juga suka dengan museum karena ada banyak tempat untuk foto-foto. Mereka semua bercerita bahwa mereka biasanya membaca informasi yang ada di papan informasi sebuah artefak hanya bila artefaknya belum pernah mereka lihat atau terlihat unik di mata mereka. SB penasaran dengan cara membuat dan fungsi artefak yang menurutnya menarik. SB juga mengatakan ia akan melewati artefak yang sudah pernah ia lihat sebelumnya di media sosial. Sementara AP biasanya melakukan *skimming* jika papan informasi berisi tulisan terlalu banyak.

Saat ditanya mengenai pengalaman menggunakan buklet, 3 dari 4 peserta mengatakan bahwa buklet tersebut dicetak dengan *printer* berwarna karena semua peserta memiliki printer di rumahnya. Hanya FN yang menggunakan *smartphone* untuk mengisi buklet tersebut dan ia mengaku kesulitan mengisinya. Ia berpikir bahwa sepertinya ia membutuhkan aplikasi khusus untuk mengisi buklet melalui *smartphone*. Kemudian seluruh peserta FGD menyatakan tidak keberatan menggunakan buklet cetak dalam kunjungan langsung ke museum karena bisa membantu mereka jika tidak menggunakan jasa pemandu tur.

Mengenai saran untuk buklet ke depannya, FN mengatakan bahwa buklet tersebut sebaiknya juga memberikan tempat untuk *user* mengisi pesan dan kesan selama kunjungan sebagai *feedback* pada pihak museum. Sementara AP mengatakan ingin ada konten mengenai tebak gambar dalam buklet. Lalu semuanya mengatakan bahwa mereka tidak menyelesaikan buklet sampai tuntas karena waktu kunjungannya sudah selesai dan ada tugas lain dari sekolah yang mereka kerjakan sebagai prioritas.

Berdasarkan hasil FGD, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa jika peserta mengunjungi museum untuk kebutuhan rekreasi, dibutuhkan suatu media sebagai pengganti jasa pemandu tur. Apabila menggunakan pemandu tur, maka peserta dapat diarahkan untuk melihat atau mendapatkan cerita tertentu. Namun, jika dalam rangka rekreasi, peserta hanya berkeliling tanpa tujuan pembelajaran yang jelas.

Peserta tertarik dengan obyek yang belum pernah mereka lihat sebelumnya dan obyek yang bentuknya unik. Mereka juga dengan sukarela membaca informasi mengenai kedua obyek seperti ini. Terdapat perbedaan pengetahuan dan pemahaman di setiap peserta FGD. Ada peserta yang secara sukarela mencari tahu lebih lanjut mengenai konten museum sebelum tur virtual berlangsung, sementara sisanya memilih untuk tidak mencari tahu. Hal ini dikarenakan ada perbedaan dalam motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan konten buklet sudah baik dan konten tidak sulit untuk dikerjakan. Hanya saja tidak ideal apabila dikerjakan dengan *smartphone*. Buklet tidak bisa diselesaikan dalam waktu 1 jam karena peserta harus berbagi fokus dengan pemaparan MC saat kunjungan. Maka dari itu, sebaiknya konten buklet masih bisa diisi setelah kunjungan berakhir dan berkaitan dengan hal-hal yang ada di sekitar peserta agar peserta tidak merasa kesulitan mengisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil observasi terlibat, kuesioner, dan focus group discussion, terdapat beberapa hal yang bisa digarisbawahi dalam meningkatkan engagement selama kunjungan ke museum. Yang pertama adalah bahwa dalam kunjungan ke museum secara informal, misalnya untuk tujuan rekreasi atau *hang out*, diperlukan sebuah tuntunan agar informasi yang ditunjukkan dalam museum dapat dimaknai lebih dalam oleh pengunjung untuk pengunjung yang tidak menggunakan jasa pemandu tur. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang ditawarkan oleh museum dan buklet aktivitas bersifat informal.

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Laksono (2017), pengajaran formal memiliki struktur dan jenjang pembelajaran, misalnya berupa silabus atau rencana mata pelajaran. Pelajaran disusun dari yang paling mudah hingga yang paling susah, lalu diakhiri oleh tes yang bersifat formatif atau yang biasa kita sebut dengan ujian. Ujian ini merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah pengetahuan disimpan dalam memori. Dalam pengajaran informal, susunan pengajaran tidak hadir karena pelaksana bukan tenaga pendidik resmi, melainkan lingkungan dan keluarga.

Yang kedua, karena tujuan pembelajaran formal dan informal berbeda maka fungsi buklet juga baiknya dibedakan. Pelajaran informal berfungsi sebagai pelengkap dari pendidikan formal. Maka dari itu, sebaiknya konten buklet aktivitas tidak berisi hal-hal yang bersifat ujian. Konten buklet aktivitas museum ini, dititikberatkan pada pengalaman pribadi dan memori *user* yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas karena diharapkan dapat membantu *user* lebih memahami hubungan antara konten museum dengan kehidupannya. Hal ini sejalan dengan pemikiran Newman dan DeCaro (2019), bahwa menurunkan beban kognitif selama eksplorasi dapat meningkatkan pengetahuan yang berhubungan dengan pemahaman dan transfer kontekstual.

Terakhir, untuk penggunaan daring dan luring bisa dibedakan visualnya. Dalam pembelajaran daring, buklet bisa memiliki warna lebih banyak karena tidak terbatas pada biaya cetak. Namun, perlu dipikirkan kembali media yang ideal dan ukuran yang tepat untuk layar *smartphone*. Sementara itu, untuk pembelajaran luring belum ada kesimpulan yang dapat ditarik karena uji coba lapangan masih terkendala PPKM.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang bisa diikuti terkait dengan perancangan buklet aktivitas untuk museum, yaitu buatlah buklet aktivitas berdasarkan konten museum. Gunakan *flow* kunjungan luring agar konten buklet sesuai dengan jalannya tur virtual dan peserta tidak perlu membolak-balik halamannya.

Kemudian berikan konten buklet yang banyak berisi aktivitas agar buklet tidak terkesan sebagai tugas sekolah. Hindari juga konten buklet yang isinya bisa dicari lewat mesin pencarian. Masukkan lebih banyak konten yang bersifat reflektif dan bisa diselesaikan di luar waktu kunjungan. Konten yang diminati adalah konten yang mudah diselesaikan pada saat itu juga. Namun, harus dicermati agar isi buklet juga sebaiknya bersifat reflektif agar *user* belajar menghubungkan konten museum dengan pengalaman mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyd, C.P. & Hughes, R. (2020). *Emotion and the Contemporary Museum*. Palgrave Pivot: Singapore.
- Conklin, Hilary G. (2015, March 3rd). *Playtime Isn't Just for Preschoolers—Teenagers Need It, Too*. Diakses dari <https://time.com/3726098/learning-through-play-teenagers-education/>
- Duarte, Fernando. (2019, September 9th). *Berapa Banyak*

- Waktu yang Dhabiskan Rakyat Indonesia di Media Sosial? Diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-49630216>
- Harper, Hermann, Waite, & Loschert. (2017). *The Adolescent Brain: A Second Window of Opportunity*. UNICEF: USA
- Hartas, Dimitra. (2020). *Young People's Play, Wellbeing and Learning*. Palgrave Pivot: Switzerland
- Laksono, H.W. (2017). Pendidikan Informal untuk Penguatan Pembelajaran di Daerah Tertinggal. Diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2017/10/10/17374411/pendidikan-informal-untuk-penguatan-pembelajaran-di-daerah-tertinggal?page=all>
- Museum Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/layanan/museum-bi/default.aspx>
- Newman, P.M & DeCaro, M.S. (2019). Learning by exploring: How much guidance is optimal? *Learning and Instruction Vol.62*. Elsevier: Louiseville. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.05.005>
- Pruulmann-Vengerfeldt, P. & Runnel, P. (2011). When the Museum Becomes the Message for Participating Audiences. *Communication Management Quarterly: Časopis za upravljanje komuniciranjem*.
- Toub, T.S., Rajan, V., Golinkoff, R.M., & Hirsh-Pasek, K. (2016). Guided Play: A Solution to the Play Versus Learning Dichotomy. *Evolutionary Perspectives on Child Development and Education, Evolutionary Psychology*. Springer Publishing: Switzerland. DOI 10.1007/978-3-319-29986-0_5
- Weisberg, D.S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R.M., Kittredge, A.K., & Klahr, D. (2016). Guided Play: Principles and Practices. *Current Directions in Psychological Science*. Sagepub: USA. DOI: 10.1177/0963721416645512
- White, Rachel E. (2012). *The Power of Play: A Research Summary on Play and Learning*. Minnesota Children's Museum: USA.
- Zosh, J.M., Hopkins, E.J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S.L., & Whitebread, D. (2017). Learning Through Play: A Review of The Evidence. *The LEGO Foundation*. ISBN: 978-87-999589-1-7