

Nama : Silpania Putri Septia Ramadhani

NIM : 202533159

Kelas : E PGSD

Materi : "MUSEUM SEBAGAU SUMBER BELAJAR IPAS SD DI ERA DIGITAL"

● Definisi museum menurut ICOM (International Council of Museums) yang terbaru (disahkan pada Sidang Umum ICOM ke-26 di Praha, 24 Agustus 2022) adalah:

"Museum adalah lembaga permanen, nirlaba, yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang melakukan penelitian, pengumpulan, konservasi, interpretasi, dan pameran warisan material dan immaterial. Museum bersifat inklusif dan beragam, berkomunikasi secara etis, profesional, dan berpartisipasi dengan masyarakat. Museum menyediakan pengalaman ng beragam untuk pendidikan, kesenangan, refleksi, dan berbagi pengetahuan."

-Intinya, museum tidak lagi dipandang sekadar tempat menyimpan benda bersejarah, tetapi juga:

Laboratorium belajar (research & interpretation),

Ruang inklusif (menghargai keberagaman budaya dari masyarakat),

Sumber edukasi dan rekreasi (pengalaman belajar menyenangkan).

● Museum sebagai laboratorium belajar

-Ruang nyata untuk eksplorasi

-Belajar berbasis pengalaman langsung (experiential learning)

-Ruang Inklusif

-Sumber edukasi dan rekreasi.

● Manfaat museum :

-Meningkatkan rasa ingin tahu siswa

-Menumbuhkan kecintaan budaya & bangsa

-Media konkret untuk pembelajaran tematik

-Mendorong kreativitas & critical thinking

-Membentuk karakter generasi emas.

- Interior Museum : "laboratorium belajar"

Interior museum memiliki peran penting bukan hanya sebagai wadah penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang belajar yang interaktif. Penataan ruang, pencahayaan, sirkulasi, serta media interpretasi di dalam museum dapat dirancang untuk mendukung pengalaman edukatif bagi pengunjung, terutama mahasiswa dan pelajar sekolah dasar.

- Aktivitas kreatif

-Role-play guru & siswa di museum

-Membuat buku cerita dari koleksi

-Scavenger hunt (permainan mencari benda koleksi)

-Virtualltour museum & vlog Edukatif

- "Museum menghidupkan masa lalu untuk mencerdaskan masa depan."

- Konsep interior museum dirancang sebagai ruang narasi yang tidak hanya menyimpan benda bersejarah, tetapi juga menghidupkannya kembali secara hidup untuk membentuk pemahaman kritis generasi masa depan.

- Zonasi Ruang

- Zona Masa Lalu: Menampilkan artefak, dokumen, dan rekonstruksi sejarah. Interior menggunakan material kayu batu, dan pencahayaan redup untuk menclatakan nuansa teflekti

- Zona Masa Kini: Ruang interaktif dengan layan digital, infogratis, dan media audiovisual yang menjelaskan relevansi sejarah dengan kehidupan modern

- Zona Masa Depan: Area eksplorasi dengan desain futurkank, pencahayaan dinamis, serta teknologi VR/AR yang memberi kesempatan pengunjung merasakan simusasi man depan berdasarkan pembelajaran dari sejarah.

- Desain Visual dan Atmosfer

Interior memadukan material lokal (bambu, kain tenunjukiran tradisi) dengan teknologi modern. Hal ini menegaskan kesinambungan antara budaya tradional dan Inovasi.

- Sirkulasi dan Pembelajaran

Allan kunjungan dibuat seperti perjalanan waktu pengunjung masuk melalui "gerbang sejarah," menyusuri ruang-ruang tematik, lalu keluar dengan perspekt baru yang lebih luas. Setiap ruang dilengkapi area edukasi yang bisa dimanfaatkan guru atau mahasiswa untuk berdiskusi.

- Filosofi

Interior museum bukan sekadar tempat koleksi, tetapi ruang hidup yang menghadirkan masa lalu secara kontekstual agar generasi kini mampu mengantisipasi dan membentuk masa depan.