

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kerangka inisiatif Merdeka Belajar yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam dunia industri dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proyek atau permasalahan riil. Kebijakan Kampus Merdeka diperkenalkan dengan tujuan mempersiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang cepat. Sejalan dengan persaingan yang semakin ketat, mahasiswa diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman (Panjaitan, 2023). Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang memadai kepada mahasiswa melalui pendekatan pembelajaran langsung (*experiential learning*) serta meningkatkan keterampilan *hard skills* maupun *soft skills*.

Salah satu mitra yang terlibat dalam Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka adalah Direktorat Pelindungan Kebudayaan. Sebagai bagian dari Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, lembaga ini memiliki tanggung jawab dalam manajemen data dan dokumen di bidang pelindungan objek pemajuan kebudayaan dan cagar budaya. Selain itu, Direktorat Pelindungan Kebudayaan juga terlibat dalam penerbitan register museum dan melaksanakan inventarisasi kekayaan intelektual yang terkandung dalam objek pemajuan kebudayaan dan cagar budaya. Sejalan dengan konsep tersebut, melalui Direktorat Pelindungan Kebudayaan mengusulkan program Magang Bersertifikat untuk mempercepat pendataan koleksi museum.

Museum memiliki peran yang signifikan dalam memperkuat identitas masyarakat dan diakui sebagai bagian integral dari struktur sosial oleh para ahli

kebudayaan. Dipandang sebagai fasilitas yang memberikan informasi dan edukasi tentang evolusi alam dan kebudayaan manusia kepada komunitas dan publik, museum mendapatkan tempat yang penting. Dengan menyajikan museum sebagai destinasi wisata menarik dan menghibur, ini dapat meningkatkan apresiasi dan minat generasi muda untuk mengunjungi museum dan mengeksplorasi koleksi yang dimilikinya. Selain manfaat langsung yang diperoleh saat mengunjungi museum, manfaat lainnya melibatkan pemahaman akan nilai sejarah dan peradaban suatu bangsa sebagai representasi bagi generasi mendatang (Usman, 2020). Museum memainkan peran sentral dalam merawat, mendokumentasikan, dan menyajikan warisan budaya bagi masyarakat. Namun, dengan berkembangnya teknologi, muncul tantangan dalam menjaga minat dan partisipasi pengunjung terhadap koleksi sejarah.

Pengunjung yang terlibat secara aktif dan memiliki pemahaman terhadap konteks sejarah koleksi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Bagi kelompok orang dewasa hingga lansia, memahami isi museum atau objek pariwisata sejarah menjadi lebih mudah, baik saat mereka melakukan eksplorasi sendiri atau dengan bimbingan pemandu wisata. Karena berada pada tahap kehidupan yang lebih matang dan mandiri, mereka memiliki kemampuan untuk meresapi dan memahami hubungan sebab-akibat dari apa yang mereka amati di museum atau situs bersejarah. Sebaliknya, pendekatan yang berbeda diperlukan untuk audiens anak-anak hingga remaja. Pendekatan ini disesuaikan dengan perkembangan psikologis mereka, karena mereka belum sepenuhnya mampu mencerna konten sejarah secara menyeluruh seperti halnya orang dewasa. Anak-anak cenderung fokus pada satu aspek terlebih dahulu sebelum mereka dapat mulai memahami hubungan antar berbagai konten sejarah (Yanuar et al., 2023).

Dalam era digital saat ini, teknologi *game* interaktif memiliki potensi besar untuk membawa revolusi dalam pendekatan edukatif di museum. Dengan menyatukan narasi sejarah yang unik dengan elemen interaktif yang menarik, *game* interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu pengunjung memahami

dan menghargai koleksi sejarah museum. Terutama bagi anak-anak dan remaja, *game* menjadi salah satu media atau alat yang paling disukai.

Alih wahana data kebudayaan dengan pengembangan *game* interaktif untuk pendidikan pengunjung museum bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. *Game* dapat menjadi sarana inovatif untuk menarik perhatian serta memotivasi pengunjung dalam memahami cerita di balik setiap objek sejarah yang dipamerkan di museum. Dengan memanfaatkan keunggulan teknologi *game* interaktif, museum dapat membuka peluang untuk pengalaman belajar yang lebih berkesan. Permainan membantu pengunjung merasakan sejarah lebih dekat, mengasah keterampilan kritis, dan memberikan konteks yang lebih baik terkait peristiwa sejarah yang terhubung dengan koleksi museum.

1.2 Tujuan Magang

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan dari kegiatan Magang secara umum adalah:

- a. Mengkaji permasalahan-permasalahan praktis dunia kerja dan mampu memberikan alternatif solusi sesuai dengan ilmu yang dimiliki.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
- c. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.
- d. Menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian profesional dengan keterampilan, pengetahuan, serta etos kerja yang sesuai dengan tuntutan zaman.
- e. Mahasiswa mampu mengkaji, mengobservasi realitas antara ilmu dan praktek di instansi yang kemungkinan terdapat perbedaan.
- f. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan instansi.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus kegiatan Magang ini adalah:

- a. Mahasiswa dapat mengintegrasikan informasi sejarah ke dalam elemen-elemen game sehingga pengguna dapat belajar sambil bermain.
- b. Menyelaraskan aspek teknologi dengan keberadaan sejarah dalam koleksi museum.
- c. Memberikan kontribusi pada pengembangan game yang tidak hanya informatif, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman pengunjung dalam menjelajahi dan memahami koleksi museum.
- d. Membawa inovasi dalam pendekatan edukasi museum.

1.3 Manfaat Magang

1.3.1 Bagi Mahasiswa

- a. Menambah kemampuan dalam inventarisasi dan pendokumentasian data kebudayaan serta persiapan memasuki dunia kerja.
- b. Meningkatkan kapabilitas dan kecakapan pengumpulan dan analisis data.
- c. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- d. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
- e. Mahasiswa terlatih untuk berpikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dilakukan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dikerjakan.
- f. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.
- g. Mengenal dan merasakan sikap profesional yang dibutuhkan di industri.

1.3.2 Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

- a. Dapat menjadi tolok ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh perusahaan tempat Magang.
- b. Dapat menjalin kerjasama dengan instansi tempat magang yaitu Direktorat Pelindungan Kebudayaan.

1.3.3 Bagi Instansi

- a. Dapat membantu Direktorat Pelindungan Kebudayaan dalam percepatan pendataan koleksi museum atau data kebudayaan.
- b. Mendapatkan kesempatan untuk ikut berperan aktif dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa.
- c. Membentuk talenta yang memiliki kompetensi sesuai dengan proyek dan posisi yang telah disediakan.
- d. Menyediakan solusi alternatif untuk mendapatkan talenta yang sesuai dengan kualifikasi dan cocok dengan organisasi, sehingga bisa memberikan kontribusi yang nyata dalam jangka waktu yang lama.
- e. Publisitas/peningkatan employer branding di mata talenta muda.

1.4 Lokasi dan Waktu

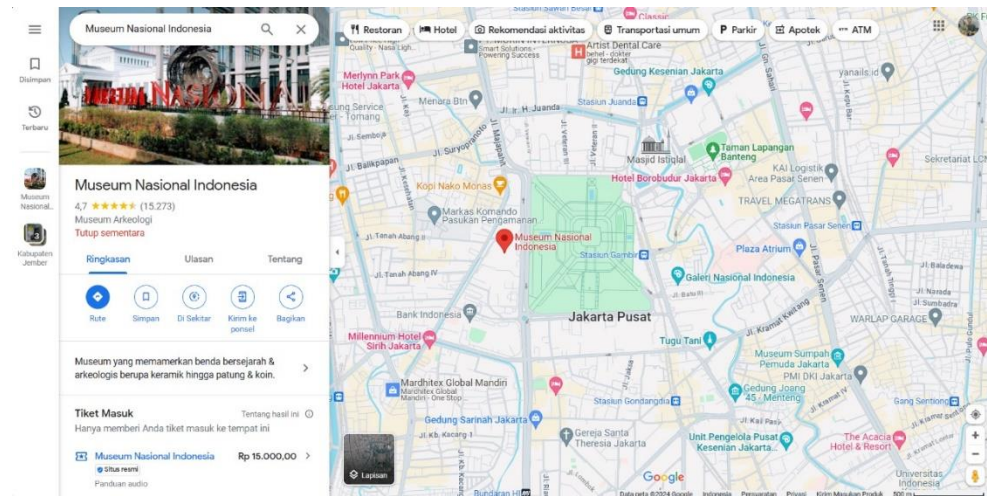
1.3.1 Lokasi Instansi

Direktorat Pelindungan Kebudayaan berlokasi di 1, Jl. Tinju No.17, RT.1/RW.3, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270.

1.3.2 Lokasi Penempatan

1.3.2.1 Museum Nasional Indonesia

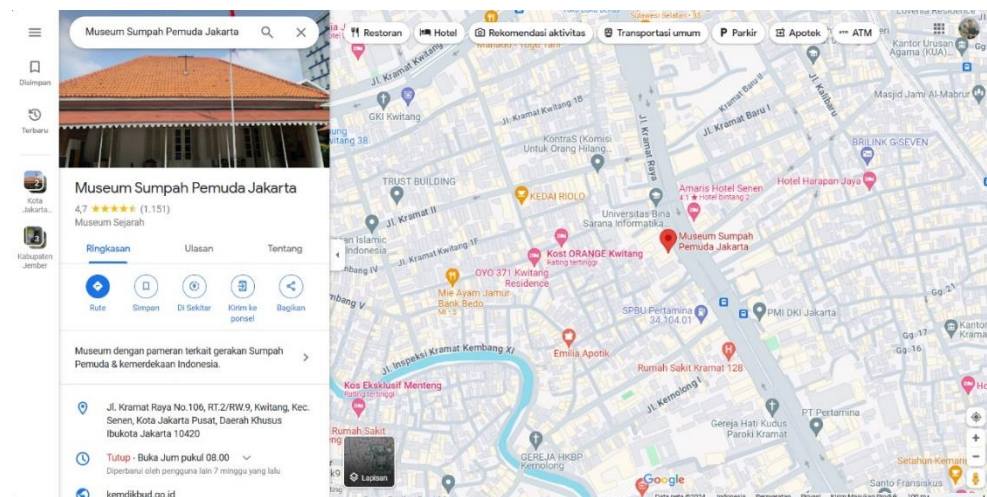
Museum Nasional Indonesia berlokasi di Jl. Medan Merdeka Barat No.12, Gambir, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110



Gambar 1. 1 Lokasi Museum Nasional Indonesia

1.3.2.1 Museum Sumpah Pemuda

Museum Sumpah Pemuda berlokasi di Jl. Kramat Raya No.106, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10420



Gambar 1. 2 Lokasi Museum Sumpah Pemuda

1.3.3 Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan magang di Direktorat Pelindungan Kebudayaan untuk ditempatkan di Museum Nasional Indonesia dan Museum Sumpah Pemuda dilaksanakan mulai tanggal 14 Agustus 2023 – 31 Desember 2023. Magang dilaksanakan secara WFO (*Work from Office*) dari hari Senin sampai hari Jumat pada jam 07.30 sampai 16.00 WIB.

1.5 Metode Pelaksanaan

Pada metode pelaksanaan ini melibatkan serangkaian tahap yang dirinci secara sistematis. Mahasiswa melakukan kegiatan dengan dibimbing oleh mentor dari Museum Nasional Indonesia dan Museum Sumpah Pemuda.

1.5.1 *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)

Sebuah pendekatan pembelajaran dengan mempraktikkan langsung metode pengumpulan data, tahapan pengumpulan data, verifikasi, dan validasi data di museum. Pembelajaran menekankan pada pengerjaan proyek nyata sebagai cara untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan bekerja pada proyek-proyek yang mencakup pertanyaan atau masalah dunia nyata, memungkinkan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran dan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis.

1.5.2 *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)

Pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah, peserta bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata.

1.5.3 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan pendekatan atau strategi penggunaan kelompok-kelompok kecil (maksimal 5 orang) dengan struktur anggota yang heterogen, sehingga terjadi saling ketergantungan positif, adanya tanggung jawab perorangan dan komunikasi yang intensif antara anggota kelompok dengan tujuan memaksimalkan proses belajar.

1.5.4 Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok merupakan pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini dapat membangun suasana saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta yang pasif dalam diskusi yang lebih luas.