

KOTA MULTIETNIS SUROSOWAN SEBAGAI *LIVING MUSEUM*: UPAYA PENDIDIKAN MULTIKULTURAL MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH KREATIF

Nuhayah^{1*}, Wawan Darmawan²

^{1,2} Pendidikan Sejarah, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudi No. 229,
Bandung 40154

*Email: nuhayah@upi.edu

Diterima: 22 Juni 2021, Disetujui: 1 Oktober 2021, Dipublikasikan: 1 November 2021

Abstract: *This study aims to determine the use of the Surosowan Multiethnic City Living Museum as a multicultural education effort through history learning. The implementation of multicultural education in history learning required the creativity of teachers to internalize the values of multiculturalism to students. The use of the living museum can be an alternative for creative history learning. One of the historical sites can be used as a living museum to realize multicultural education through creative history learning is the Surosowan Multiethnic City site. Surosowan Multiethnic City Site was built since the time of the Sultanate of Banten, consisting of various ethnic and religious settlements full of the values of inter-ethnic harmonization we can still find today. Through the Surosowan Multiethnic City Living Museum, students can learn about the values of tolerance and harmonization between ethnicities and religions nurtured since the time of the Sultanate of Banten. This activity aims for students to become democratic, pluralist, inclusive citizens, respecting human rights and justice without having to sacrifice the development of attitudes and behaviors of diversity. The implementation of living museum-based learning can be done by a history teacher through the field trip method. The learning models that can be applied are project-based learning models and cooperative learning models. This article suggests further research on other living museum-based learning.*

Keywords: *creative history learning, living museum, multicultural education, Surosowan.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Living Museum* Kota Multietnis Surosowan sebagai upaya pendidikan multikultural melalui pembelajaran sejarah. Implementasi pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah membutuhkan kreatifitas guru untuk menginternalisasikan nilai-nilai multikulturalisme kepada siswa. Pemanfaatan *Living Museum* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran sejarah kreatif. Salah satu situs sejarah yang dapat dimanfaatkan sebagai *Living Museum* guna mewujudkan pendidikan multikultural melalui pembelajaran sejarah kreatif adalah situs Kota Multietnis Surosowan. Situs Kota Multietnis Surosowan merupakan sebuah kota yang dibangun sejak masa Kesultanan Banten, terdiri dari pemukiman berbagai etnis dan agama yang sarat akan nilai harmonisasi antar etnis yang masih bisa kita jumpai hingga saat ini. Melalui *Living Museum* Kota Multietnis Surosowan, peserta didik dapat belajar tentang nilai-nilai kerukunan, toleransi dan harmonisasi antar etnis dan agama yang telah dirawat sejak masa Kesultanan Banten. Kegiatan ini membidik siswa untuk menjadi warga negara yang demokratis, pluralis, inklusif, menghargai HAM dan keadilan tanpa harus mengorbankan pembinaan sikap dan perilaku keberagamanya. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Living Museum* dapat dilakukan guru sejarah melalui metode karyawisata. Adapun model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Artikel ini menyarankan penelitian lanjutan mengenai pembelajaran berbasis *living museum* lainnya.

Kata Kunci: *Living Museum, Pembelajaran Sejarah Kreatif, Pendidikan Multikultural, Surosowan*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kaya akan keunikan dan keberagaman. Supardi mengungkapkan bahwa (2014:92) keberagaman Indonesia dapat diidentifikasi dengan adanya perbedaan budaya, sosial, agama, ras dan etnis. Hoon (2017) berpendapat bahwa Indonesia memang "secara alami" beragam secara budaya, namun masyarakat Indonesia belum menjadi masyarakat multikulturalis: seolah-olah ada kekurangan multikulturalisme dalam praktek di Indonesia, terutama dalam kebijakan publik, kesadaran sipil dan hak-hak minoritas. Hoon (2017) dan Anderson (1999) mengungkapkan bahwa pembangunan kebangsaan di Indonesia masih merupakan tugas yang belum selesai (*unfinished*), yang masih terhambat dengan primordialisme masing-masing daerah. Realitasnya masih ditemukan adanya berbagai konflik disebabkan sentimen agama dan budaya yang menghambat cita-cita mulia Bhinneka Tunggal Ika. Salah satu upaya strategis dalam membangun kesadaran multikulturalisme adalah melalui pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah sebagai media pendidikan kebangsaan erat kaitannya untuk membangun kesadaran multikulturalisme peserta didik. Pembelajaran sejarah berperan untuk membangun serta memperkuat jati diri bangsa berdasarkan kemajemukan yang ada (Hasan, 2006).

Pendidikan multikultural telah menjadi salah satu perhatian Pendidikan Nasional melalui pasal 4 UU No. 20 Tahun 2003. Pasal tersebut mengungkapkan bahwa pendidikan seharusnya diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Lionar dan Mulyana (2019) melalui identifikasi pada silabus mata pelajaran sejarah di sekolah ditemukan beberapa konten yang sarat dengan pengembangan nilai multikultural. Penelitian Syarif Hidayat (2019) menemukan pendidikan multikultural menumbuhkan adanya kreatifitas dari siswa dalam membangun keberagaman dari perspektif sejarah.

Implementasi pendidikan multikultural melalui pembelajaran sejarah membutuhkan kreativitas guru dalam menginternalisasikan nilai-nilai multikulturalisme kepada siswa.

Memanfaatkan berbagai potensi yang ada di sekitar tempat tinggal atau lingkungan peserta didik sebagai sumber dan media pembelajaran yang relevan merupakan cara kreatif yang dapat dijadikan alternatif ideal bagi seorang guru dalam mengajarkan sejarah (Astuti & Suryadi, 2020: 10). Pemanfaatan *Living Museum* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran sejarah kreatif yang memuat pendidikan multikultural. *Living Museum* bersesuaian dengan konsep *making connections*, aspek pembelajaran sejarah kreatif yang digagas oleh Bruner (1963) dan Cooper (2018) yang menekankan keterhubungan materi yang dipelajari dengan dunia nyata peserta didik untuk mendekatkan peserta didik dengan peristiwa historis (Supriatna, 2020).

Salah satu situs sejarah yang dapat dimanfaatkan sebagai *Living Museum* guna mewujudkan pendidikan multikultural melalui pembelajaran sejarah kreatif adalah Kota Multietnis Surosowan. Surosowan merupakan ibu kota Kesultanan Banten. Selain memiliki keunikan arsitektur kotanya, Surosowan juga memiliki keunikan keberagaman masyarakatnya. Kota Multietnis Surosowan merupakan sebuah kota yang dibangun sejak masa Kesultanan Banten yang masih bisa kita jumpai hingga saat ini. Kota ini terdiri dari pemukiman berbagai etnis dan agama yang sarat akan nilai harmonisasi antar etnis. Berdasarkan latar belakang diatas, artikel ini dibuat guna memaparkan bagaimakah pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah dan bagaimakah pembelajaran sejarah kreatif melalui *Living Museum* Kota Multietnis Surosowan sebagai upaya pendidikan multikultural.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Living Museum* sebagai Media dan Sumber Pembelajaran Sejarah

Museum secara sederhana adalah tempat dimana benda-benda fosil, artefak, nilai, tradisi dan norma dipamerkan dan dilestarikan (Poespowardojo, 1993). Museum memiliki fungsi dan peran utama yaitu sebagai lembaga edukatif guna generasi bangsa mewarisi sejarahnya. Menurut Andiwidjaja (2013) museum adalah sebuah tempat yang berfungsi untuk menyimpan berbagai warisan budaya

masa lalu yang digunakan untuk kepentingan masa kini. Warisan budaya tersebut adalah peninggalan-peninggalan sejarah manusia yang menjadi bukti peradaban masa lalu. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan (2017) bahwa museum sejatinya dimanfaatkan guna menjadi sumber informasi kehidupan masyarakat masa lalu.

Seringkali peristiwa sejarah bukan hanya meninggalkan benda-benda atau bangunan peninggalan bersejarah (*tangible heritage*). Tapi juga dapat berbentuk aktivitas organisasi sosial-budaya masyarakat (*intangible heritage*) (UNESCO, 2003; Australian ICOMOS, 1998). Jika museum pada umumnya memamerkan berbagai benda peninggalan sejarah, konsep *Living Museum* menjadi program yang mewadahi peninggalan sejarah yang bersifat *intangible* berupa aktivitas masyarakat sejarah yang dapat dijumpai hingga kini. Berbeda dengan museum, sebuah *Living Museum* merupakan sebuah museum yang memotret masyarakat sejarah serta segala cerita kehidupan dan tradisi masyarakatnya. Cerita akan proses dan peninggalan peradaban tersebut harus dipertahankan agar dapat diteruskan kepada generasi selanjutnya (Martokusumo, 2014).

Living Museum (Museum Hidup) merupakan konsep museum yang memuat kehidupan manusia pada masa kini yang menggambarkan bagian dari proses kehidupan masa lalu. *Living Museum* memotret kelompok masyarakat tertentu yang masih mempraktikkan suatu kebudayaan, tradisi, adat istiadat atau aktivitas tertentu yang merupakan kelanjutan dari aktivitas masyarakat tersebut dimasa lalu. *Living Museum* adalah suatu bentuk museum yang memiliki identitas sejarah dan budaya yang disajikan secara menarik dengan mengutamakan keterlibatan personal dengan konsep belajar bersama-sama dari “tangan pertama” (Hanggara, 2015).

Living Museum erat kaitannya dengan *living history*, karena kata lain dari *Living Museum* sendiri adalah *living history museum*. Berdasarkan Anderson (1982) “*Living history is an idea well known to lay historians and museum interpreters but seldom heard of in academia.*” [sejarah hidup adalah sebuah ide yang dikenal oleh sejarawan awam dan penerjemah museum tapi jarang dibahas dalam

dunia akademik]. Menurut Mayne (2017: 1) “*Living history museums are an example of experience-based sites ... that uses immersive designs to engage visitors' senses during their visits.*” [Museum sejarah hidup adalah contoh situs berbasis pengalaman ... yang menggunakan desain imersif yang melibatkan indera pengunjung selama kunjungan mereka].

Living Museum berkaitan erat dengan peninggalan yang ada di sebuah kota atau daerah. Sebagaimana disebutkan dalam situs Bwana Tucke-Tucke bahwa “*The Living Museum is an open-air museum with living actors in reconstructed clothes. The museum displays activities and equipment about a specific historical period of a particular tribe.*” [Museum hidup adalah museum terbuka dengan tokoh para aktor hidup yang memakai pakaian yang direkonstruksi. Museum menampilkan aktivitas dan perlengkapan mengenai periode sejarah tertentu dan dari suku tertentu.]. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Living Museum* menampilkan apa yang dilakukan oleh suatu masyarakat dan bagaimana masyarakat tersebut hidup.

Museum sejarah hidup dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman sejarah bagi pengunjung dengan menggunakan budaya material. Museum sejarah hidup perlu memanfaatkan salah satu pengalaman otentik, dimana secara unik melibatkan orang-orang dalam sejarah, budaya, dan warisan karena mereka memiliki koleksi bersejarah yang besar, termasuk struktur dari masa lalu yang menciptakan atau membawa kembali lingkungan sejarah pada masa kini.

Konsep *Living Museum* adalah upaya mempertahankan dan mengembangkan hidupnya sejarah dari sebuah lokasi dan menjadikan kawasan sebagai diorama hidup yang memungkinkan seseorang terjun dalam pengalaman berbudaya (Hanggara & Ramdlani, 2015: 466). Jadi *Living Museum* adalah sebuah kawasan yang memuat keaslian nilai-nilai sejarah dan budaya sebuah masyarakat dan hidup bersama masyarakat yang mendiaminya. Meninjau definisi tersebut maka mengunjungi kawasan dengan konsep *Living Museum* adalah cara yang dapat dilakukan sebagai alternatif dalam mengajarkan sejarah. Dengan

pengalaman langsung yang konkret (Edgar Dale dalam Sari, 2019), peserta didik dapat lebih nyata menghayati nilai-nilai sejarah dan budaya yang ada di lingkungan tersebut. Guru sejarah kreatif memanfaatkan konsep *living museum* sebagai tempat wisata edukasi pembelajaran sejarah demi menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik.

B. Kota Multietnis Surosowan

Situs Banten Lama merupakan situs penting yang menyimpan peninggalan sejarah yang berasal dari Kesultanan Banten Islam pada periode abad ke-19-20 M. Keberadaan Keraton Surosowan, Masjid Banten Lama, Benteng *Spellwijk*, Pelabuhan Karangantu dan lain sebagainya menjadi salah satu bukti kuat perkembangan Banten Lama sebagai wilayah Kesultanan Banten. Selain meninggalkan berbagai benda-benda dan bangunan bersejarah, Kesultanan Banten juga membangun sebuah tata kota yang luar biasa. Kota Multietnis Surosowan merupakan sebuah kota yang dibangun sejak masa Kesultanan Banten yang masih bisa dijumpai hingga saat ini. Kota ini terdiri dari pemukiman berbagai etnis dan agama yang sarat akan nilai harmonisasi antar etnis yang berkembang seiring ramainya Pelabuhan Banten sebagai pusat perdagangan internasional.

Kejayaan maritim Kesultanan Banten mencapai puncak kejayaan pada masa Sultan Ageng Tirtayasa. Pada masanya Kesultanan Banten menerapkan sistem perdagangan bebas dan melakukan kerja sama dengan negara-negara lain seperti Mekah, Karamandel, Inggris, Siam, Tonkin, Denmark, Benggala, dan Cina (Kosoh, 1979:88). Dengan berbagai usaha yang dilakukannya, Sultan Ageng Tirtayasa berhasil menjadikan Pelabuhan Karangantu sebagai salah satu pelabuhan internasional yang ramai dikunjungi berbagai bangsa di dunia (Darmawijaya, 2010 :85).

Sebagai pusat perdagangan internasional pada abad ke XVI, Pelabuhan Karangantu sebagai pelabuhan utama Kesultanan Banten menjadi pintu gerbang datangnya berbagai bangsa di dunia (Abd Rahman Hamid, 2013 :20). Saudagar China, Arab, Gujarat, Mesir dan Turki telah mengadakan transaksi perdagangan di Banten. Kemudian disusul oleh Bangsa Eropa

yaitu Belanda, Portugis, Inggris, Denmark dan Prancis. Setelah runtuhnya Malaka pada tahun 1511, Selat Sunda menjadi pintu gerbang utama para pedagang mancanegara untuk datang ke Nusantara (Sri Sutjianingsih, 1997: 18). Seiring banyaknya para pedagang Eropa yang datang ke Selat Sunda, maka kegiatan perdagangan di Nusantara dan Asia serta kedudukan barang dengan rempah-rempah di pasar internasional makin meningkat. Keberadaan letak Kesultanan Banten yang strategis yaitu di dekat Selat Sunda menjadi salah satu faktor yang memengaruhi ramainya Pelabuhan Karangantu.

Situasi perdagangan di Pelabuhan Karangantu tidak pernah sepi oleh jung-jung yang berdatangan. Beberapa komoditi yang dibawa oleh Para Saudagar China diantaranya porselen, sutera, bludru, benang emas, kain sulaman, jarum, sisir, payung, kertas, dan berbagai barang lainnya. Adapun komoditi permata dan obat-obatan dibawa oleh Orang Arab dan Persia. Komoditi lain seperti kain, kapas, dan sutra dibawa oleh Pedagang Gujarat (India). Sedangkan kain dari Eropa dan India dibawa oleh Orang Portugis. Adapun komoditi yang dijual oleh Para Pedagang Nusantara yang kemudian dibawa pulang oleh Para pedagang mancanegara ini adalah lada dan rempah-rempah.

Banten sebagai pusat perdagangan internasional, juga ramai didatangi para pedagang-pedagang nusantara yang berasal Maluku, Solor, Makassar, Sumbawa, Gresik, Juwana dan Sumatra yang ikut berdagang di Banten Lama, sehingga situasi perdagangan di Pelabuhan Karangantu tidak pernah sepi oleh kapal-kapal yang berdatangan. Berkembangnya aktivitas perdagangan yang semakin ramai di Banten, maka pihak kesultanan membangun sarana dan prasarana yang mendukung mulai dari pasar, pelabuhan, gudang, penginapan, pembuatan mata uang. Kesultanan Banten memiliki sebuah pasar besar yang terletak sebelah timur dekat laut di luar tembok kota. Pasar ini memuat perdagangan besar dengan perdagangan kecil, asing dan domestik, laki-laki dan perempuan, dan bahan makanan sehari-hari dengan barang dagangan dari tempat yang jauh. Di Pasar ini, Para saudagar dari berbagai bangsa melakukan perdagangannya. Adapun bangsa-bangsa itu berasal dari Nusantara dan Luar

Nusantara, diantaranya: Portugis, Arab, Turki, Cina, Keling, Pegu, Melayu, Bengala, Gujarat, Malabar, Abesinia, dan dari banyak daerah di Nusantara. Para penduduk pribumi menjual lada dan bahan makanan kepada pembeli asing, sementara setiap saudagar asing diberikan tempat untuk menjual barang dagangan mereka. Selain itu, pasar ini juga merupakan yang menjual berbagai kebutuhan harian seperti beras, sayuran, buah-buahan, gula, ikan, dan daging serta tempat untuk menjual hewan ternak, tekstil, lada, cengkih, dan pala, senjata perkakas dan barang-barang lainnya (Safri Burhanuddin, dkk., 2013: 109)

Banyaknya para pedagang baik yang berasal dari luar negeri maupun dari dalam negeri membuat Kesultanan Banten mengatur pemukiman penduduk asing dan lokal. Pemukiman ini dibedakan berdasarkan suku bangsa dan jenis pekerjaannya, hingga sampai saat ini pun sisa-sisa pemukiman tersebut masih bisa dijumpai yaitu antara lain:

- 1) Kampung Bugis yang terletak di sisi timur dari kota Banten Hingga kini masih dapat kita jumpai beberapa rumah yang mencirikan masyarakat Bugis.
- 2) Kampung Pakojan yang berada di sisi utara dari Kota Banten Lama merupakan pemukiman dari orang-orang Arab, India, Gujarat, dan Turki, tetapi saat ini pada pemukiman ini hanya tinggal tersisa reruntuhan saja.
- 3) Kampung Pecinan yang berada di sisi barat dari Kota Banten Lama ini ditandai dengan adanya Klenteng Avalokiteswara yang merupakan salah satu klenteng tertua di Pulau Jawa, Klenteng ini dibangun pada masa pemerintahan Syarif Hidayatullah. Selain itu juga terdapat sebuah gerbang, masjid, dan makam dari orang Cina.
- 4) Perkampungan Eropa yang berada di sudut utara dari kota Banten Lama ditandai dengan adanya Benteng *Speelwijk* sebagai benteng pertahanan dan juga terdapat pemakaman dari orang Eropa.
- 5) Kampung Kebalen, kampung ini merupakan pemukiman orang-orang

Bali, tetapi sangat disayangkan karena saat ini sudah tidak menampakkan bekas-bekas dari pemukiman orang-orang Bali. Ini dikarenakan berkembangnya pembangunan dimana salah satunya adalah pembangunan terminal Banten Lama.

C. Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah

Secara bahasa, multikultural terbentuk dari kata multi yang berarti banyak dan kultur yang berarti budaya. Secara hakiki, pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa multikultural adalah sebuah sikap pengakuan bahwa setiap manusia dalam suatu komunitas sejatinya memiliki kebudayaannya masing-masing yang berbeda dan bersifat unik. Konsep multikultural berbeda dengan konsep keanekaragaman. Karena multikulturalisme bukan hanya tentang keanekaragaman, tapi juga kesadaran kebudayaan dalam kesederajatan atau kesetaraan (Mahfud, 2016: 75).

Pendidikan multikultural secara sederhana merupakan sikap pengakuan terhadap perbedaan budaya orang lain ditunjukkan dengan sikap peduli dan saling menghargai atas perbedaan tersebut (Ghazi, 2012). Pendidikan multikultural merupakan suatu proses menginternalisasikan pemahaman untuk hidup secara tulus dan saling menghormati serta toleran terhadap keanekaragaman budaya yang ada (Retnawati, 2016:92). Dalam konteks deskriptif, pendidikan multikultural sejatinya erat kaitannya dengan bahaya diskriminasi, penyelesaian konflik dan mediasi, serta penanaman nilai-nilai toleransi, perbedaan *ethno-cultural* dan agama, hak asasi manusia, demokratisasi, pluralitas, kemanusiaan universal, dan subjek-subjek lain yang relevan (Tilaar, 2002: 15). Pendidikan multikultural merupakan sebuah konsep pendidikan memanfaatkan keanekaragaman etnis, budaya, bahasa, agama, status sosial, gender, dan masih banyak lagi yang ada di tengah-tengah siswa dan masyarakat guna menanamkan sebuah pemahaman bahwa keanekaragaman budaya sejatinya harus dihargai dan dihormati dalam sikap kehidupan sehari-hari (Retnawati, 2016: 92).

Menurut Gorski, ada tiga tujuan dasar pendidikan multikultural, yaitu: 1) memberikan kebebasan yang setara kepada setiap anak untuk mendorong potensi mereka; 2) membuat anak-anak siap untuk mencapai prestasi akademik seperti yang ditunjukkan oleh potensi mereka; 3) membuat anak-anak sadar secara sosial dan aktif berperan sebagai penduduk terdekat, publik, dan di seluruh dunia. Pendidikan multikultural difokuskan pada tujuan memberikan semua siswa kebebasan setara tanpa membedakan status keuangan; seks; arah seksual; atau yayasan etnis, perasaan tau sosial (Parkay dan Standford, 2011: 35).

Supardi (2014) menjelaskan bahwa pendidikan sejarah merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan guna mengembangkan kesadaran multikultural. Hal ini senada disampaikan oleh Siti Nurjanah (2017) bahwa salah satu sarana yang efektif untuk memprogandakan dan menanamkan kesadaran multikultural adalah melalui pembelajaran sejarah. Pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah harus mawadahi perbedaan sosial siswa, memanfaatkan keragaman budaya di sekitar mereka sebagai materi guna menanamkan nilai-nilai multikultural, memberikan pemahaman tentang kebudayaan orang lain, meningkatkan jiwa identitas Bhineka Tunggal Ika, menciptakan perilaku yang bermoral, dan dapat menggunakan budaya individu siswa sebagai komponen siswa untuk membuat "kebebasan setara bagi siswa untuk berprestasi" (Hasan, 2012: 109). Harapannya, kesadaran multikultural yang diciptakan melalui pendidikan multikultural bukan hanya menjadikan siswa memahami dan menghargai perbedaan di lingkungannya, tetapi juga memiliki kepekaan akan kesetaraan dan persamaan dalam keberagaman yang pada akhirnya dapat menciptakan integrasi bangsa yang unik dan beragam (Supardan, 2009: 97).

D. Pendidikan Multikultural melalui *Living Museum* Kota Multi-etnis Surosowan

Implementasi pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah membutuhkan kreativitas guru dalam menginternalisasikan nilai-nilai multikultural kepada siswa. Pemanfaatan *Living Museum* ini dapat menjadi

salah satu alternatif pembelajaran sejarah yang kreatif. Salah satu situs sejarah yang dapat dimanfaatkan sebagai *Living Museum* guna mewujudkan pembelajaran sejarah kreatif adalah Kota Multi-etnis Situs Banten Lama. Kota Multi-etnis Surosowan merupakan sebuah kota yang dibangun sejak masa Kesultanan Banten yang masih dapat dijumpai hingga saat ini. Kota ini terdiri dari pemukiman berbagai etnis dan agama yang sarat akan nilai harmonisasi antar etnis.

Melalui *Living Museum* Kota Multi-etnis di situs Banten Lama, peserta didik dapat belajar tentang nilai-nilai kerukunan, toleransi dan harmonisasi antar etnis dan agama yang telah dirawat sejak masa Kesultanan Banten. Kegiatan ini bertujuan agar siswa untuk menjadi warga negara yang toleran, pluralis, menghargai hak asasi manusia dan bersikap adil serta demokratis dalam keberagaman. Sebagaimana tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri yaitu menjadikan berbagai perbedaan sejarah di masa lalu sebagai pelajaran untuk masa depan yang lebih baik. Pembelajaran sejarah yang terintegrasi pendidikan multikultural, diharapkan dapat membentuk siswa yang memiliki rasa tanggung jawab yang kuat dan menghindari stereotip dan stigma sosial yang menghambat integrasi nasional, sehingga dapat mengurangi konflik-konflik disebabkan perbedaan budaya, agama atau suku tanpa harus menghilangkan rasa kebanggaan dan mengakui eksistensi keunikan budayanya masing-masing. (Wirasari, 2018).

Living museum ini menjadi sebuah media pengenalan bagi siswa tentang etnis dan budaya lain sehingga akan tercipta sikap menghargai, menghormati, dan toleransi. Dengan memberikan contoh-contoh nyata yang ada di kehidupan sekitar kita akan terbentuk pola pikir baru bahwa bahwa semua budaya itu berbeda dan memiliki keunikannya masing-masing. Dengan pola pikir tersebut, siswa dapat belajar bahwa perbedaan adalah hal yang wajar dan tidak perlu dipermasalahkan.

Upacara perayaan hari besar berbagai etnis dapat berdampingan dan saling menghormati. Vihara Avalokitesvara yang hingga kini masih digunakan sebagai tempat ibadah sering dibanjiri pengunjung pada hari imlek dan lainnya. Begitu pula Masjid Agung

Banten menunjukkan akulturasi kebudayaan yang memuat unsur kebudayaan China, Eropa dan Arab. Melihat gambaran kehidupan masyarakat tersebut, Peserta didik dapat mengembangkan imajinasi sejarah (Morris, 2009; Cooper, 2018) dan kreativitasnya untuk menyelesaikan berbagai problem etnis di masa kini. Tujuan pendidikan multikultural tidak hanya untuk memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari siswa, tetapi juga untuk memiliki kepribadian yang kuat, demokratis, pluralistik dan manusiawi setiap saat (Yakin dalam Farida Hanum, 2009:7).

Guru sejarah kreatif memanfaatkan konsep *Living Museum* sebagai tempat wisata edukasi pembelajaran sejarah yang tentunya tidak membuat peserta didik merasa bosan ketika proses pembelajaran yang selalu dilakukan di dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Living Museum* dilakukan guru sejarah melalui berbagai metode karyawisata. Siswa dapat berkunjung ke kota multietnis situs Banten Lama dibimbing oleh guru. Siswa akan mengamati secara langsung bagaimanakah kehidupan multietnis di daerah tersebut. Mengunjungi kawasan dengan konsep *Living Museum* adalah cara yang dapat dilakukan sebagai alternatif dalam mengajarkan sejarah. Dengan pengalaman langsung yang konkret (Edgar Dale dalam Sari, 2019) peserta didik dapat lebih nyata menghayati nilai-nilai sejarah dan budaya yang ada di kawasan tersebut.

Model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan. Model pembelajaran berbasis proyek menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tentang Sejarah Kota Multietnis Situs Banten Lama dan kehidupan masyarakatnya. Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa dibagi dalam beberapa kelompok menyelesaikan proyek tentang Sejarah Kota Multietnis Situs Banten Lama dalam jangka waktu yang sudah ditentukan. Kelompok siswa dikelompokkan secara beragam dalam tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik, untuk bekerja sama dan melakukan berbagai kegiatan belajar guna meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Siswa dapat mengadakan wawancara dan dokumentasi, belajar untuk menerima perbedaan dan mengamati harmonisasi yang terjadi disana (Wirasari, 2018).

Model pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas belajar siswa, suasana belajar yang kondusif, mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang dimiliki siswa seperti keterampilan mengambil keputusan, kemampuan kreativitas, dan kemampuan *problem solving*. Selain itu, model PBL juga dinilai sangat baik dalam membangun interaksi aktif antar siswa dan guru, siswa dan siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif antar siswa dengan latarbelakang yang beragam, sehingga siswa dapat saling menghormati budaya lain, toleransi terhadap perbedaan, terbuka, dan jujur dalam berinteraksi dengan teman yang berbeda suku, agama, etnis, dan budayanya (Wirasari, 2018).

Sudrajat (2009: 89) mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis pendidikan multikultural diharapkan dapat membentuk guru yang memperlakukan siswa secara demokratis dan adil tanpa melihat perbedaan budayanya, memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berkarya dan berprestasi serta menciptakan budaya yang sehat di lingkungan sekolah serta menjadikan suasana yang lebih kondusif dalam interaksi sosial antara siswa dan siswa serta siswa dan guru.

Peserta didik juga dapat mengembangkan gagasan kreatif dan inovatif untuk mengembangkan destinasi wisata sejarah situs Banten Lama yang kini tengah direvitalisasi. Melalui pembelajaran sejarah kreatif ini, diharapkan peserta didik dapat mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna, belajar tentang indahnya keberagaman dan bagaimana cara menghargainya serta belajar untuk mengembangkan ide dan tindakan kreatif dalam memecahkan masalah dan mengolah berbagai potensi daerahnya.

KESIMPULAN

Living Museum memotret kelompok masyarakat tertentu yang masih mempraktikkan suatu kebudayaan, tradisi, adat istiadat atau aktivitas tertentu yang merupakan kelanjutan

dari aktivitas masyarakat tersebut dimasa lalu. *Living museum* menjadi alternatif kreatif media dan sumber pembelajaran sejarah. Belajar sejarah melalui *living museum* dapat mengajak peserta didik untuk mengenal dan mengamati langsung segala tradisi dan kebudayaan suatu masyarakat yang juga terjadi masa lalu. Pemanfaatan *Living Museum* Kota Multietnis Surosowan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran sejarah kreatif yang memuat pendidikan multikultural.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, Abd Rahman. 2013. *Sejarah Maritim In donesia*. Yogyakarta: Ombak.
- Anderson, J. 1982. *Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums*. *American Quarterly*, 34(3), 290-306. doi:10.2307/2712780
- Australia ICOMOS. 1988. *Charter for the conservation of places of cultural significance (The Burra charter)*.
- Bruner, J. S. 1963. *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Burhanuddin, Safri, dkk. 2003. *Sejarah Maritim Indonesia*. Pusat Kajian Sejarah dan Budaya Maritim Asia Tenggara: Diponegoro
- Cooper, H. 2018. *What is creativity in history, in Education*. 3-13, (6), pp. 636-647, diunduh dari <http://insight.cumbria.ac.uk>
- Darmawan, W. (2007). *Living History: Sebuah Model Pembelajaran Sejarah Lokal dalam Sejarah Lokal: Penulisan dan Pembelajaran di Sekolah (ed. Agus Mulyana & Restu Gunawan)*. Bandung: Salamadani Press.
- Darmawijaya. 2010. *Kesultanan Islam Nusantara* Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- H.A.R. Tilaar. 2002. *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Paedagogik Transformatif Untuk Indonesia*, Jakarta: Grasindo
- Hanggara, W., Amiuza, C.B., & Ramdlani, S. 2015. *Perancangan Museum Pinisi dengan menerapkan Konsep Living Museum di Bulukumba*. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, Vol. 3, No.85
- Hasan, S.H. 2017. *Museum Bagi Pendidikan Sejarah Nasional*. Departemen Pendidikan Sejarah diakses pada <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/museum-bagi-pendidikan-sejarah-nasional/>
- Juliadi, dkk. 2005. *Ragam pusaka budaya banten*. Serang : Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang, Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang.
- Kosoh S, dkk., *Sejarah Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Kebudayaan, 1979
- Lubis, Nina H. 2003. *Banten dalam Pergumulan Sejarah : Sultan, Ulama, dan Jawara*. Serang : LP3ES.
- Martokusumo, Widjaja. 2014. *Kota (Pusaka) Sebagai Living Museum*. Conference Paper dalam Temu Pusaka Indonesia 2014,
- Mayne, Marina H. 2017. *Rebuilding the Past: Understanding the Role of Objects in Creating Authentic Experiences for Visitors to Living History Museum*. (Tesis). Washington: University of Washington.
- Morris, R.V. 2009. *Bringing History to Life : First Person Historical Presentation in Elementary and Middle Classroom*. New York : Rowman and Littlefield Education.
- Poespowardoyo, Soerjanto. 1993. *Strategi Kebudayaan: Suatu Pendekatan Filosofis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, P. 2019. *Analisis terhadap kerucut pengalangan Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran*. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58-78.
- Supardi. 2014. *Pendidikan Multikultural Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. 2020. *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: Rosda