

## ***Parenting Goes to Museum: Kegiatan Edukasi di Museum untuk Anak dan Orang Tua***

### ***Parenting Goes to Museum: Educational Activity in Museum for Children and Parents***

<sup>1</sup>Desy Chrisnatalia, <sup>2</sup>Andriyati Rahayu, <sup>1</sup>Mira K Putri

<sup>1</sup>Care Consulting, Jakarta

<sup>2</sup>Jurusan Arkeologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia, Depok

Korespondensi: A.Rahayu, [ra\\_hayu@ui.ac.id](mailto:ra_hayu@ui.ac.id)

Naskah Diterima: 25 Juni 2021. Disetujui: 16 Januari 2022. Disetujui Publikasi: 2 Oktober 2024

**Abstract.** The community service program targets parents and children who visit Museum Nasional. Visiting the museum should be a means of education for visitors, especially parents and children. Parents' limited knowledge of museum content and the ability to play with children can be an obstacle for parents in providing an educational and fun experience for children at the museum. The purpose of the Parenting Goes to Museum activity is to help parents by providing opportunities for children to learn about the museum's contents in a fun way and, at the same time, educate parents about parenting. The methods used in the parenting seminar are lectures and case studies, while on the museum tour, activities are problem-based learning, cooperative learning, and storytelling. The benefits of the activities obtained by parents and children are to provide opportunities for children to learn about the museum's collections in a fun way and develop parenting skills. The result of this community service is increasing parents' understanding of the children's character and skills in parenting and the children's enthusiasm to explore the museum contents and their knowledge of the museum collections.

**Keywords:** *Museum, children, parents, education.*

**Abstrak.** Khalayak sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah orang tua dan anak yang mengunjungi Museum Nasional. Kunjungan ke museum dapat menjadi sarana edukasi bagi pengunjung terutama orang tua dan anak. Keterbatasan orang tua dalam hal pengetahuan isi museum dan kemampuan bermain dengan anak dapat menjadi hambatan bagi orang tua untuk dapat memberikan pengalaman yang edukatif dan menyenangkan bagi anak di museum. Tujuan kegiatan *Parenting Goes to Museum* yang adalah membantu orang tua untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari isi museum dengan cara yang menyenangkan dan sekaligus mengedukasi orang tua tentang cara pengasuhan. Metode yang digunakan pada kegiatan seminar *parenting* adalah ceramah dan studi kasus. Sementara pada kegiatan tur museum adalah *problem based learning*, *cooperative learning*, dan *story telling*. Manfaat kegiatan yang diperoleh orang tua dan anak adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengenai koleksi museum lewat cara yang menyenangkan dan juga mengembangkan kemampuan pengasuhan (*parenting*) orang tua. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini yaitu bertambahnya pemahaman orang tua mengenai karakter anak dan keterampilan mereka dalam pengasuhan, serta antusiasme anak untuk mengeksplorasi isi museum sekaligus wawasan mereka mengenai koleksi museum.

**Kata Kunci:** *Museum, anak, orang tua, edukasi.*

### **Pendahuluan**

Museum dapat menjadi kunjungan wisata alternatif bagi keluarga. Sebagai tempat kunjungan wisata yang penuh dengan nilai edukatif, museum perlu

menjadi tempat yang menarik dan memberikan nilai edukatif bagi orang tua dan anak. Penelitian Wibowo (2015) menunjukkan bahwa kelompok pelajar (usia anak) dan keluarga adalah yang paling mendominasi museum. Orang tua yang mendampingi anak di museum dapat memiliki peran penting sebagai orang dewasa yang memberikan edukasi tentang isi museum kepada anak. Museum dengan fungsi edukatifnya, tidak hanya perlu menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi oleh orang tua dan anak, namun dapat menjadi wadah belajar bagi mereka. Berbagai peninggalan manusia atau benda-benda yang ditemui di museum dapat menjadi sumber pembelajaran bagi anak dan orang tua. Orang tua sebagai pendamping anak di museum dapat berperan menjadi orang dewasa yang membantu anak mempelajari isi museum.

Menurut International Council of Museum, museum adalah suatu institusi nirlaba yang sifatnya permanen, bertujuan memberikan pelayanan kepada masyarakat umum dan perkembangannya, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, pelestarian, penelitian, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata maupun tidak nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi edukasi, dan kesenangan (ICOM, 2007). Sebagai institusi publik, tentu museum terbuka bagi siapa saja. Idealnya sebuah museum dapat menarik minat seseorang untuk datang dan melakukan kegiatan di dalamnya (Paramitasari, 2015). Namun, membentuk museum yang ideal dan menarik minat masyarakat untuk mengunjunginya tidaklah mudah.

Ada berbagai alasan yang menghambat orang tua untuk terlibat dalam aktivitas anak di museum. Penelitian Wibowo (2015) mengenai Persepsi Kualitas Layanan Museum di Indonesia menunjukkan bahwa orang tua yang datang ke museum mengantar anaknya umumnya kurang tertarik untuk mempelajari isi museum. Orang tua cenderung melihat aktivitas mempelajari isi museum sebagai hal yang membosankan (Wibowo, 2015). Padahal orang dewasa yang mendampingi anak di museum dapat membentuk pemahaman anak mengenai isi/artefak museum (Ahmad dkk., 2013). Kondisi tersebut dapat menyebabkan terhambatnya peran orang tua dalam mendampingi dan memberikan edukasi bagi anak selama di museum. Pada akhirnya keterlibatan orang tua dalam museum terbatas pada rekreasi ke museum, tanpa memperkenalkan secara detil benda-benda koleksi museum kepada anak.

Hambatan lainnya bagi orang tua untuk terlibat dalam aktivitas anak di museum adalah ketidakpercayaan diri dan kurangnya pengetahuan orang tua mengenai cara bermain di museum (Downey, Krantz & Skidmore, 2010). Bermain menjadi media pembelajaran yang baik bagi anak karena anak-anak belajar paling baik ketika pengalaman belajar yang dimiliki cenderung menyenangkan dan memberikan kesempatan baginya untuk terlibat di dalam pembelajaran aktif langsung (Dockett, Main, & Kelly, 2011). Anderson dkk., (2002) menyatakan lebih lanjut bahwa kegiatan museum akan memiliki dampak dan arti yang besar pada anak ketika kegiatan dan pengalaman di museum melibatkan konteks sosial-budaya yang familiar untuk anak, yaitu misalnya melalui bermain dan bercerita. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan cara efektif bagi anak untuk mempelajari berbagai hal yang terdapat di museum.

Kurangnya keterlibatan orang tua dalam memberikan aktivitas yang edukatif dan menyenangkan bagi anak selama di museum dapat menyebabkan anak memiliki pengalaman yang kurang edukatif dan menyenangkan di museum. Beberapa museum di Indonesia mencoba melakukan berbagai cara untuk dapat mengatasi hal tersebut. Misalnya museum mencoba memiliki kegiatan tur museum yang berbentuk permainan untuk anak. Sebagai contoh beberapa museum telah bekerja sama dengan “Komunitas Main ke Museum”. Komunitas ini mengajak anak-anak sekolah mengenal benda-benda koleksi museum lewat permainan dan

kuis (Rossa & Rachmawati, 2018). Kendati demikian, tidak banyak ditemukan museum di Indonesia yang memberi anak kesempatan untuk melakukan tur museum dengan metode bermain dalam mempelajari isinya. Kondisi ini mendorong penulis untuk mengadakan kegiatan tur museum yang menerapkan metode bermain. Tur Museum dengan metode bermain diharapkan dapat membuat anak-anak tertarik untuk datang ke museum, sekaligus memberi kesempatan besar bagi mereka untuk mempelajari isi museum.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertemakan *Parenting Goes to Museum*, yang tujuannya adalah melakukan kegiatan tur museum bagi anak dan seminar pengasuhan (*parenting*) bagi orang tua. Tur museum diharapkan dapat membantu orang tua dalam memberikan pengalaman edukatif dan menyenangkan bagi anak selama di museum, dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi isi museum lewat cara interaktif dan menyenangkan. Seminar *parenting* diberikan pada orang tua untuk melengkapi mereka dengan pengetahuan dan keterampilan mengasuh anak yang efektif. Melalui seminar *parenting* yang dilakukan dalam kegiatan *Parenting Goes to Museum*, museum tidak hanya memberikan pengalaman edukatif bagi anak namun juga orang tua. Seminar *parenting* merupakan salah satu bentuk pendidikan non formal bagi orang tua yang selalu dituntut untuk mampu menerapkan pengasuhan efektif bagi anak-anaknya. Pendidikan dapat mengarahkan peserta didik pada pemahaman dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan (Areni dkk., 2019). Oleh karenanya adanya seminar *parenting* diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan orang tua sebagai orang dewasa yang mampu berinteraksi secara efektif dengan anaknya.

Intervensi yang diberikan dalam bidang *parenting* pada negara berkembang dapat berdampak positif pada orang tua, misalnya meningkatkan kepekaan orang tua terhadap anak, meningkatkan kemampuan respon verbal orang tua terhadap anak, mengurangi masalah perilaku anak dan lain-lain (Tomlinson & Andina, 2015). Adanya kegiatan seminar *parenting* dalam *Parenting Goes to Museum* menjadi salah satu bentuk intervensi dan sekaligus membantu orang tua memberikan pengalaman yang edukatif dan menyenangkan bagi anak di museum. Melalui *Parenting Goes to Museum*, orang tua di tengah kesibukannya bekerja dan mengasuh anak juga dapat menggunakan waktunya di museum menjadi lebih bermanfaat bagi diri sendiri.

Kegiatan *Parenting Goes to Museum* ditujukan sebagai edukasi orang tua dan anak di museum. Tujuan edukasi kepada orang tua adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua mengenai pengasuhan yang efektif. Edukasi pada anak bertujuan untuk menambah wawasan pengetahuan anak tentang isi museum. Lebih lanjut, kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat anak untuk mempelajari isi museum melalui cara yang menyenangkan. *Parenting Goes to Museum* diadakan di Museum Nasional Jakarta dengan melibatkan Psikolog Anak, Arkeolog, Sarjana Ilmu Sejarah, dan sejumlah mahasiswa Fakultas Psikologi.

### **Metode Pelaksanaan**

**Tempat dan Waktu.** Kegiatan dilakukan di Museum Nasional pada tanggal 8 Agustus 2015, pukul 08.45 – 11.45 WIB. Kegiatan terdiri dari dua aktivitas, yaitu tur museum untuk anak dan seminar *parenting* untuk orang tua.

**Khalayak Sasaran.** Peserta kegiatan adalah orang tua dan anak usia TK sampai dengan SD yang mendaftar untuk mengikuti kegiatan *Parenting Goes to Museum* di Museum Nasional. Ada 34 peserta orang tua dan 42 peserta anak. Peserta anak terbagi menjadi dua kelompok, yakni 17 orang usia TK (4-6 tahun) dan 25 orang usia SD (7-12 tahun)

**Metode Pengabdian.** Kegiatan edukasi dalam *Parenting Goes to Museum* akan dilakukan dengan metode :

1. Seminar *parenting* yang akan dibawakan oleh Psikolog Anak.  
Metode pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah. Orang tua akan mendapat penjelasan mengenai kiat praktis mengasuh anak sesuai dengan temperamen anak. Lalu dilanjutkan dengan studi kasus, yakni mendiskusikan masalah-masalah pengasuhan yang muncul dalam keluarga berikut penanganannya.
2. Tur Museum. Metode pembelajaran yang digunakan adalah:
  - a. *Problem based learning*. Anak menyelesaikan suatu tugas terkait beberapa koleksi museum yang telah ditentukan.
  - b. *Cooperative learning*. Anak bekerjasama melakukan suatu kegiatan.
  - c. *Story telling*. Fasilitator menyampaikan cerita tentang beberapa koleksi museum.

Adapun tahapan yang dilakukan agar acara terlaksana dengan baik, yaitu :

- a. Korespondensi dengan pihak museum.  
Tim beberapa kali mendatangi museum nasional untuk memastikan kesediaan dan kesiapan pihak museum sebagai penyedia tempat untuk kegiatan ini. Pihak museum nasional menyambut baik dan bersedia memfasilitasi kegiatan ini.
- b. Penyusunan modul.  
Modul disusun oleh Tim Psikolog Anak, Arkeolog, dan Sarjana Ilmu Sejarah. Oleh karena kegiatan ini terdiri dari dua acara, maka modul yang disusun terdiri dari modul tur museum bagi anak dan modul seminar *parenting* bagi orang tua. Seminar *parenting* bertemakan Kiat Praktis Mengenali Temperamen Anak.
- d. Pelatihan fasilitator.  
Peran fasilitator sangat penting dalam acara tur museum karena mereka yang akan membimbing anak-anak untuk memahami koleksi museum dengan cara bermain.
- e. Promosi.  
Kegiatan ini terbuka untuk umum. Untuk itu, tim mencetak dan menyebarkan brosur kegiatan kepada masyarakat serta menggunakan media sosial sebagai sarana promosi.
- f. Korespondensi dan koordinasi dengan psikolog yang akan membawakan seminar *parenting*.

**Indikator Keberhasilan.** Ada dua indikator keberhasilan pada kegiatan seminar orang tua. Pertama, keaktifan peserta dalam menanggapi materi narasumber yang terlihat dari perilaku bertanya dan berpendapat. Kedua, umpan balik positif dari orang tua berkaitan dengan pemahaman mereka mengenai temperamen anak dan keterampilan dalam pengasuhan. Selanjutnya, pada kegiatan tur museum terdapat dua indikator keberhasilan. Pertama, pengenalan anak terhadap koleksi museum yang terlihat dari kemampuan anak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan benar. Kedua, keterlibatan anak secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan yaitu mendengarkan presentasi tentang teknis kegiatan, bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, mendengarkan cerita tentang arca Ganesha, serta kegiatan mewarnai kendi dan gambar arca.

**Metode Evaluasi.** Metode evaluasi yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung, kemudian dilanjutkan dengan wawancara melalui diskusi setelah kegiatan selesai. Peserta orang tua dan anak akan berkumpul bersama di Ruang Auditorium Museum Nasional setelah menjalani kegiatan seminar *parenting* dan tur museum. Beberapa perwakilan dari

orang tua dan anak akan diminta untuk menceritakan persepsi mereka terhadap kegiatan yang telah dilakukannya. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada para fasilitator untuk menggali hasil pengamatan mereka terhadap anak dan orang tua selama kegiatan berlangsung.

### **Hasil dan Pembahasan**

*Parenting Goes to Museum* ini diadakan pada hari Sabtu, tanggal 8 Agustus 2015 di Museum Nasional. Acara yang berkonsepkan seminar *parenting* dan tur museum untuk anak dimulai dari pukul 08.45 – 11.45 WIB. Kegiatan ini dilakukan secara paralel, yakni pada saat bersamaan, orang tua akan mengikuti kegiatan seminar *parenting* dan anak-anak mereka akan mengikuti kegiatan tur museum. Total peserta adalah 76 orang, yang terdiri dari 34 orang tua dan 42 orang anak. Peserta anak dibagi menurut kelompok usia. Kelompok TK terdiri dari 17 anak berusia 4-6 tahun, dan 25 anak yang berusia 7-12 tahun ada dalam Kelompok SD. Seminar *Parenting* dibawakan oleh praktisi psikologi klinis anak. Melalui seminar bertajuk “Pentingnya Mengetahui Temperamen Anak”, orang tua diharapkan dapat mengenali temperamen anak dan mengetahui berbagai kiat praktis dalam mengasuh anak secara efektif sesuai dengan temperamen yang dimiliki anak.

#### **A. Seminar *Parenting* Untuk Orang tua**

Seminar *Parenting* dibawakan oleh praktisi psikologi klinis anak. Melalui seminar bertajuk “Pentingnya Mengetahui Temperamen Anak”, narasumber memberikan ceramah dalam bentuk presentasi berkaitan dengan topik mengenali temperamen anak. Selain itu narasumber menggunakan studi kasus yang membahas mengenai permasalahan pengasuhan anak yang umumnya dialami oleh orang tua. Melalui pembahasan kasus, orang tua belajar berbagai kiat praktis dalam mengasuh anak secara efektif sesuai dengan temperamen yang dimiliki anak. Pada Gambar 1 tampak suasana seminar *parenting* yang dihadiri oleh orang tua yang membawa anaknya ke museum.



Gambar 1. Seminar *parenting* pentingnya mengenali temperamen anak

#### **B. Kegiatan Tur Museum Kelompok TK**

Kelompok TK melakukan kegiatan bersama dengan dua fasilitator di ruang Kid’s Corner Museum Nasional, yaitu sebuah ruangan khusus yang disediakan oleh Museum Nasional untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak. *Story telling* pada kelompok TK mencakup kegiatan mendengarkan cerita tentang tokoh Ganesa

yang menjadi salah satu koleksi Museum Nasional. Fasilitator memulai dengan menceritakan mitologi Ganesha yang merupakan anak dari Siwa dan Parwati, kemudian menjelaskan bagian-bagian tubuh Ganesha beserta mitologinya. Setelah itu dilanjutkan dengan metode *cooperative learning* yaitu aktivitas bermain bersama. Anak-anak akan diajak untuk mewarnai gambar Ganesha, sementara fasilitator memberi info mengenai bagian-bagian dari Ganesha sesuai mitologi yang telah diceritakan sebelumnya. Misalnya Ganesha mempunyai empat tangan, yang masing-masing memegang kapak, mangkuk, tasbih dan patahan taring, kemudian dikaitkan dengan mitologinya. Dengan begini, anak diharapkan dapat lebih mengenal tokoh Ganesha. Gambar 2 menunjukkan suasana kegiatan tur museum kelompok TK.



Gambar 2. Kelompok TK di ruang Kid's Corner Museum Nasional

Setelah menyelesaikan aktivitas mewarnai tokoh Ganesha, kelompok TK melakukan aktivitas mewarnai kendi yang disediakan pihak museum. Peserta juga akan diberi pengetahuan mengenai bagian-bagian dan fungsi kendi di masyarakat pada masa lalu. Selesai acara, peserta diizinkan untuk membawa pulang gambar Ganesha dan kendi yang sudah mereka warnai. Tabel 1 memberikan gambaran kegiatan pada kelompok TK

Tabel 1. Gambaran Kegiatan Kelompok TK

No	Kegiatan dan Tujuan	Durasi	Metode	Prosedur
1.	Cerita Ganesha Tujuan: Peserta lebih mengenal tokoh Ganesha dan mengetahui nilai-nilai positif yang diajarkan oleh Ganesha	15 menit	<i>Story telling</i>	Semua kelompok bersama-sama mendengarkan cerita tentang Ganesha yang disampaikan oleh fasilitator dengan menggunakan gambar-gambar sesuai isi cerita. Peserta mendapat kesempatan bertanya tentang tokoh Ganesha. Fasilitator menyampaikan hal-hal positif yang dapat ditiru dari tokoh Ganesha.
2.	Mewarnai Gambar Arca (Ganesha) dan Kendi Tujuan: Peserta lebih mengenal tokoh	30 menit	<i>Cooperative learning</i>	Kelompok 1 akan mewarnai gambar Ganesha, dan kelompok 2 akan mewarnai kendi. Saat kedua kelompok

Ganesha dan mengetahui nilai-nilai positif yang diajarkan oleh Ganesha

selesai dengan kegiatan masing-masing, maka mereka akan mulai bertukar aktivitas. Kelompok 1 akan mewarnai kendi, dan kelompok 2 akan mewarnai gambar Ganesha.

### C. Kegiatan Tur Museum Kelompok SD

Kelompok SD melakukan kegiatan di Ruang Arca dan Ruang Etnografi Museum Nasional. Untuk menjaga ketertiban, maka fasilitator memulai dengan menjelaskan tata tertib selama anak berada di area Ruang Arca dan Ruang Etnografi Museum Nasional. *Problem based learning* dan *cooperative learning* yang digunakan pada kelompok SD adalah kegiatan Berburu Arca dan Acak Kata Arca. Anak bekerjasama dalam kelompok untuk mencari Arca yang diminta dan menyelesaikan teka-teki yang berupa Acak Kata Arca. Gambar 3 menggambarkan suasana aktivitas kelompok SD di Ruang Arca.



Gambar 3. Kelompok SD di Ruang Arca Museum Nasional

Pada kegiatan Berburu Arca, anak mendapat tugas mencari arca dengan nama yang sama di ruang arca. Lalu mereka diminta memperhatikan benda-benda yang dipegang oleh setiap arca dan menempelkan gambar benda pada tangan yang sesuai. Apabila sudah selesai, peserta dapat mengumpulkan hasilnya pada fasilitator agar diperiksa dan dicatat waktunya. Pada kegiatan Acak Kata Arca, anak diminta menyimak cerita tersebut agar dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan mitologi Ganesha dan Durga, nama dan ciri fisik arca yang terdapat dalam lembar acak kata. Metode *story telling* juga dilakukan pada saat peserta usia SD secara berkelompok berkeliling Ruang Etnografi. Setiap fasilitator kelompok memilih satu koleksi di ruang Etnografi untuk diceritakan kepada peserta. Gambaran kegiatan pada kelompok SD dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Gambaran Kegiatan Kelompok SD

No	Kegiatan dan Tujuan	Durasi	Metode	Prosedur
1.	Berburu Arca Tujuan: Membantu anak lebih mengenal berbagai koleksi museum dengan cara yang menyenangkan	30 Menit	<i>Problem based learning</i> <i>Cooperative learning</i>	Fasilitator membagikan dua kertas bergambar arca Durga dan Ganesha, serta <i>sticker</i> benda-benda yang dipegang arca. Fasilitator mengingatkan peserta agar mendengar petunjuk fasilitator kelompok sebelum memulai aktivitas. Fasilitator kelompok mengarahkan peserta untuk

				memperhatikan kertas bergambar dua buah arca yang tangannya tidak memegang apa-apa, lalu membacakan petunjuk pengerjaan.
2	Acak Kata Arca Tujuan: Membantu anak lebih mengenal berbagai koleksi museum dengan cara yang menyenangkan	15 menit	<i>Problem based learning</i> <i>Cooperative learning</i>	Fasilitator membagikan lembar acak kata dan pensil kepada setiap peserta. Fasilitator kelompok bercerita tentang Ganesha dan Durga. Peserta diminta menyimak cerita agar dapat menjawab pertanyaan terkait mitologi, nama dan ciri fisik arca yang terdapat dalam lembar acak kata.
3	Berkeliling Ruang Etnografi Tujuan: Membantu anak lebih mengenal berbagai koleksi museum dengan cara yang menyenangkan	15 Menit	<i>Story telling</i>	Peserta dari kelompok Durga dan Ganesha, masing-masing dibagi menjadi empat kelompok kecil, yang akan dipimpin oleh satu fasilitator. Fasilitator kelompok mengajak anggotanya berkeliling di Ruang Etnografi, lalu memilih satu koleksi untuk dijelaskan kepada para anggota kelompoknya.

#### **D. Keberhasilan Kegiatan**

Selama kegiatan berlangsung, beberapa orang tua aktif memberikan respon terhadap materi yang diberikan oleh narasumber. Misalnya, orang tua membagikan pengalaman mereka dalam pengasuhan anak yang berkaitan dengan temperamen anak. Pada akhir kegiatan seminar, hasil wawancara orang tua dalam diskusi menunjukkan bahwa orang tua melihat kegiatan ini perlu dilakukan secara bersikembungan karena menambah wawasan mereka dalam memahami karakter anak dan keterampilan dalam pengasuhan. Lebih lanjut, mereka berpendapat bahwa kegiatan seminar dan tur museum ini menambah wawasan anak mengenai koleksi museum, menambah wawasan orang tua mengenai *parenting*, dan mengembangkan kompetensi sosial pada anak. Sementara itu, peserta anak tampak antusias dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan tur museum. Anak-anak aktif mengajukan beragam pertanyaan seputar koleksi museum, terutama yang menjadi bagian dari aktivitas mereka. Hasil kerja anak yang baik dalam kegiatan Berburu Arca dan Acak Kata Arca menunjukkan bahwa anak telah mengenal koleksi yang dipelajari. Selain itu anak berpendapat bahwa mereka merasa senang mengikuti kegiatan bermain teka-teki yang berkaitan dengan arca dan dapat bertemu teman-teman baru.

#### **Kesimpulan**

Kegiatan *Parenting Goes to Museum* bertujuan untuk memberikan edukasi kepada orang tua dan anak di museum. Edukasi orang tua bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka mengenai pengasuhan yang efektif. Orang tua mempersepsikan kegiatan seminar *parenting* telah menambah pemahaman mereka tentang karakter anak dan keterampilan dalam pengasuhan. Edukasi pada anak bertujuan menambah wawasan mereka mengenai koleksi museum melalui bermain atau kegiatan belajar yang menyenangkan. Selain itu, anak juga diharapkan lebih berminat untuk mengenali koleksi museum. Pada kegiatan tur museum anak menambah wawasan mereka tentang koleksi museum.



Keterlibatan anak secara aktif dalam seluruh kegiatan tur museum menunjukkan adanya minat anak dalam mengenali koleksi museum. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, maka disarankan agar pihak museum dapat bekerjasama dengan berbagai institusi, komunitas, dan profesional untuk memberikan edukasi dan meningkatkan minat masyarakat terhadap museum.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Museum Nasional yang telah memberi dukungan terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini.

### Referensi

- Ahmad, S., Abbas, M. Y., Yusof, W. Z. M., & Taib, M. Z. M. (2013). Museum Learning: Using Research as Best Practice in Creating Future Museum Exhibition. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 105, 370–382. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.11.039>
- Anderson, D., Piscitelli, B., Weier, K., Everett, M. & Tayler, C. (2002), Children's Museum Experiences: Identifying Powerful Mediators of Learning. *Curator: The Museum Journal*, 45: 213-231. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2002.tb00057.x>
- Areni, I.S., Indrabayu, Muslimin, Z., Palantei, E., Prayogi, A., & Bustamin, A. (2019). Pengenalan Pembelajaran Interaktif Berbasis Game di SDN 14 Bontobonto Kabupaten Pangkep. *Jurnal Panrita Abdi*, 3(2), 177-183.
- Downey, S & Krantz, A., & Skidmore, E. (2010). The Parental Role in Children's Museums. *Museums & Social Issues*. 5. 15-34. <https://doi.org/10.1179/msi.2010.5.1.15>
- Dockett, S, Kelly, L, & Main, S. (2011). Consulting Young Children: Experiences from a Museum, *Visitor Studies*, 14:1, 13-33. <https://doi.org/10.1080/10645578.2011.557626>
- ICOM (2007). Museum Definition, diakses Juni 24, 2021 dari <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition>
- Paramitasari, A.U. (2015). Studi Persepsi Masyarakat tentang Museum Ideal. Paper dipresentasikan di Temu Ilmiah IPLBI diakses Juni 15, 2021 dari <https://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2015/11/TI2015-E-211-216-Studi-Persepsi-Masyarakat-tentang-Museum-Ideal.pdf>
- Rossa, V, & Rachmawati, D. (2018, Februari 03) Komunitas Main ke Museum, Bermain sambil Belajar di Museum, bermain sambil Belajar di Museum. *Suara.com*. Diakses dari <https://www.suara.com/lifestyle/2018/02/03/120000/komunitas-main-kemuseum-bermain-sambil-belajar-di-museum?page=all>
- Tomlinson, H.B & Andina, S. (2015). *Parenting Education in Indonesia: Review and Recommendations to Strengthen Programs and Systems*. World Bank Study;. Washington, DC: World Bank. © World Bank. <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/22125>
- Wibowo, A. (2015). Persepsi Kualitas Layanan Museum di Indonesia: Sebuah Studi Observasi. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 15(1). <https://doi.org/10.28932/jmm.v15i1.24>

Penulis:

**Desy Chrisnatalia**, Care Consulting, Jakarta. E-mail : [desyChris0912@gmail.com](mailto:desyChris0912@gmail.com)

**Andriyati Rahayu**, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia, Depok. E-mail: [ra\\_hayu@ui.ac.id](mailto:ra_hayu@ui.ac.id)

**Mira K Putri**, Care Consulting, Jakarta. Email : [m.k.putri@gmail.com](mailto:m.k.putri@gmail.com)

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Chrisnatalia, D., Rahayu, A., & Putri, M.K. (2024). Parenting Goes to Museum: Kegiatan Edukasi di Museum untuk Anak dan Orang tua. *Jurnal Panrita Abdi*, 8(4), 729-738.