

Efektivitas Penyampaian Konten Eduwisata Budaya Terhadap Pemahaman Siswa Sekolah Menengah Pertama di Museum Sonobudoyo Yogyakarta

Nuryuda Irdana, Faizatush Sholikhah

Afiliasi

Program Studi Sarjana Terapan Bisnis Perjalanan Wisata, Departemen Bahasa, Seni dan Manajemen Budaya Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada

Correspondence

Nuryuda Irdana, Program Studi Sarjana Terapan Bisnis Perjalanan Wisata, Dept. Bahasa, Seni dan Manajemen Budaya Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada. Email: nuryuda@ugm.ac.id

Abstrak

Untuk mendapatkan informasi dan koleksi tentang peristiwa di masa lampau, masyarakat dapat berkunjung ke museum. Salah satu museum yang cukup dikenal oleh masyarakat adalah Museum Sonobudoyo. Museum Sonobudoyo sangat terkait erat dengan eduwisata bagi usia siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada kisaran 12–17 tahun. Pada tahap ini, remaja memiliki kemampuan berpikir kreatif, menggunakan penalaran abstrak, melakukan perhitungan matematis, dan memproyeksikan hasil dari suatu tindakan tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui jenis konten eduwisata, dan 2) mengetahui efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo terhadap pemahaman siswa SMP. Penelitian ini menggunakan Uji Wilcoxon sebagai alat uji. Bahan yang dianalisis adalah data primer yang didapatkan dari observasi langsung, kuesioner, dan wawancara. Tujuan penelitian yang kedua dianalisis menggunakan metode survey melalui pendekatan kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa jenis konten eduwisata yang tersedia di Museum Sonobudoyo adalah masa pra-sejarah, dolanan anak tradisional, perjalanan dan transportasi, jamuan dan perhelatan, seni pertunjukan, senjata tradisional, serta busana dan batik. Hasil analisis selanjutnya mengenai efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo terhadap pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama menunjukkan bahwa penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang masa pra-sejarah, dolanan anak tradisional, perjalanan dan transportasi, jamuan dan perhelatan, seni pertunjukan, senjata tradisional, serta busana dan batik.

Kata kunci: efektivitas; eduwisata budaya; museum sonobudoyo

Informasi artikel:

Submisi: 6-9-2024 | Revisi: 28-10-2024 | Diterima: 12-11-2024



Copyright © 2021 by the author(s). This article is published by Universitas Gadjah Mada, Indonesia under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license. Anyone may reproduce, distribute, translate, and create derivative works of this article (for both commercial and noncommercial purposes), subject to full attribution to the original publication and author(s). The full terms of this license may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Pendahuluan

Untuk mendapatkan informasi dan koleksi tentang peristiwa di masa lampau, masyarakat dapat hadir dan berkunjung ke museum. Pada saat ini, pengelola museum memiliki tantangan untuk menjadikan museum sebagai tempat yang memiliki daya tarik dan menyenangkan. Keberadaan museum tidak hanya ditujukan untuk pelajar saja tetapi untuk semua kalangan karena museum dapat dijadikan sebagai media belajar secara informal bagi seluruh kalangan (Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Republik Indonesia, 2017).

Salah satu museum di pusat Kota Yogyakarta yang cukup dikenal oleh masyarakat adalah Museum Sonobudoyo. Keberadaan Museum Sonobudoyo sangat strategis untuk mendukung Kota Yogyakarta sebagai kota budaya dan pariwisata. Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) yang saat ini bertanggung jawab untuk pengelolaan Museum Sonobudoyo adalah Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Museum merupakan salah satu sarana untuk belajar dalam bentuk eduwisata. Menurut Kurniati (2015), eduwisata adalah salah satu bentuk aktivitas yang menyelenggarakan kegiatan wisata untuk menyampaikan pengetahuan atau materi pendidikan kepada pengunjung. Salah satu segmen pengunjung yang dapat memanfaatkan keberadaan museum adalah siswa Sekolah Menengah Pertama.

Dalam mengelola museum, dibutuhkan adanya kreativitas dan terobosan inovatif dari para pengelola agar pengunjung museum, termasuk para siswa Sekolah Menengah Pertama, dapat memperoleh ilmu yang edukatif dan bermanfaat. Paket wisata edukasi yang ditawarkan diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang konten eduwisata sesuai jenis komoditas/kegiatan yang tersedia. Selain pengemasan konten eduwisata, keberhasilan penyampaian unsur eduwisata juga tergantung pada masalah kelembagaan, fasilitas, cara, dan metode yang diterapkan di lokasi wisata edukasi (Berempat.com, 2021).

Sesuai dengan tata Kelola pendidikan dasar dan menengah di Indonesia, sebagian besar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada dalam kisaran usia 12 – 17 tahun. Di dalam teori Piaget, disampaikan bahwa kecerdasan kognitif akan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Di dalam perkembangan kognitif tersebut, seorang anak akan memperoleh pengetahuan serta pengembangan dan pembangunan mental (Jarvis, M., 2000). Pada usia 12 tahun hingga dewasa, anak akan berada dalam fase operasional formal. Pada fase ini remaja akan memiliki cara berpikir abstrak dengan memanipulasi ide tanpa adanya ketergantungan pada manipulasi konkret. Remaja akan memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, menggunakan penalaran abstrak, melakukan perhitungan matematis, dan memproyeksikan hasil dari suatu tindakan tertentu (Wilis, 2011). Atas dasar teori tersebut maka dirasa penting untuk menganalisis anak usia Sekolah Menengah Pertama dalam memahami konten-konten eduwisata budaya, terutama mengenai budaya lokal, dalam perkembangan proses belajarnya.

Dengan demikian, meskipun kelengkapan sumber daya, fasilitas, dan konten edukasi paket wisata edukasi sudah disediakan dan dikelola dengan baik oleh pihak museum, pengelola tetap harus mendapatkan informasi juga memahami tingkat efektivitas dari paket wisata edukasi yang dijalankan di Museum Sonobudoyo terhadap siswa Sekolah Menengah

Pertama. Hal ini perlu untuk dipahami agar pengelola Museum Sonobudoyo dapat melakukan monitoring dan evaluasi terhadap paket eduwisata yang dijalankan. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui jenis konten eduwisata yang terdapat di Museum Sonobudoyo.
2. Mengetahui efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo terhadap pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama.

Hipotesis digunakan untuk mengidentifikasi tujuan penelitian yang kedua yaitu mengetahui efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. H0: Penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo tidak dapat memberikan pemahaman kepada siswa Sekolah Menengah Pertama
2. H1: Penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman kepada siswa Sekolah Menengah Pertama

Museum adalah lembaga nirlaba yang melayani masyarakat dan terbuka untuk umum. Menurut konferensi umum ICOM tersebut museum diwajibkan untuk mengumpulkan koleksi museum, melakukan perawatan, melakukan penelitian dan kemudian mengkomunikasikan dalam bentuk pameran untuk kepentingan pendidikan, pengkajian, maupun rekreasi (International Council of Museums, 2007). Sebagai negara kepulauan yang kaya dengan keanekaragaman budaya, Indonesia memiliki berbagai macam benda dan aktivitas kebudayaan seperti rumah dan pakaian adat, senjata dan alat musik tradisional, makanan, lagu, dan juga tarian daerah. Masyarakat Indonesia sebagai pemilik keanekaragaman budaya tersebut harus selalu ingat dan paham dengan kekayaan nasional yang dimiliki. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah eduwisata budaya. Menurut KBBI, eduwisata adalah suatu proses untuk mengubah sikap dan perilaku individu maupun kelompok dalam usaha mendewasakan diri yang dilakukan dengan mengikuti kegiatan pelatihan dan pengajaran. Sementara itu eduwisata budaya dapat diartikan sebagai bentuk pendidikan budaya yang menjadi ciri khas bangsa.

Tujuan dari eduwisata budaya adalah untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya kepada generasi muda yang di kemudian hari nanti akan menjadi penerus bangsa. Budaya dapat diperkenalkan kepada masyarakat sejak usia anak. Dengan memperkenalkan budaya bangsa sejak dini akan menjadikan anak menjadi lebih paham dan mengenal bangsanya sendiri. Hal ini tentunya akan menumbuhkan rasa cinta anak terhadap bangsa Indonesia (Miloveva, 2024). Fitriyansah dan Kasmin (2022) melakukan penelitian yang bertujuan untuk memanfaatkan museum sebagai eduwisata dan media pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan objek riset adalah siswa yang berada di tingkat satuan pendidikan tingkat menengah di Kabupaten Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama ini museum masih dipahami hanya sebagai tempat untuk melakukan aktivitas pariwisata. Padahal museum dapat dilihat dari dua perspektif yaitu museum dari perspektif pariwisata dan museum dari perspektif pendidikan. Dengan memanfaatkan museum sebagai tujuan wisata edukasi dan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah di sekolah, tidak hanya akan menambah citra museum di masyarakat tetapi juga menjadikan museum sebagai sumber belajar yang relevan bagi siswa. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, mayoritas siswa merasa setuju untuk memanfaatkan museum sebagai tempat wisata edukasi.

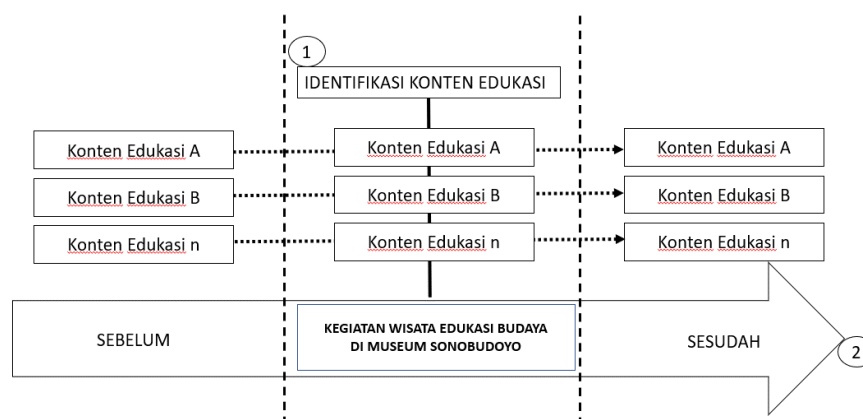
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo, dkk. (2021) menunjukkan bahwa museum merupakan aset vital di sektor pariwisata yang menjadi tempat penting untuk menyimpan sejarah, kenangan, benda, kisah, seni, dan budaya yang berkaitan dengan kejadian, cerita, dan momentum di waktu tertentu. Hal tersebut menjadikan museum sebagai tempat dan sarana untuk melakukan kegiatan edukasi sehingga diperlukan adanya optimalisasi pemanfaatan museum sebagai objek wisata edukasi yang didukung penuh oleh pendidik dan pengelola museum. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif melalui studi literatur. Untuk lokasi penelitian di Museum Sonobudoyo, Ahnaf, dkk. (2021) menyatakan bahwa Museum Sonobudoyo dapat digunakan sebagai media belajar untuk semua kalangan, terutama untuk materi yang berhubungan dengan kebudayaan dan sejarah.

Dari penelitian terdahulu nampak bahwa minat penelitian terhadap fungsi museum, terutama yang terkait dengan tujuan eduwisata cukup besar. Penelitian sebelumnya di Museum Sonobudoyo juga banyak mengulas tentang wisata edukasi. Namun demikian penelitian yang bertujuan untuk menguji efektivitas eduwisata Museum Sonobudoyo terhadap anak usia SMP, dengan analisis sebelum (*pre*) dan (*post*) perlakuan (*treatment*) belum pernah dilaksanakan.

Metode

Penelitian ini menggunakan Uji Wilcoxon untuk menganalisis data. Menurut Sarwono (2006), untuk membedakan dua sampel yang saling berhubungan, peneliti dapat menggunakan alat uji ini. Dengan Uji Wilcoxon, peneliti dapat melakukan analisis terhadap dua data dari perlakuan yang berbeda.

Data yang digunakan adalah data primer yang berasal dari hasil observasi langsung, kuesioner, dan wawancara. Untuk menganalisis tujuan penelitian yang pertama digunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Untuk mengetahui jenis konten eduwisata yang disediakan oleh Museum Sonobudoyo, penelitian dilakukan dengan melakukan dokumentasi, studi literatur, wawancara, dan observasi langsung. Untuk menganalisis tujuan penelitian yang kedua, digunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif. Untuk mengetahui efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo, dilakukan uji hipotesis atas sampel siswa Sekolah Menengah Pertama yang berkunjung ke Museum Sonobudoyo.



Gambar 1. Kerangka Teori Penelitian

Penelitian diawali dengan melakukan identifikasi terhadap konten eduwisata di Museum Sonobudoyo. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan tujuan penelitian 1. Penelitian selanjutnya dilaksanakan untuk mendapatkan tujuan penelitian 2. Langkah ini dilakukan setelah konten eduwisata diketahui. Di dalam penelitian ini, untuk mengetahui efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo terhadap pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama, akan dilakukan analisis data yang mencakup data sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) berkunjung ke Museum Sonobudoyo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi jenis konten eduwisata yang ada di Museum Sonobudoyo. Penelitian dilakukan dengan wawancara, observasi langsung, dokumentasi, dan studi literatur.
2. Metode survey secara kuantitatif untuk mengetahui efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo terhadap pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama. Pada penelitian ini dilakukan uji hipotesis terhadap sampel siswa SMP yang berkunjung ke Museum Sonobudoyo. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner sebagai alat penelitian. Untuk melakukan analisis dan uji hipotesis digunakan Uji Wilcoxon.

Untuk analisis data, urutan langkah yang dilakukan adalah:

1. Mengidentifikasi jenis konten eduwisata yang terdapat di Museum Sonobudoyo.
2. Menggunakan jenis konten eduwisata yang didapatkan untuk digunakan sebagai variabel uji efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo terhadap pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama. Variabel tersebut akan dijadikan sebagai acuan untuk menyusun kuesioner penelitian. kuesioner dirancang untuk mengidentifikasi keadaan sebelum (*pre*) dan sesudah (*post*). Kondisi yang diukur adalah tingkat pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap konten budaya, sebelum dan sesudah berkunjung ke Museum Sonobudoyo. Di dalam kuesioner ini digunakan data ordinal dengan Skala Likert (1= Tidak Paham, 2 = Kurang Paham, 3 = Paham, 4 = Sangat Paham). Rancangan dari kuesioner yang di susun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Kuesioner Penelitian

No	Pertanyaan	SEBELUM KUNJUNGAN				SESUDAH KUNJUNGAN			
		Jawaban				Jawaban			
1	Pemahaman saya terhadap konten eduwisata -1	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham	Sangat Paham	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham	Sangat Paham
2	Pemahaman saya terhadap konten eduwisata-2	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham	Sangat Paham	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham	Sangat Paham
n	Pemahaman saya terhadap konten eduwisata-n	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham	Sangat Paham	Tidak Paham	Kurang Paham	Paham	Sangat Paham

Selanjutnya dilakukan pembagian kuesioner ke sejumlah 50 orang sebagai sampel. Menurut Gay & Diehl (1992) jumlah sampel sejumlah sekurang-kurangnya 30 orang diperlukan untuk melakukan penelitian yang bersifat korelasi dan perbandingan.

3. Setelah selesai mendapatkan data maka dapat dilakukan analisis selanjutnya dengan menggunakan Uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berhubungan yang kemudian diberikan perlakuan yang berbeda (Sarwono, 2016).
4. Interpretasi Uji Wilcoxon
 - a. Jika nilai Asymp .Sig, (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima
 - b. Jika nilai Asymp .Sig, (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka H_a ditolak

Hasil dan Pembahasan

Jenis Konten Eduwisata Yang Terdapat di Museum Sonobudoyo

Setelah dilakukan observasi, terdapat beberapa konten eduwisata yang ditawarkan di Museum Sonobudoyo. Konten eduwisata tersebut disajikan dalam rangkaian tur museum yang di pandu oleh pemandu museum. Ilustrasi pengarahan di awal tur oleh pemandu disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 2. Pengarahan di Awal Tur Oleh Pemandu Museum Sonobudoyo
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2024)

Di Museum Sonobudoyo terdapat beberapa konten eduwisata sebagai berikut:

1. Konten Masa Pra-Sejarah
Di zona pra-sejarah, pengunjung mendapatkan konten eduwisata tentang masa prasejarah, yaitu awal dimulainya kehidupan manusia purba di Jawa dengan budaya yang berkembang saat itu. Koleksi yang ditampilkan adalah artefak berupa kapak batu dan logam. Sebagian artefak berkaitan dengan kegiatan religi.
2. Konten Dolanan Anak Tradisional
Di zona dolanan anak, pengunjung mendapatkan konten eduwisata tentang permainan tradisional anak tempo dulu, lengkap dengan penjelasan dan juga dokumentasi. Jenis permainan yang ditampilkan antara lain Cublak-Cublek Suweng, Jamuran, dan Ancak-Ancak Alis.
3. Konten Perjalanan dan Transportasi
Di zona perjalanan dan transportasi, pengunjung mendapatkan konten eduwisata tentang perjalanan dan transportasi dari waktu ke waktu. Di zona ini ditampilkan koleksi berupa peralatan transportasi modern dan tradisional. Alat transportasi yang

ada di zona ini antara lain adalah tandu pengantin dan miniatur kendaraan di era HB VII, miniatur kereta api, andong, gerobak, sepeda, bendi, dokar, dan slanggan.

4. Konten Jamuan dan Perhelatan

Di zona jamuan dan perhelatan, pengunjung akan mendapatkan konten eduwisata tentang perhelatan dan perjamuan. Atraksi yang ditampilkan cukup menarik karena pengunjung disajikan oleh animasi *Rijsttafel* di atas meja makan yang sudah di tata sedemikian rupa lengkap dengan meja, kursi, dan peralatan makan lainnya. *Rijsttafel* atau *rice table* merupakan gaya jamuan makan dari Belanda yang memadukan menu hidangan nusantara. Di zona ini terdapat beberapa animasi yang dapat dipilih oleh pengunjung. Beberapa jenis animasi yang disediakan adalah makanan rumahan, makanan hotel, dan makanan kraton. Selain animasi, di zona ini juga ditampilkan beberapa koleksi peralatan menginang, cawan, cangkir, teko, peralatan merokok, dan peralatan minum teh. Jamuan makan yang ditampilkan merupakan bentuk jamuan tradisional yang berakulturasi dengan kultur budaya barat.

5. Konten Seni Pertunjukan

Di zona seni pertunjukan, pengunjung mendapatkan konten eduwisata tentang wayang, tari, topeng, dan kesenian musik dimana keseluruhan kesenian tersebut kemudian disebut dengan seni pertunjukkan. Di lantai dua, pengunjung dapat menyaksikan koleksi alat musik tradisional seperti siter, gender, dan rebab. Ruang pameran di lantai dua menyajikan koleksi Wayang Cina Jawa atau Wacinwa, Wayang Golek Wahyu, Wayang Sultan Agung, Topeng Figur Cacat, dan Wayang Wong atau Wayang Wiwang.

6. Konten Senjata Tradisional

Di zona senjata tradisional, pengunjung akan menyaksikan beberapa konten eduwisata senjata tradisional. Beberapa jenis senjata yang ditampilkan antara lain clurit, wedhung, kapak, patrem, tombak, dan keris. Keris memiliki banyak keistimewaan karena tidak hanya dipandang sebagai senjata tradisional semata tetapi juga juga memiliki nilai-nilai ontologis, kosmologis, dan filosofis. Keris yang ditampilkan antara lain Keris Luk 5, Keris Sabuk Inten, Keris Lurus Kebo Lajer, Kertas Katawijan, Keris Pamengkang Jagad, dan Keris Lurus. Bagian-bagian keris seperti deder dan ricikan keris juga dapat disaksikan di zona ini. Istilah-istilah dalam dunia keris dan kelengkapan keris juga disajikan di zona ini.

7. Konten Busana dan Batik

Zona busana dan batik menampilkan proses kehidupan manusia melalui konten batik. Proses kehidupan manusia yang dimulai dari kelahiran sampai kematian dideskripsikan secara lengkap, yang dimulai dengan *mitoni*, *melahirkan*, *khitanan*, *tetesan* dan *tarapan*, *lamaran*, *siraman*, *midodareni*, *panggih*, *congkohan*, dan berakhir dengan kematian. Zona ini akan menampilkan kain batik dan maknanya di masing-masing tahapan kehidupan tersebut. Sebagai konten tambahan, di zona ini juga ditampilkan koleksi batik cap milik Museum Sonobudoyo dan juga informasi tentang wastra busana di Jawa.

Efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo

Pemahaman Tentang Masa Pra-Sejarah

Hasil penelitian yang menunjukkan pemahaman tentang masa prasejarah ditunjukkan oleh Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Pemahaman Tentang Masa Pra-Sejarah

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pemahaman tentang masa pra sejarah - sebelum	Negative Ranks	0 ^a	0	0
Pemahaman tentang masa pra sejarah - sesudah	Positive Ranks	28 ^b	14.53	407
	Ties	2 ^c		
	Total	30		

a Pemahaman sesudah < Pemahaman sebelum

b Pemahaman sesudah > Pemahaman sebelum

c Pemahaman sesudah = Pemahaman sebelum

Tabel Nilai Kritis Wilcoxon akan menunjukkan angka W_{kritis} . Untuk sampel sejumlah 30 sampel dengan tingkat signifikansi 5%, $W_{kritis} = 137$.

$W_{hitung} = 0 \leq W_{kritis} = 137$ (H_1 diterima dan H_0 ditolak), maka penyampaian konten eduwisata tentang masa pra-sejarah di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang masa pra-sejarah kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 4. Wilcoxon Test Statistics Untuk Pemahaman Tentang Masa Pra-Sejarah

Test Statistics^b

Pemahaman tentang masa prasejarah sebelum dan sesudah melakukan kunjungan museum	
z	-4.62275
Asymp.Sig.(2-tailed)	1.82619E-05

Sumber: Analisis Data Dengan MS Excel 365 (2021)

Nilai probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) $0,00001826 \leq$ tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa penyampaian konten eduwisata tentang masa pra-sejarah di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang masa pra-sejarah kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Pemahaman Tentang Dolanan Anak Tradisional

Hasil penelitian yang menunjukkan pemahaman tentang dolanan anak ditunjukkan oleh Tabel 4 dan 5.

Tabel 5. Pemahaman Tentang Dolanan Anak Tradisional

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pemahaman tentang dolanan anak tradisional - sebelum	Negative Ranks	0 ^a	0	0
Pemahaman tentang dolanan anak tradisional - sesudah	Positive Ranks	20 ^b	10.5	210
	Ties	10 ^c		
	Total	30		

a Pemahaman sesudah < Pemahaman sebelum

b Pemahaman sesudah > Pemahaman sebelum

c Pemahaman sesudah = Pemahaman sebelum

Tabel Nilai Kritis Wilcoxon akan menunjukkan angka W_{kritis} . Untuk sampel sejumlah 30 sampel dengan tingkat signifikansi 5%, $W_{kritis} = 137$.

$W_{hitung} = 0 \leq W_{kritis} = 137$ (H_1 diterima dan H_0 ditolak), maka penyampaian konten eduwisata tentang dolanan anak tradisional di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang dolanan anak tradisional kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 6. Wilcoxon Test Statistics Untuk Pemahaman Tentang Dolanan Anak Tradisional

Test Statistics ^b	
	Pemahaman tentang dolanan anak tradisional sebelum dan sesudah melakukan kunjungan museum
z	-3.97751528
Asymp.Sig.(2-tailed)	0.000292775

Nilai probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) $0,000292775 \leq$ tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa penyampaian konten eduwisata tentang dolanan anak tradisional di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang dolanan anak tradisional kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Pemahaman Tentang Perjalanan dan Transportasi

Hasil penelitian yang menunjukkan pemahaman tentang perjalanan dan transportasi ditunjukkan oleh Tabel 7 dan 8.

Tabel 7 Wilcoxon Signed Ranks Test Untuk Pemahaman Tentang Perjalanan dan Transportasi

Wilcoxon Signed Ranks Test		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pemahaman tentang perjalanan dan transportasi - sebelum	Negative Ranks	0 ^a	0	0
Pemahaman tentang perjalanan dan transportasi - sesudah	Positive Ranks	20 ^b	10.5	210
	Ties	10 ^c		
	Total	30		

a Pemahaman sesudah < Pemahaman sebelum

b Pemahaman sesudah > Pemahaman sebelum

c Pemahaman sesudah = Pemahaman sebelum

Tabel Nilai Kritis Wilcoxon akan menunjukkan angka W_{kritis} . Untuk sampel sejumlah 30 sampel dengan tingkat signifikansi 5%, $W_{kritis} = 137$.

$W_{hitung} = 0 \leq W_{kritis} = 137$ (H_1 diterima dan H_0 ditolak), maka penyampaian konten eduwisata tentang perjalanan dan transportasi di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang perjalanan dan transportasi kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 8. Wilcoxon Test Statistics Untuk Pemahaman Tentang Perjalanan dan Transportasi

Test Statistics ^b	
	Pemahaman tentang perjalanan dan transportasi sebelum dan sesudah melakukan kunjungan museum
z	-3.97751528
Asymp.Sig.(2-tailed)	0.000292775

Nilai probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) 0.000292775 < tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa penyampaian konten eduwisata tentang perjalanan dan transportasi dapat memberikan pemahaman tentang perjalanan dan transportasi kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Pemahaman Tentang Jamuan dan Perhelatan

Hasil penelitian yang menunjukkan pemahaman tentang jamuan dan perhelatan ditunjukkan oleh Tabel 9 dan 10.

Tabel 9. Wilcoxon Signed Ranks Test Untuk Pemahaman Tentang Jamuan dan Perhelatan

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pemahaman tentang jamuan dan perhelatan - sebelum	Negative Ranks	0 ^a	0	0
Pemahaman tentang jamuan dan perhelatan - sesudah	Positive Ranks	28 ^b	14.5	406
	Ties	2 ^c		
	Total	30		

a Pemahaman sesudah < Pemahaman sebelum

b Pemahaman sesudah > Pemahaman sebelum

c Pemahaman sesudah = Pemahaman sebelum

Tabel Nilai Kritis Wilcoxon akan menunjukkan angka W_{kritis} . Untuk sampel sejumlah 30 sampel dengan tingkat signifikansi 5%, $W_{kritis} = 137$.

$W_{hitung} = 0 \leq W_{kritis} = 137$ (H_1 diterima dan H_0 ditolak), maka penyampaian konten eduwisata tentang jamuan dan perhelatan di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang masa pra-sejarah kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 10. Wilcoxon Test Statistics Untuk Pemahaman Tentang Jamuan dan Perhelatan

Test Statistics^b

	Pemahaman tentang jamuan dan perhelatan sebelum dan sesudah melakukan kunjungan museum
z	-4.622748769
Asymp.Sig.(2-tailed)	1.82619E-05

Hasil dari analisis yang dilakukan dengan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji menunjukkan nilai probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) 0,00001826 \leq tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa penyampaian konten eduwisata tentang jamuan dan perhelatan di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang jamuan dan perhelatan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Pemahaman Tentang Seni Pertunjukan

Hasil penelitian yang menunjukkan pemahaman tentang seni pertunjukan ditunjukkan oleh Tabel 11 dan 12.

Tabel 11. Wilcoxon Signed Ranks Test Untuk Pemahaman Tentang Seni Pertunjukan

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pemahaman tentang seni pertunjukan - sebelum	Negative Ranks	0 ^a	0	0
Pemahaman tentang seni pertunjukan - sesudah	Positive Ranks	26 ^b	13.5	351
	Ties	4 ^c		
	Total	30		

a Pemahaman sesudah < Pemahaman sebelum

b Pemahaman sesudah > Pemahaman sebelum

c Pemahaman sesudah = Pemahaman sebelum

Tabel Nilai Kritis Wilcoxon akan menunjukkan angka W_{kritis} . Untuk sampel sejumlah 30 sampel dengan tingkat signifikansi 5%, $W_{kritis} = 137$.

$W_{hitung} = 0 \leq W_{kritis} = 137$ (H_1 diterima dan H_0 ditolak), maka penyampaian konten eduwisata tentang seni pertunjukan di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang seni pertunjukan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 12. Wilcoxon Test Statistics Untuk Pemahaman Tentang Seni Pertunjukan

Test Statistics^b

Pemahaman tentang seni pertunjukan sebelum dan sesudah melakukan kunjungan museum	
z	-4.459143123
Asymp.Sig.(2-tailed)	3.83878E-05

Nilai probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) $0,00003838 \leq$ tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa penyampaian konten tentang seni pertunjukan di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang seni pertunjukan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Pemahaman Tentang Senjata Tradisional

Hasil penelitian yang menunjukkan pemahaman tentang senjata tradisional ditunjukkan oleh Tabel 13 dan 14.

Tabel 13. Wilcoxon Signed Ranks Test Untuk Pemahaman Tentang Senjata Tradisional

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pemahaman tentang senjata tradisional - sebelum	Negative Ranks	0 ^a	0	0
Pemahaman tentang senjata tradisional - sesudah	Positive Ranks	26 ^b	13.5	351
	Ties	4 ^c		
	Total	30		

a Pemahaman sesudah < Pemahaman sebelum

b Pemahaman sesudah > Pemahaman sebelum

c Pemahaman sesudah = Pemahaman sebelum

Tabel Nilai Kritis Wilcoxon akan menunjukkan angka W_{kritis} . Untuk sampel sejumlah 30 sampel dengan tingkat signifikansi 5%, $W_{kritis} = 137$.

$W_{hitung} = 0 \leq W_{kritis} = 137$ (H_1 diterima dan H_0 ditolak), maka penyampaian konten eduwisata tentang senjata tradisional di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang senjata tradisional kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 14. Wilcoxon Test Statistics Untuk Pemahaman Tentang Senjata Tradisional

Test Statistics ^b	
Pemahaman tentang senjata tradisional sebelum dan sesudah melakukan kegiatan wisata	
z	-4.459143123
Asymp.Sig.(2-tailed)	3.83878E-05

Nilai probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) $0,00003838 \leq$ tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa penyampaian konten eduwisata tentang senjata tradisional di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang senjata tradisional kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Pemahaman Tentang Busana dan Batik

Hasil penelitian yang menunjukkan pemahaman tentang busana dan batik ditunjukkan oleh Tabel 15 dan 16.

Tabel 15. Wilcoxon Signed Ranks Test Untuk Pemahaman Tentang Busana dan Batik

Wilcoxon Signed Ranks Test				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pemahaman tentang busana dan batik - sebelum	Negative Ranks	0 ^a	0	0
Pemahaman tentang busana dan batik - sesudah	Positive Ranks	22 ^b	11.5	253
	Ties	8 ^c		
	Total	30		

a Pemahaman sesudah < Pemahaman sebelum

b Pemahaman sesudah > Pemahaman sebelum

c Pemahaman sesudah = Pemahaman sebelum

Tabel Nilai Kritis Wilcoxon akan menunjukkan angka W_{kritis} . Untuk sampel sejumlah 30 sampel dengan tingkat signifikansi 5%, $W_{kritis} = 137$.

$W_{hitung} = 0 \leq W_{kritis} = 137$ (H_1 diterima dan H_0 ditolak), maka penyampaian konten eduwisata tentang busana dan batik di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang busana dan batik kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 16. Wilcoxon Test Statistics Untuk Pemahaman Tentang Busana dan Batik

Test Statistics ^b	
Pemahaman tentang busana dan batik sebelum dan sesudah melakukan kunjungan museum	
z	-4.129821101
Asymp.Sig.(2-tailed)	0.000157907

Nilai probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) $0,000157907 \leq$ tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa penyampaian konten eduwisata tentang busana dan batik di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang busana dan batik kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Kesimpulan

Jenis konten eduwisata yang tersedia di Museum Sonobudoyo adalah masa pra-sejarah, dolanan anak tradisional, perjalanan dan transportasi, jamuan dan perhelatan, seni pertunjukan, senjata tradisional, serta busana dan batik. Hasil analisis mengenai efektivitas penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo menunjukkan bahwa, penyampaian konten eduwisata di Museum Sonobudoyo dapat memberikan pemahaman tentang masa pra-sejarah, dolanan anak tradisional, perjalanan dan transportasi, jamuan dan perhelatan, seni pertunjukan, senjata tradisional, serta busana dan batik, sehingga efektif terhadap pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama.

Saran

Untuk keberlanjutan dan kemanfaatan fungsi museum lebih lanjut, pengelola Museum Sonobudoyo diharapkan dapat terus melakukan sosialisasi ke masyarakat, khususnya pelajar dan mahasiswa untuk berkunjung dan mendapatkan eduwisata budaya di Museum Sonobudoyo. Museum Sonobudoyo diharapkan dapat terus menyediakan pemandu yang berkualitas secara berkelanjutan dengan jumlah yang memadai untuk mendukung pelaksanaan eduwisata museum. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang pengembangan penelitian lebih lanjut yang terkait dengan tata kelola, pelayanan museum, dan juga kemanfaatannya bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- Ahnaf, M.D., Hermawan, Y. dan Shanti, F.U. (2021). Pemanfaatan Museum Sonobudoyo Sebagai Sumber Belajar Untuk Masyarakat. *Lifelong Education Journal*. 1(1).
- Ardika, I.W. (2012). *Museum Sebagai Daya Tarik Wisata: Perspektif Multikulturalisme*. Ikatan Ahli Arkeologi (IAAI) Indonesia.
- Bereempat. (2020). *Bisnis Eduwisata Kian Booming*. <https://berempat.com/bisnis/umkm/12168/bisnis-eduwisata-kian-booming/>
- Dinas Kebudayaan DIY. (2020). *Museum Sonobudoyo*. http://gregahmuseum.jogjaprovo.go.id/daftar_museum/detail/3
- Fitriansyah, F. dan Kasmin. (2022). Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata edukasi dan Media Pembelajaran Sejarah. *Cakrawala-Jurnal Humanioran dan Sosial*, 22(2).
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L. (1992). *Research Methods for Business and Management*, New York: MacMillan Publishing Company.
- Jarvis, M. (2000). *Theoretical approaches in psychology*. Psychology Press.
- Kemdikbud. (2020). *Pengertian Museum*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>
- Kemdikbudristek Republik Indonesia. (2019). *Pengertian Museum*. <https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum>
- Kurniati, D. (2015). Potensi Pengembangan Agrowisata sebagai Kawasan Eduwisata Lokal di Agrowisata Cilangkap Jakarta Timur. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Miloveva, N. (2024). *Eduwisata Budaya Sejak Usia Dini, Apa Pentingnya?*. <https://www.mtsuryabuana.sch.id/berita/336-eduwisata-budaya-sejak-usia-dini,->

- [apa-pentingnya.html#:~:text=Eduwisata%20budaya%20merupakan%20hal%20yang,penerus%20untuk%20mempertahankan%20budaya%20tersebut](#)
- Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Museum Sebagai Sarana Eduwisata dan Rekreasi*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/mkn/museum-sebagai-sarana-eduwisata-dan-rekreasi/>
- Museum Sonobudoyo Yogyakarta. (2024). *Sekilas Museum Sonobudoyo*. <https://www.sonobudoyo.com/id/museum/sekilas>
- Prasetyo, D., Manik, T.S., dan Riyanti, D. (2021). Pemanfaatan Museum Sebagai Objek Wisata edukasi. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*. 15(1).
- Saniyyah dan Putri, A.Y.E. (2023). *Museum Sonobudoyo: Sejarah, Harga Tiket, dan Daya Tariknya*. <https://www.detik.com/jogja/plesir/d-7088980/museum-sonobudoyo-sejarah-harga-tiket-dan-daya-tariknya>
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Sitepu, F.A.B., Atiqah, A.N. (2022). Pengaruh Penerapan Konsep Digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*. 16(1).
- Tien, Chieh-Ching. (2011). *The Role of Museum Cluster in the Cultural Tourism Industry*. http://webcache.googleusercontent.com/search?hl=id&q=cache:2j_vj6BpVw_g:http://www
- Wilis, R. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Zaiontz, Charle. *Wilcoxon Signed-Ranks Test*. <https://www.real-statistics.com/non-parametric-tests/wilcoxon-signed-ranks-test/>