

PENGGUNAAN OBJECT-BASED LEARNING (OBL) MUSEUM SEJARAH BANGSA DAN TEMPAT-TEMPAT WISATA RELIGIUS UNTUK MEMBANGUN KESADARAN MULTIKULTURAL

Purwono Nugroho Adhi

Komisi Kateketik Keuskupan Agung Semarang Bergiat di Paguyuban penggiat
Pendidikan Interreligius

Korespondensi penulis: purwonona@gmail.com

Abstract. *Building awareness of multiculturalism in Indonesia has indeed become a continuous and never-ending agenda. Indonesia as a country that has various ethnic groups, languages and religions, of course, makes this awareness of multiculturalism important and important strategic.*

In almost a decade, there have been many communities, groups and institutions actively involved in efforts to build awareness of this multiculturalism. These efforts are intensified through various methods and approaches, both formally, informally and non-formally. There are many handbooks, references and guides that attempt in ways from academic to practical to try to implement this multiculturalism awareness education.

One of the interesting things to strive for is the use of the Object-Based Learning method (OBL) museum of the nation's history and various religious tourist attractions. Why is the use of the Object-Based Learning (OBL) method in museums and various religious tourist attractions interesting to study as an effort to build awareness of multiculturalism.

Object-Based Learning (OBL) or in simple terms as learning-based learning object, is a method or method that is often developed when visiting a museum. Rosalind Duhs associates Object-Based Learning (OBL) with the technique of utilizing exhibition objects in museums with various general or special collections for the learning process. In essence, through the museum's exhibition collection, students are invited to actively view artifacts museum. It is an attempt to link the pedagogical power of every museum collection (the pedagogical power of museum collections). In Michael's perspective Grimmit, Object-Based Learning (OBL) can be a fabric of inter subjective understanding (inter-subjective) subjective understanding, so that it becomes a kind of educational constructivism power. That is, a person will gain a new understanding of what he has seen and learned by learning through Object-Based Learning (OBL) from religious tourist attractions, both the objects that exist, and the atmosphere they build.

This paper describes how Object-Based Learning (OBL) National History Museums and Religious Tourist Places can be used to build multicultural awareness.

The intended explanation is more of a methodological offer with theoretical and practical notes as well as examples that have been developed

Keywords: *multiculturalism, Object-Based Learning.*

Abstrak. Membangun kesadaran multikulturalisme di Indonesia memang sudah menjadi agenda yang terus menerus dan tidak pernah berkesudahan. Indonesia sebagai salah satu negara yang mempunyai berbagai ragam suku, bahasa dan agama, tentu menjadikan kesadaran multikulturalisme ini menjadi penting dan strategis.

Hampir satu dekade ini, sudah ada banyak komunitas, kelompok dan berbagai lembaga yang terlibat aktif dalam upaya membangun kesadaran multikulturalisme ini. Upaya-upaya tersebut digencarkan melalui berbagai metode dan pendekatan, baik secara formal, informal maupun non formal. Ada banyak buku pegangan, referensial dan pedoman yang berupaya dengan cara-cara dari akademis hingga praktis berusaha mengimplementasikan pendidikan kesadaran multikulturalisme ini.

Salah satu yang menarik untuk diupayakan adalah penggunaan metode Object-Based Learning (OBL) museum sejarah bangsa dan berbagai tempat-tempat wisata religius. Mengapa penggunaan metode Object-Based Learning (OBL) museum dan berbagai tempat-tempat wisata religius menarik untuk dikaji bagi salah satu upaya membangun kesadaran multikulturalisme.

Object-Based Learning (OBL) atau dalam istilah sederhananya sebagai pembelajaran berbasis objek, merupakan sebuah cara atau metode yang sering dikembangkan ketika mengunjungi museum. Rosalind Duhs mengkaitkan Object-Based Learning (OBL) dengan tehnik memanfaatkan benda-benda pameran yang ada di museum dengan berbagai koleksi umum atau khusus untuk proses pembelajaran. Intinya, melalui koleksi pameran museum, para siswa atau peserta didik diajak aktif melihat artefak museum. Hal itu merupakan upaya untuk mengkaitkan kekuatan pedagogis dari segala yang ada dari setiap koleksi museum (the pedagogical power of museum collections). Dalam perspektif Michael Grimmitt, Object-Based Learning (OBL) dapat menjadi jalinan pemahaman inter subyektif (inter subjective understanding), sehingga menjadi semacam daya konstruktivisme pendidikan. Artinya, seseorang akan mendapatkan pemahaman baru dari apa yang telah dilihat dan dipelajarinya dengan belajar melalui Object-Based Learning (OBL) dari tempat-tempat wisata religius, baik benda-benda yang ada, maupun suasana yang dibangunnya.

Dalam makalah ini memaparkan bagaimana Object-Based Learning (OBL) Museum sejarah bangsa dan Tempat-tempat Wisata Religius dapat digunakan untuk membangun kesadaran multikultural.

Paparan yang dimaksudkan, lebih bersifat tawaran metodologis dengan catatan teoritis dan praksis serta contoh-contoh yang pernah dikembangkan

Kata kunci: multikulturalisme, Object-Based Learning.

LATAR BELAKANG

Membangun kesadaran multikulturalisme di Indonesia memang sudah menjadi agenda yang terus menerus dan tidak pernah berkesudahan. Indonesia sebagai salah satu negara yang mempunyai berbagai ragam suku, bahasa dan agama, tentu menjadikan kesadaran multikulturalisme ini menjadi penting dan strategis. Apalagi, adanya dasar negara dengan filosofi Pancasila yang telah lama menjadikannya sebagai pendidikan multikulturalisme asli milik Bangsa Indonesia.

Hampir satu dekade ini, sudah ada banyak komunitas, kelompok dan berbagai lembaga yang terlibat aktif dalam upaya membangun kesadaran multikulturalisme ini. Upaya-upaya tersebut digencarkan melalui berbagai metode dan pendekatan, baik secara formal, informal maupun non formal. Ada banyak buku pegangan, referensial dan pedoman yang berupaya dengan cara-cara dari akademis hingga praktis berusaha mengimplementasikan pendidikan kesadaran multikulturalisme ini.

Hal itu dalam beberapa tahun ini menjadi semakin penting dan mendesak, apalagi dengan adanya berbagai kasus-kasus sektarianisme dan fundamentalisme yang menggerogoti pandangan

para insan muda dewasa ini. Berbagai metode dan pendekatan telah ditempuh dengan begitu masif,

khususnya di ranah formal. Salah satu yang menarik untuk diupayakan adalah penggunaan metode Object-Based Learning (OBL) museum dan berbagai tempat-tempat wisata religius. Mengapa penggunaan metode Object-Based Learning (OBL) museum dan berbagai tempat-tempat wisata religius menarik untuk dikaji secara mendalam bagi salah satu upaya membangun kesadaran multikulturalisme.

Object-Based Learning (OBL) melalui museum, menurut perspektif Helen J. Chatterjee¹ memang menarik, karena sebuah objek yang ada di museum dapat digunakan dengan berbagai cara untuk meningkatkan dan memperdalam pengetahuan. Harapannya, melalui proses komunikasi yang tepat, benda itu dapat mempunyai kekuatan yang menginspirasi, menginformasikan, menggairahkan, dan mendidik. Tentu saja, Object-Based Learning (OBL) yang dilakukan adalah di museum sejarah bangsa, dimana ada perkembangan benda-benda yang dipamerkan dengan sejarah sebuah bangsa.

Begitu juga dengan tempat-tempat wisata religius yang ikonik. Berbagai tempat wisata religius dari candi, masjid, gereja tua, kelenteng hingga pura, bahkan tempat ziarah makam hingga tempat-tempat doa melalui Object-Based Learning (OBL) dapat menjadi semacam “travelling cultures” untuk membangun kesadaran multikultural ini. Dalam perspektif Michael Grimmit, Object-Based Learning (OBL) ke tempat-tempat wisata religius dapat menjadi jalinan pemahaman inter subyektif (interunderstanding), sehingga menjadi semaca daya konstruktivisme pendidikan Artinya, seseorang akan mendapatkan pemahaman baru dari apa yang telah dilihat dan dipelajarinya dengan belajar melalui Object-Based Learning (OBL) tempat-tempat wisata religius, baik benda-benda yang ada, maupun suasana yang dibangunnya.

Maka, dalam tulisan ini, akan dipaparkan secara lebih mendalam, bagaimana Object-Based Learning (OBL) Museum sejarah bangsa dan Tempat-tempat Wisata Religius dapat digunakan untuk membangun kesadaran multikultural. Paparan yang dimaksudkan, lebih bersifat tawaran metodologis dengan catatan teoritis dan praksis serta contoh-contoh yang pernah dikembangkan.

B. Mengenal Object-Based Learning (OBL) Object-Based Learning (OBL) atau dalam istilah sederhananya sebagai pembelajaran berbasis objek, merupakan sebuah cara atau metode yang sering dikembangkan ketika mengunjungi museum. Rosalind Duhs mengkaitkan Object-Based Learning (OBL) dengan tehnik memanfaatkan benda-benda pameran yang ada di museum dengan berbagai

koleksi umum atau khusus untuk proses pembelajaran. Intinya, melalui koleksi pameran museum, para siswa atau peserta didik diajak aktif melihat artefak museum. Hal itu merupakan upaya untuk mengkaitkan kekuatan pedagogis dari segala yang ada dari setiap koleksi museum (the pedagogical power of museum collections). Maka dapat disimpulkan bahwa Object-Based Learning (OBL) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai objek tertentu untuk pembelajaran. Dalam hal ini, “benda” atau objek tersebut bukanlah media belajar, melainkan menjadi sumber belajar itu sendiri. Objek mempunyai makna tersendiri yang tidak sekedar diinterpretasi oleh peserta didik semata, melainkan dapat menjadi “literasi visual” bagi peserta didik (kemampuan untuk membaca objek dan merumuskan makna dari objek, (develop students visual literacy). Literasi visual merupakan perluasan dari sekedar objek, karena objek yang dipelajari dapat menjadi konteks yang dapat berhubungan dengan berbagai isu-isu dari peserta didik itu sendiri, baik isu kultural hidupnya, maupun cara pandang pribadinya.

Tentu dewasa ini, Object-Based Learning (OBL) tidak terbatas pada benda-benda yang ada di museum saja, bahkan meluas pada benda-benda cagar budaya dan situs-situs budaya lainnya. Bahkan yang dimaksud “objek”, tidaklah sekedar benda semata melainkan sebuah “tripper- objects,” (objek kunjungan) tertentu. Objek itu intinya menjadi pusat perhatian dan intensi untuk dimaknai (reflexive objects).

C. Object-Based Learning (OBL) Museum.

Sejarah Bangsa Di Indonesia ada beberapa museum nasional dan sejarah bangsa (Natural and National History Museum) yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan Object-Based Learning (OBL) membangun kesadaran multikulturalisme, diantaranya ada Museum Ronggowarsito Jawa Tengah, Museum Gajah atau Museum Nasional di Jakarta, Galeri Wayang di Purwakarta, Museum Sonobudoyo di Yogyakarta dan lain sebagainya. Sebagai museum yang menyajikan ruang pameran mengenai sejarah kebudayaan, maka museum- museum tersebut menguraikan berbagai kurun kilas sejarah perkembangan peradaban di Indonesia dari segi budaya hingga agama.

Tentu, Benda koleksi yang dimiliki dan disimpan oleh setiap museum merupakan benda yang bersifat pilihan. Benda tersebut dipilih karena mampu mewakili dan mempunyai makna warisan sejarah yang dapat digunakan sebagai wakil masa lampau, untuk masa kini, serta masa yang akan datang. Begitu juga, patut disadari bahwa P.H. Pott, seorang direktur museum ilmu bangsa-bangsa di Leiden, pernah menyatakan bahwa ada tiga macam motivasi yang mendasari seseorang berkunjung ke museum, yaitu motivasi untuk melihat keindahan atau seni, keinginan untuk mendapat informasi atau pengetahuan dan keinginan untuk menempatkan diri dalam suasana yang lain atau berbeda dengan lingkungan saat ini. Ketiga motivasi tersebut biasanya timbul diantara para pengunjung museum.

Pertama, bahwa penggunaan objek-objek yang tidak secara khusus berhubungan dengan disiplin peserta didik, tentu dapat membuka lebar kekayaan pemahaman mereka dan perhatian berbeda mengenai berbagai tema, masalah, dan konteks kehidupan berbangsa.

Tidak hanya Kebudayaan Subjektif melainkan juga “Kebudayaan Objektif” (Objective Culture) juga yang dapat dipetik dan dipelajari dari Object-Based Learning (OBL) melalui museum sejarah bangsa ini. Kebudayaan Objektif dapat dimengerti sebagai kebudayaan yang terkait dengan ruang hidup manusia. Ruang hidup manusia ini memunculkan interaksi atau relasi manusia dengan manusia lainnya, lingkungan dan pusat nilai. Maka dalam proses berelasi ini, lahirlah sebuah pemahaman obyektif akan tata nilai yang terkait dengan berbagai instrumen, dari ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, kesenian dan agama.

Dalam proses Object-Based Learning (OBL) melalui ruang pameran museum sejarah bangsa, para peserta didik diajak untuk memperdalam empat poros utama bagaimana manusia memperkembangkan budayanya dalam relasi dengan manusia lain, lingkungan dan pusat nilai tersebut, yaitu:

- a. Peserta didik dapat belajar bahwa setiap hasil dari benda-benda kebudayaan itu, dibuat dan dibangun bertujuan untuk mencari akan yang ultim. Manusia membutuhkan kebutuhan akan ultimasi, dimana manusia berusaha untuk mencari Tuhan atau dunia “suci”, dunia transenden atau dunia "atas". Melalui budaya dan terutama melalui hati manusia, "dunia suci" itu memainkan peranan yang amat penting bagi hidup manusia. Maksudnya, pengalaman manusia akan pencarian terhadap yang ilahi tersebut mempengaruhi cara pandang manusia, bahwa yang ilahi menjadi bagian dari hidup manusia. Manusia membutuhkan pengharapan “akan suci ini”. Begitu juga sebaliknya, manusia berusaha dengan segala kehidupannya mengarah kepada yang ilahi, sebagai sumber pengharapan manusia.
- b. Peserta didik juga belajar bahwa objek yang ada merupakan buah dari kegiatan manusia. Kebudayaan manusia terbentuk terutama karena kegiatan manusia, entah dalam zaman yang lampau entah sekarang ini, dan kegiatan itu menghubungkan manusia satu dengan manusia lain. Setiap orang karena pendidikan, ekonomi, politik, dan banyak hal lain lagi, terjalin dalam jaringan sosial lingkungan hidupnya. Jaringan ini akan membentuk suatu sistem sosial yang akan terus menerus melahirkan daya gerak kebudayaan.
- c. Peserta didik juga akhirnya menyadari, bahwa objek tersebut merupakan bagian dari objek material kebendaan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dalam proses membudaya itu dunia material atau kebendaan amat penting juga. Manusia moralitas dan nilai-nilai dasar yang harus ia hayati.
- d. Akhirnya, peserta didik juga menyadari bahwa objek-objek tersebut menjadi bagian dari sejarah dan konteks hidup mereka. Hal tersebut menyangkut hubungan manusia yang masih terus-menerus berkonfrontasi dengan dirinya sendiri, sebab ia dilahirkan dan bertemu dengan segala hal yang berbeda.

D. Object-Based Learning (OBL) Tempat-tempat Wisata Religius.

Selain Museum, tempat wisata religius dapat juga menjadi Object-Based Learning (OBL) yang menarik untuk dikembangkan sebagai spiritual hotspots, atau semacam tempat yang menurut istilah Michael Grimmitt sebagai proses membantu mengembangkan learning about religion and religions, yaitu belajar tentang agama dan keagamaan. Proses ini penting untuk membangun kesadaran akan multikulturalisme. Apalagi di Indonesia begitu banyak tempat-tempat wisata religius yang mencerminkan

keberagaman agama-agama. Object-Based Learning (OBL) tempat-tempat wisata religius memang senada dengan prinsip Michael Grimmitt yang dikembangkan dengan *constructivist theories of learning*.

Konsep ini mengacu kepada prinsip pentingnya kesadaran peserta didik. Kesadaran itu tentu harus dibangun dengan berbagai cara termasuk mengajak peserta didik melihat berbagai tempat wisata religius untuk membongkar segala prasangka dan membuka mata kesadaran para peserta didik sendiri bersifat material karena tubuhnya. Karena alasan itu ia mempunyai aneka kebutuhan material. Tanpa materi ia tidak dapat hidup dan bergerak sebagai manusia. Maka manusia dalam pemenuhan kebutuhan tersebut memerlukan berbagai sarana yang harus mereka ciptakan. Mereka menciptakan banyak alat, dan sarana-saran penunjang hidupnya, sebagai buah karsa dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya. Hasil cipta inilah yang akan memperkembangkan sebuah peradaban dan kebudayaan manusia.

Harapannya melalui Object-Based Learning (OBL) tempat wisata religius, peserta didik dan pendamping semakin menyadari dimensi berkembang dalam ikatan kebudayaan. Ia sendiri menjadi bagian darinya. Ia terikat pada tanah, ia terikat pada adat, ia terikat pada alam pikiran dan agama orang sebangsanya. Keterikatan inilah yang melahirkan sistim transenden dalam kehidupan mereka sehari-hari. Melalui itu semua, peserta didik didorong untuk semakin menanggapi keindahan, kebaikan dan kebenaran, dan keterkaitan atas segala sesuatu nilai yang mereka alami di luar fisik dunia mereka, yaitu rasa kebebasan yang memungkinkan mereka memahami nilai-nilai religius dalam hal-hal kecil sehari-hari hidup mereka.

Pada intinya Object-Based Learning (OBL) tempat wisata religius, sebenarnya berkepentingan untuk meningkatkan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan faktor-faktor pemikiran rasional atau analitis dengan pemikiran kreatif atau intuitif. Pendekatan semacam itu tentu membutuhkan tindakan dan tanggapan civitas sekolah serta struktural dan organisasinya, kurikulum, strategi pengajaran dan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran batin setiap peserta didik.

Akhirnya, peserta didik dengan proses tersebut dapat menghargai pluralitas dan praktik- praktik religius lainnya dengan dewasa. Hal itu untuk kepentingan agar peserta didik nantinya mampu mempromosikan dan berempati tentang kedamaian serta harmoni dalam dunia global yang dewasa ini cenderung memecah belah dan sektarian. Marisa Crawford dan Graham Rossiter, mengacu kepada konsep Grimmitt tentang pentingnya mengajak peserta kepada *learning from religion*, belajar dari agama. Intinya, bahwa peserta didik tidak hanya belajar tentang agama semata (*learning about religion*), melainkan membantu peserta didik mengembangkan pribadi mereka sendiri, dan berusaha menumbuhkan arti dan identitas sendiri. Kepentingan dari proses *learning from religion*, belajar dari agama, adalah membantu peserta didik agar mampu melakukan metakognisi, dimana mereka mampu mengevaluasi pemahaman mereka tentang agama. Secara pribadi, mereka mampu mempromosikan kesadaran dan pemahaman tentang sifat dan tujuan agama yaitu pencarian spiritual dalam berbagai agama. Hal itu harapannya, agar mampu membawa setiap peserta didik untuk berefleksi, memahami segala pandangan dan pengalaman religius mengenai nilai-nilai kehidupan dirinya. Melalui proses tersebut, setiap peserta didik diharapkan mampu membedakan antara dimensi agama dan spiritual di dalam dirinya sendiri.

Object-Base Learning (OBL) tempat wisata religius mengajak untuk menghubungkan dunia peserta didik (adolescent life-worlds) dengan dunia spiritual dan religius mereka (religious life-worlds). Maka, mengembangkan Object-Based Learning (OBL) tempat wisata religius, sebenarnya dapat dikatakan melakukan konstruktivisme dalam pendidikan untuk mengembangkan kesadaran multikulturalisme ini. Grimmitt menyatakan bahwa penggunaan teori pembelajaran konstruktivis cukup efektif untuk mendorong peserta didik masuk secara imajinatif ke dalam pemikiran dan pengalaman religius diri mereka sendiri. Hal tersebut membantu mereka mengembangkan keterampilan interpretatif dan refleksi kritis pada keyakinan dan nilai-nilai yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara sadar dan kritis untuk memahami maknanya dalam konteks sosial dan budaya yang mempengaruhi penafsiran agama.

E. Contoh Gagasan Pengembangan dan Langkah-langkah Object-Based Learning (OBL) Museum Sejarah Bangsa dan Tempat-tempat Wisata Religius. Dalam makalah ini akan dipaparkan beberapa contoh pengembangan dan langkah-langkah Object-Based Learning (OBL) Museum Sejarah Bangsa dan Tempat-tempat Wisata mengevaluasi pemahaman mereka dalam Religius yang sudah pernah dilakukan selama ini. Salah satu Object-Based Learning (OBL) nya adalah mengenai fungsi wayang sebagai penyampai pesan dalam beberapa agama (evangelisasi dan dakwah), khususnya agama Katolik dengan Wayang Wahyu dan agama Islam dengan Wayang Santrinya. Tentu, hal itu tidak terlepas dengan sejarah perkembangan wayang yang dibawa oleh agama Hindu di Indonesia yang juga digunakan untuk menyampaikan ajaran agama.

Object-Based Learning (OBL) yang dilakukan pada Wayang Wahyu dan Wayang Santri adalah sebagai berikut ini:



Peserta didik ketika memasuki ruang pameran Museum Ronggowarsito yang memamerkan koleksi beberapa wayang, diajak untuk fokus kepada Wayang Wahyu. Peserta didik diajak untuk mengenal dan mendalami sejarah singkat Wayang Wahyu yang diciptakan oleh Temotheus Mardji Subrata pada tahun 1960. Awalnya Mardji adalah dalang wayang kulit purwa. Wayang Wahyu memang diciptakan untuk kepentingan pengajaran Agama Katolik. Maka, kisah-kisah cerita yang dihadirkan senantiasa berdasarkan Kitab Perjanjian Lama yang menceritakan kisah-kisah zaman para Nabi. Begitu juga, Wayang Wahyu juga menceritakan kisah-kisah yang berkaitan dengan Kitab Injil dan dilanjutkan dengan cerita-cerita dalam Perjanjian Baru. Pada intinya, peserta didik diajak mengenal dahulu secara objektif sejarah singkat Wayang

Wahyu dari segala referensi dan labeling yang ada di dalam Museum.

Begitu juga ketika peserta didik melihat bedug besar di Masjid Agung Jawa Tengah, mereka merasakan mengunjungi Masjid Agung Jawa Tengah yang bahwa bedug tidak hanya milik budaya Islam semata, melainkan juga menjadi budaya Nusantara atau nasional. Melalui belajar objek bedug di kedua tempat tersebut, peserta didik akhirnya menyadari keidahan keberagaman.

Tentu untuk mengajak peserta didik lebih mendalam berefleksi tentang apa yang dilihatnya dengan objek bedug tersebut. Maka dapat diolah dengan beberapa pertanyaan pendalaman sebagai berikut:

1. Budaya atau pelajaran hidup seperti apa yang kita peroleh dari apa yang Anda lihat dari keindahan bedug di Klenteng Sam Po Khong dan masjid Agung Jawa Tengah tersebut?
2. Mengapa hal itu berarti bagi Anda?
3. Nilai-nilai budaya apa yang dapat Anda petik dari apa yang Anda lihat dari keindahan bedug bagi hidup berbudaya dewasa ini?

F. Simpul Akhir

Melalui metode Object-Based Learning (OBL) museum dan berbagai tempat-tempat wisata religius, sebenarnya setiap peserta didik diajak seperti apa yang dikatakan oleh Michael Grimmitt dalam kajiannya mengenai learning from religion. Peserta didik dapat belajar memahami dan merefleksikan pengetahuan, kepercayaan, dan asumsi nilai (yaitu sebagai individu yang memiliki kontekstualitasnya) dalam perspektif budaya alternatif. Mereka diajak mendingkai belajar dengan constructivist theories of learning dan juga emancipatory constructivism. Artinya, mereka diajak mengenali bahasa dan kosa kata lain, dimana setiap bahasa dan kosa kata menyampaikan makna dan interpretasi yang mewakili kepentingan dan nilai diri dari kelompok yang berbeda, apakah itu budaya, agama, sosial atau politik.

Maka, pendekatan metode Object-Based Learning (OBL) museum dan berbagai tempat-tempat wisata religius yang digunakan mendasarkan pada konstruktivisme. Artinya, peserta didik aktif membina pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang sudah ada untuk menemukan sesuatu yang perlu diinternalisasi dan dielaborasi. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengasimilasi informasi dengan cara mengeksplorasi lingkungan, mengakomodasi informasi dengan cara mengembangkan konsep, mengorganisasikan informasi dan menghubungkan konsep-konsep baru dengan menggunakan atau memperluas konsep yang dimiliki untuk menjelaskan suatu fenomena yang berbeda melalui objek yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sumadio. (1997). Bunga Rampai Permuseuman. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Dirjen Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Chatterjee, H. (2010). Object-based learning in higher education: The pedagogical power of museums [online]: University and Museums and Collections Journal
- Duhs, Rosalind (2010). Learning from university museums and collections in higher education. University College London
- Grimmitt, M. (2000). Constructivist pedagogies of religious education project: re-thinking knowledge, teaching and learning in religious education. In M. Grimmitt (Ed), Pedagogies of religious education (pp. 189-207)
- Kirsten Hardie. (2015). Innovative pedagogies series: Wow: The power of objects in object-based learning and Teaching. Higher Education Academy
- Koeswara. (1987). Psikologi Eksistensial. Bandung: Pt Eresco
- Keri Smith. (2008). How to Be an Explorer of the World: Portable Life Museum. Perigee Book
- M. de Souza. (2006). Spirituality in religious education: Implications of changing contemporary contexts. In Journal of Religious Education
- Marisa Crawford and Graham Rossiter. (2006). Reasons for Living: Education and Young People's Search for Meaning, Identity and Spirituality. A Handbook