



NILAI PEMBELAJARAN DARI PEMANFAATAN TINGGALAN JEPANG DALAM KONSEP *OPEN AIR-MUSEUM* DI SITUS KENDARI II AIRFIELD (LANUD HLO), KONAWA SELATAN, SULAWESI TENGGARA

Sandy Suseno

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Halu Oleo, Sulawesi Tenggara, Indonesia

Abstract

This article aims to examine the value of learning from the utilization of the Kendari II Airfield site which is a relic of the Japanese Occupation era through the open air-museum concept. This research is a qualitative research with literature review, data collection through literature study and secondary data search in the form of archive data, maps, and documents related to Japanese remains found on the Kendari II Airfield site. Through the concept of learning that can be classified based on knowledge and understanding, skills, attitudes and values, fun and creativity, activity and behavior, it can be concluded that historical remains at the Kendari II Airfield site which is used as an open-air museum have potential value as one of the alternative in history learning.

Keywords: Kendari II Airfield; open-air museum; history learning.

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menguji nilai pembelajaran dari pemanfaatan situs Kendari II Airfield yang merupakan tinggalan zaman Pendudukan Jepang melalui konsep open air-museum. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan kajian kepustakaan, pengumpulan data melalui studi pustaka dan penelusuran data-data sekunder berupa data arsip, peta, dan dokumen terkait tinggalan Jepang yang terdapat di situs Kendari II Airfield. Melalui konsep pembelajaran yang dapat dibagi klasifikasinya berdasarkan pengetahuan dan pemahaman, *skills*, sikap dan nilai-nilai, kesenangan dan kreativitas, aktivitas dan perilaku dapat disimpulkan bahwa tinggalan sejarah pada situs Kendari II Airfield yang dimanfaatkan sebagai open-air museum memiliki nilai potensial sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Kendari II Airfield; *open-air museum*; pembelajaran sejarah.

PENDAHULUAN

Perjalanan sejarah bangsa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari konstelasi Perang Dunia II. Peristiwa tersebut diletakan dalam konteks peralihan kekuasaan dari masa Hindia Belanda beralih ke Zaman Jepang hingga akhirnya masuk ke dalam Zaman Republik Indonesia. Pada masa Perang Dunia II, wilayah Indonesia masuk ke dalam kancah peperangan Panggung Pasifik (*Theater of Pacific*). Pada kancah peperangan Panggung Pasifik (*Theater of Pacific*) memang didominasi oleh pertempuran antara pasukan Kekaisaran Jepang melawan pasukan sekutu yang dipimpin oleh Amerika Serikat. Peristiwa yang terjadi pada masa itu tentu saja meninggalkan sisa-sisa materi peperangan yang tersebar hampir di seluruh wilayah Indonesia, terutama wilayah-wilayah yang pada masa lalu merupakan kota pusat pemerintahan dan militer. Pada masa awal, masuknya Jepang di Indonesia, wilayah Sulawesi bagian tenggara berada di bawah *onderafdeling Buton en Laiwoi* dan *onderafdeling Luwu*. Jadi tidak mengherankan apabila di hari ini, di wilayah Sulawesi bagian Tenggara ditemukan tinggalan Jepang dari masa Perang Dunia II, khususnya *Theater of Pacific*. Pendudukan Jepang di Sulawesi Tenggara diawali dengan pendaratan Jepang di Manado pada tanggal 11 Januari 1942. Setelah menguasai Manado, tentara Kekaisaran Jepang mulai menargetkan kota lain untuk dikuasai, yaitu Balikpapan dan Kendari. Pada tanggal 24 Januari 1942, dimulailah serangan tentara kekaisaran Jepang

ARTICLE HISTORY: Submitted: 2021-02-29 | Revised: 2021-03-24 | Accepted: 2021-04-05 | Published: 2021-04-10

HOW TO CITE (APA 6th Edition):

Suseno, S. (2021). Nilai Pembelajaran dari Pemanfaatan Tinggalan Jepang dalam Konsep Open Air-Museum di Situs Kendari II Airfield (Lanud HLO), Konawa Selatan, Sulawesi Tenggara. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*. 5(1), 180-190.

CORRESPONDANCE AUTHOR: sandy.suseno@uho.ac.id | DOI: 10.30743/mukadimah.v5i1.4126



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Common Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

penelitian yang memfokuskan diri pada pemanfaatan tinggalan Jepang tersebut sebagai sarana pembelajaran melalui konsep open air museum. Oleh karena itu, artikel ini akan menelaah nilai pembelajaran yang diperoleh dalam pemanfaatan tinggalan Jepang di situs Kendari II Airfield dalam konsep *open-air museum*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan kajian kepustakaan yang diawali dengan melakukan pengumpulan data. Langkah awal dalam pengumpulan data melalui studi pustaka dan penelusuran data-data sekunder. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan data arsip, peta, dan dokumen terkait tinggalan Jepang yang terdapat di situs Kendari II Airfield. Selanjutnya berdasarkan data-data tersebut dilakukan survei permukaan pada kawasan situs Kendari II Airfield. Survei pada kawasan situs Kendari II Airfield dilakukan dengan penelusuran wilayah survei. Pada survei tersebut juga dilakukan perekaman data mencakup data letak objek, morfologi objek, dan kondisi situs. Setelah dilakukan survei maka dilakukan telaah yang saksama konsep pembelajaran yang dapat dibagi klasifikasinya berdasarkan pengetahuan dan pemahaman, *skills*, sikap dan nilai-nilai, kesenangan dan kreativitas, aktivitas dan perilaku. Hasil dari telaah yang telah dilakukan akan menjadi dasar dalam merumuskan konsep open-air museum yang dapat diterapkan di kawasan situs Kendari II Airfield.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kendari II Airfield yang saat ini dikenal dengan Pangkalan TNI AU Halu Oleo terletak di Kecamatan Ranomeeto, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Secara astronomis, kawasan ini terletak di koordinat $4^{\circ}3'49.06'' - 4^{\circ}5'56.40''$ LS dan $122^{\circ}23'27.47'' - 122^{\circ}27'14.96''$ BT. Adapun lapangan udara ini memiliki batas-batas: sebelah utara berbatasan dengan Kali Wanggu; sebelah selatan berbatasan dengan Kali Amba-Amba; sebelah barat berbatasan dengan Gunung Puurui; dan sebelah timur berbatasan dengan Kali Wai-Wai.

Apabila dilihat riwayatnya, Kendari II Airfield pertama kali dibangun oleh Pemerintah Hindia-Belanda pada tahun 1936. Bandara ini pertama kali dioperasikan pada tanggal 7 Oktober 1938, dengan dilakukannya pendaratan pesawat angkatan udara Kerajaan Belanda. Pada Januari 1942, Kendari II Airfield telah memegang peranan penting sebagai lokasi penempatan logistik perang oleh tentara sekutu. Seiring dengan berjalannya Perang Dunia II dan masuknya Jepang ke wilayah Sulawesi Tenggara, Kendari II Airfield juga diambil alih oleh tentara Kekaisaran Jepang. Di bawah kekuasaan kekaisaran Jepang, Kendari II Airfield mengalami beberapa perubahan di antaranya perubahan arah dan panjang landasan, pembangunan bangunan-bangunan pertahanan, serta perawatan dan administrasi lapangan udara. Pada masa kekuasaan Jepang pula, dilakukan pembangunan bandara pendukung seperti di Boro-Boro, Ambesia, Kolaka, Muna dan Buton. Periode kekuasaan kekaisaran Jepang atas Kendari II Airfield berlangsung dari tahun 1942 – 1945. Selanjutnya setelah tahun 1945, Kendari II Airfield dikuasai oleh NICA. Kekuasaan NICA atas Kendari II Airfield berlangsung dari tahun 1945 – 1950. Selama dikuasai NICA Kendari II Airfield juga mengalami perbaikan fasilitas yang rusak akibat Perang Dunia II (Klemen, 2000). Pemerintah Republik Indonesia mengambil alih Kendari II Airfield sejak tahun 1950. Setelah dikuasai oleh pemerintah Indonesia, Kendari II Airfield mengalami perubahan nama pada tanggal 27 Mei 1958 menjadi Pangkalan TNI AU Wolter Monginsidi Kendari. Kemudian pada tanggal 13 Februari 2010, Pangkalan TNI AU Wolter Monginsidi berubah nama menjadi Pangkalan Udara Halu Oleo (Lanud Halu Oleo) sedangkan bandara Wolter Monginsidi menjadi Bandar Udara Halu Oleo.

Melihat riwayat panjang dari Kendari II Airfield yang sekarang lebih dikenal menjadi Lanud Halu Oleo, tentunya banyak peninggalan Perang Dunia II di wilayah ini. Berdasarkan hasil penelitian

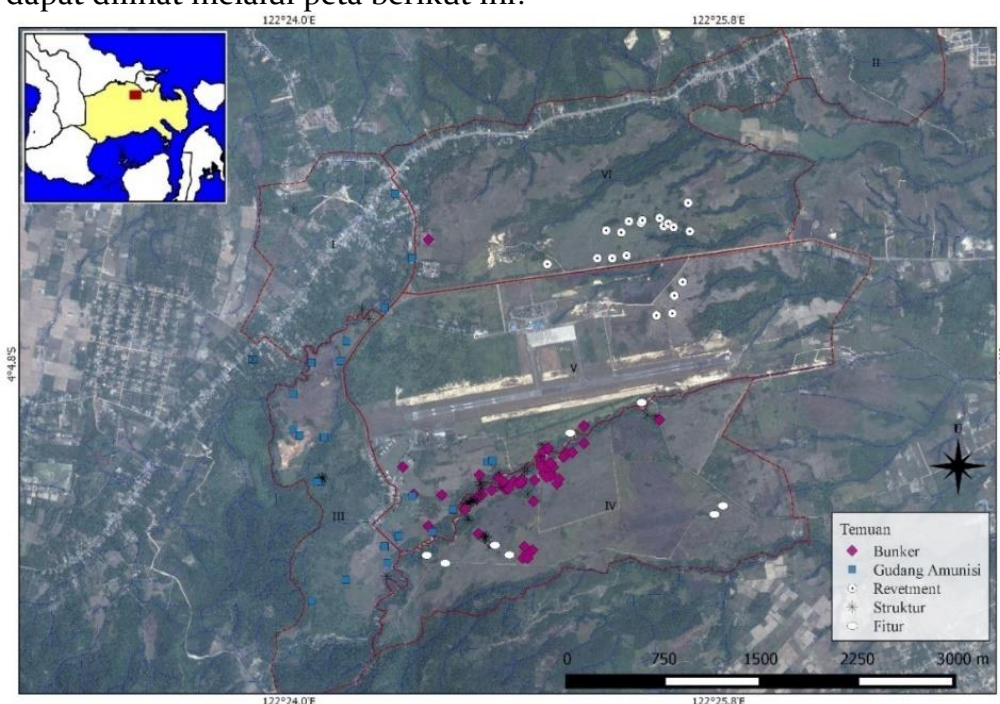
yang telah dilakukan sampai dengan 2017 ini, kawasan Kendari II Airfield atau saat ini dikenal dengan Kawasan Lanud HLO memiliki 152 koordinat titik tinggalan arkeologis.

Kategori Temuan	Jumlah	Persentase
Bunker	52	34.21
Fitur	8	5.26
Gudang Amunisi	23	15.13
Revetment	19	12.50
Struktur	50	32.89
Total	152	100.00

Tabel 1. Distribusi Tinggalan Perang Dunia II di Kendari II Airfield (Lanud HLO).

Sumber: Dirangkum dari Tim Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016

Adapun sebaran dari tinggalan Perang Dunia II yang terdapat di kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO) dapat dilihat melalui peta berikut ini:



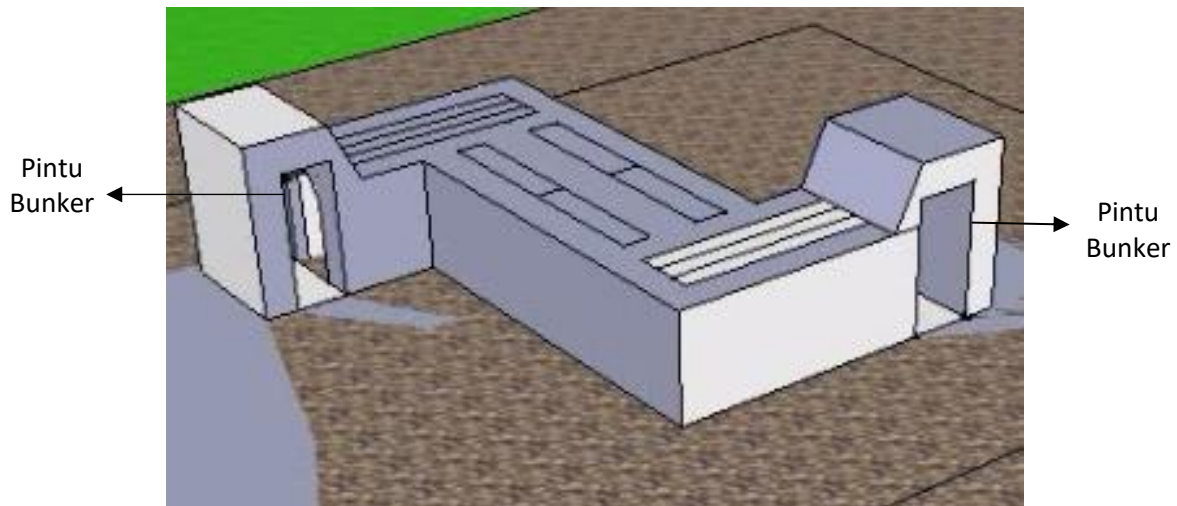
Gambar 2. Peta Sebaran tinggalan Perang Dunia II di kawasan Kendari II Airfield, (Lanud HLO)

Sumber: Dibuat oleh Tim Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016

Tinggalan Perang Dunia II (*Theater of Pacific*) di Kendari II Airfield

Bunker

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sampai dengan tahun 2017, temuan bunker di Kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO) berjumlah 52. Bunker-bunker tersebut sebagian besar ditemukan dalam keadaan utuh, sedangkan beberapa di antaranya dalam keadaan rusak. Sebagian besar dari tipe bunker yang ditemukan di wilayah ini menyerupai huruf “Z”, dengan 2 pintu dan 1 ruangan di dalamnya (Lihat Gambar 3). Bunker-bunker yang ditemukan di kawasan Kendari II Airfield tersebut memiliki ukuran yang hampir seragam.



Gambar 3. Model Bunker tipe "Z" di kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO)
Sumber: Dibuat oleh Tim 3D Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016.



Gambar 4. Tangga Masuk Bunker (Kiri) dan Bagian dalam Bunker (Kanan)
Sumber: Tim Survei Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016.

Gudang Amunisi

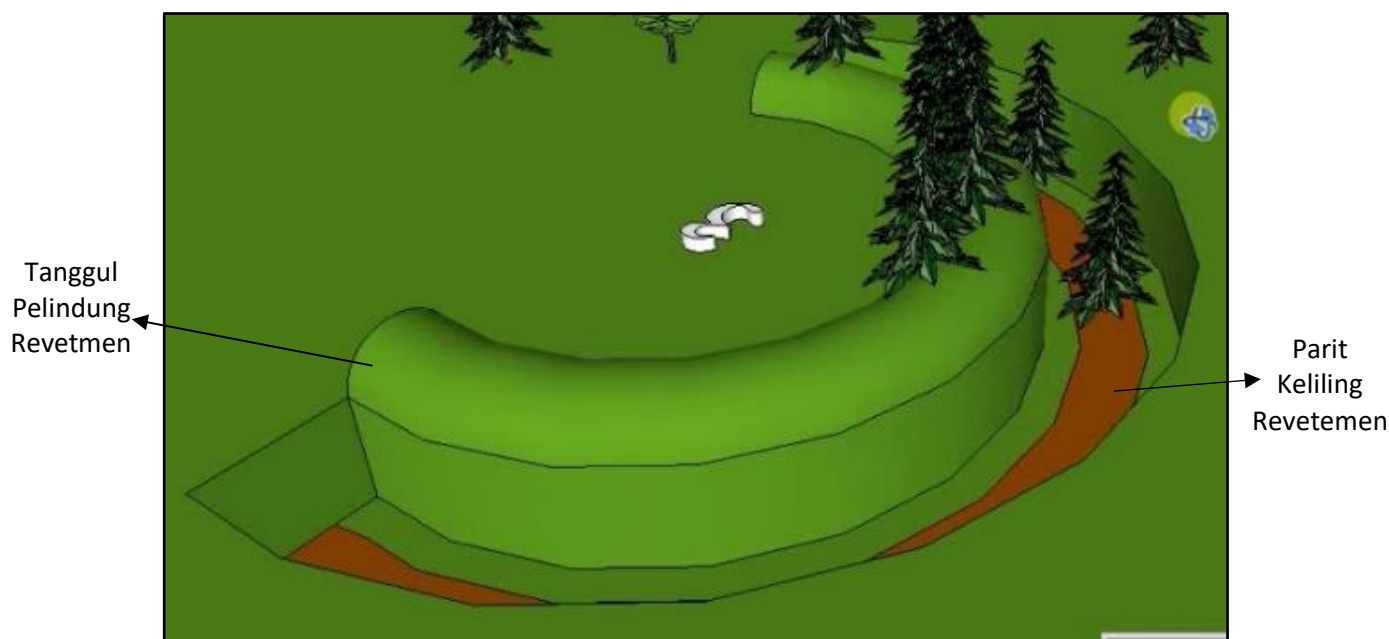
Bangunan berikutnya yang banyak ditemukan di kawasan Kendari II Airfield (Lanud Halu Oleo) yaitu Gudang Amunisi. Gudang Amunisi yang ditemukan di kawasan ini berjumlah 23 buah. Hampir keseluruhan Gudang Amunisi yang ditemukan di kawasan tersebut dalam keadaan utuh. Gudang amunisi yang ditemukan di Kawasan Kendari II Airfield terdiri dari 2 buah pintu, 1 jendela, dan 2 buah rel di dalamnya.



Gambar 5. Tampak Depan (Kiri) dan Bagian dalam Gudang Amunisi (Kanan)
Sumber: Tim Survei Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016.

Revetmen

Revetmen berfungsi sebagai tempat menyimpan sekaligus perlindungan bagi pesawat baik tempur maupun pembom. Kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO) sendiri ditemukan sebanyak 19 revetmen. Sebagian besar revetment tersebut telah ditumbuhi oleh semak belukar dan tumbuhan kayu keras. Tetapi bentuk dari revetment tersebut masih tampak jelas terlihat. Revetmen yang berada di Kawasan Kendari II Airfield berbentuk tapal kuda (Lihat Gambar 6).



Gambar 6. Model 3D Revetmen di kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO)

Sumber: Tim 3D Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016.



Gambar 7. Kondisi Revetmen di kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO)

Sumber: Tim Survei Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016.

Struktur dan Temuan Lepas

Selain berupa bangunan utuh, di Kendari II Airfield juga ditemukan beberapa struktur. Struktur-struktur yang ditemukan di Kawasan Kendari II Airfield berbentuk bilik-bilik yang dilengkapi beberapa bunker di sekelilingnya. Selain itu, juga terdapat temuan-temuan lepas lainnya seperti botol, peluru, dan mortar.



Gambar 8. Struktur berbentuk bilik (Kiri) dan Struktur berbentuk bak (kanan)

Dok: Tim Survei Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016



Gambar 9. Temuan Botol (Kiri) dan Temuan Peluru (Kanan)

Dok: Tim Survei Ekskavasi Universitas Halu Oleo dan Balar Sulsel, 2016

Nilai Pembelajaran

Kuantitas tinggalan Arkeologi yang terdapat di Kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO), memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan. Salah satu bentuk pemanfaatan yang dapat diterapkan pada kawasan tersebut yaitu menjadikannya sebagai *open air* museum. Penyampaian informasi pada *open air* museum terdiri dari 2 tipe penyampaian. Pertama, penyampaian yang berorientasi pada objek, yaitu koleksi menjadi hal utama sedangkan pembelajaran sangat sedikit diberikan pada pengunjung, selanjutnya penyampaian yang berorientasi konsep, yaitu transfer informasi kepada pengunjung merupakan hal yang utama sedangkan koleksi hanya berfungsi untuk membentuk imajinasi dan ilustrasi untuk mendukung informasi yang diberikan. Sebagian besar misi museum termasuk juga *open air* museum dalam pendidikan dapat dilihat melalui pameran yang diberikan pada publik/pengunjung. Pameran yang disajikan di museum dibuat untuk membentuk rasa ingin tahu dari pengunjung sehingga memunculkan keinginan untuk belajar tentang informasi yang diberikan (Dean, 1996, pp. 3-7). Melalui konsep *open-air* museum dalam pemanfaatan tinggalan Perang Dunia di situs Kendari II Airfield didapatkan nilai-nilai pembelajaran yang dapat diklasifikasikan berdasarkan pengetahuan dan pemahaman, keterampilan: intelektual-praktis-profesional, sikap dan nilai-nilai, kesenangan-inspirasi-kreativitas, aktivitas-perilaku-perkembangan. Adapun nilai-nilai pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

Pengetahuan dan pemahaman (*knowledge and understanding*)

Pengetahuan dan Pemahaman mencakup fakta-fakta pembelajaran dan mengembangkan fakta-fakta pembelajaran tersebut secara mendalam pada bidang tertentu. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh dengan berbagai cara seperti membaca, mendengar, berbicara, melihat dan mencoba dengan cara-cara praktis (Kehn, 2009). Pengetahuan berupa fakta dan informasi akan membentuk pemahaman bagi pengunjung museum apabila mereka telah mengerti dan paham akan fakta dan informasi yang diberikan melalui pameran. Pemahaman lebih bersifat pribadi karena dikembangkan oleh pengunjung untuk menjelaskan pada diri mereka sendiri bagaimana sesuatu bekerja. Karena itu, pengetahuan dan pemahaman mengakibatkan suatu koneksi antara objek (pameran di museum) dan subjek (pengunjung museum) (Hooper & Greenhill, 2007, p. 53).

Melalui penerapan *open air* museum di kawasan Kendari II Airfield (Lanud HLO), pengunjung akan memperoleh pengetahuan dari informasi dan fakta-fakta tentang Perang Dunia II terutama yang terjadi di wilayah Sulawesi Tenggara. Informasi yang dapat diberikan kepada pengunjung mulai dari kronologi Perang Dunia II di wilayah Sulawesi Tenggara, sistem pertahanan yang dipakai di Sulawesi Tenggara pada masa Perang Dunia II, sertainggalan lepas yang berasal dari masa Perang Dunia II. Informasi yang diberikan kepada pengunjung tersebut diperkuat dengan fakta-fakta yang ditemukan di kawasan Kendari II Airfield berupa keberadaan Bunker, Gudang Amunisi, Revetmen, dan juga temuan lepas seperti botol, peluru dan mortir.

Keterampilan: intelektual, praktis, profesional (*skills*)

Keterampilan mengacu pada bagaimana melakukan sesuatu. Keterampilan secara luas dapat dibagi menjadi dimensi kognitif/intelektual, sosial, emosional dan fisik. Imajinasi juga dapat dipahami sebagai suatu keahlian, terutama dalam kaitannya dengan empati dan kreativitas. Pada proses belajar formal terdapat berbagai proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan mereka. Beberapa keterampilan kunci dalam proses pembelajaran yaitu berhitung, komunikasi, dan penggunaan media belajar. Pada kasus lainnya keterampilan komunikasi juga dapat dibagi lagi menjadi kemampuan menulis, berbicara, mendengar, bahkan menceritakan kembali (Hooper & Greenhill, 2007, p. 54).

Melalui pengembangan *open-air* museum di kawasan Kendari II Airfield, pengunjung dapat mengasah keterampilannya. Bentuk keterampilan yang mungkin didapatkan dari pengembangan *open air* museum tersebut adalah bagaimana pengunjung memanfaatkan kondisi alam untuk pertahanan perang. Dalam bentuk yang lebih praktis, pengunjung dapat mengetahui teknik dalam pembuatan bangunan pertahanan. Kunjungan yang dilakukan secara berkelompok di *open air* museum secara tidak langsung membentuk keterampilan untuk saling berinteraksi dengan antara sesama pengunjung di kawasan Kendari II Airfield. Secara tidak langsung interaksi tersebut juga membangun dialog antara pengunjung dengan pengunjung lainnya, bahkan pengunjung dengan pihak *open air* museum. Interaksi ini juga menegaskan bahwa keterampilan komunikasi sangat penting karena manusia adalah makhluk yang sangat sosial. Manusia merupakan produk dari hubungan sosial budaya. Oleh karena itu, museum harus juga mengerti hubungan sosial yang terjadi di masyarakat khususnya pengunjung *open air* museum tersebut.

Sikap dan nilai-nilai (*attitudes and values*)

Pembentukan sikap dan nilai-nilai menjadi bagian vital pembelajaran pengunjung dalam lingkungan formal maupun informal. Sebagai suatu informasi yang baru diserap, sikap dan pemahaman terhadap informasi tersebut membentuk nilai-nilai yang akan berkontribusi terhadap keputusan pengunjung dalam menjalani kehidupan mereka. Melalui pameran yang ada di *open air* museum dimungkinkan terjadi pergeseran atau perubahan sikap dan pemahaman terhadap nilai-nilai yang ada pada pameran di *open air* museum. Pergeseran dan perubahan tersebut mungkin saja

tidak terlihat secara langsung, melainkan terjadi secara perlahan dalam jangka waktu tertentu. Pergeseran dan perubahan yang terjadi terhadap pemahaman sikap dan nilai tergantung terhadap pribadi dan individu, karena pergeseran dan perubahan tersebut dapat mengarah ke pengalaman positif atau mungkin sebaliknya kearah pengalaman negatif (Hooper & Greenhill, 2007, pp. 54-55).

Pembentukan sikap dan nilai yang dapat dihasilkan melalui open air museum di kawasan Kendari II Airfield yaitu penanaman nilai-nilai nasionalisme dan patriotism kepada pengunjung. Penanaman nilai nasionalisme dan patriotisme dapat dilakukan dengan cara mengolaborasikan atraksi dengan koleksi tinggalan arkeologi serta sejarah yang terdapat di *open air* museum Kendari II Airfield. Pembentukan sikap dan nilai tersebut sangat mungkin terjadi karena *open air* museum secara tidak langsung menyediakan pameran yang terjaga keasliannya yang tidak lain adalah lanskap kawasan. Dalam hal ini, pameran di open air museum Kendari II Airfield, tidak lain adalah lanskap kawasan Kendari II Airfield tersebut.

Kesenangan, inspirasi, kreativitas (enjoyment, inspiration, creativity)

Kesenangan, inspirasi dan kreativitas dari hasil belajar cenderung mengarah pada pengembangan identitas pengunjung ke arah yang positif dan menimbulkan keinginan untuk mengulang kembali pengalaman yang didapat setelah mengunjungi museum. Setelah mengunjungi museum, belajar dengan perasaan yang menyenangkan akan menimbulkan keinginan untuk belajar lebih dalam, inspirasi dan kreatifitas akan muncul setelah melihat penemuan serta cara-cara inovatif yang tergambar dari pameran atau tinggalan sejarah yang dipamerkan. Museum pada dasarnya adalah lingkungan belajar terbuka, di mana pengunjung dapat mengontrol kecepatan, arah dan fokus belajar mereka sendiri (Hooper & Greenhill, 2007, pp. 54-55).

Pengembangan *open air* museum di kawasan Kendari II Airfield juga diharapkan mampu membuat pengunjung merasakan kesenangan, inspirasi dan kreativitas. Hal tersebut juga tidak dapat dilepaskan dari posisi museum sebagai *edutainment* (edukasi-entertainment). Berbeda dengan pendidikan formal, pembelajaran yang ada di *open air* museum dikemas layaknya untuk menghibur pengunjung. Maka salah satu kesenangan yang sangat mungkin terjadi saat mengunjungi *open air* museum ini adalah momen mendokumentasikan pribadi dan juga bersentuhan langsung dengan tinggalan arkeologi yang berasal dari Perang Dunia II. Pembelajaran dari keberhasilan tokoh, pemikiran, dan dedikasinya dalam memperjuangkan bangsa dan negara pada Perang Dunia II diharapkan dapat menginspirasi pengunjung, khususnya generasi muda untuk mengikuti jejak dari tokoh tersebut. Nilai Kesenangan menjadi bagian penting dari open air museum modern karena open air museum modern semakin dipahami sebagai bagian dari industri hiburan yang mengacu pada edukasi (*edutainment*).

Aktivitas, perilaku, perkembangan (activity, behaviour and progression)

Aktivitas dan perilaku dapat diamati secara langsung karena hal tersebut mengacu pada tindakan yang dilakukan seseorang. Aktivitas dan perilaku sebagai hasil dari proses belajar berdampak pada cara individu dalam mengelola kehidupan mereka. Bagi pengunjung museum sangat mungkin mengamati jenis kegiatan atau perilaku selama mengunjungi museum dari cara mereka menceritakan kembali apa yang mereka lakukan selama kunjungan (Hooper & Greenhill, 2007, pp. 56-57).

Aktivitas, perilaku, dan perkembangan diharapkan mampu dirasakan pengunjung saat berada di open air museum Kendari II Airfield (Lanud HLO). Keberhasilan pengunjung merasakan hal tersebut sangat tergantung dari hubungan antara individu dengan pihak *open air* museum. Aktivitas, perilaku, dan perkembangan dari pengunjung merupakan hasil interaksi antara pihak museum dengan pengunjung yang merupakan bentuk komunikasi dua arah, bukan antara pameran/koleksi dengan pengunjung yang merupakan komunikasi satu arah. Aktivitas, perilaku dan perkembangan

yang didapatkan oleh pengunjung salah satunya dihasilkan oleh program *tour guide* yang ada di *open air* museum. Aktivitas, perilaku dan perkembangan yang dirasakan oleh pengunjung juga tidak dapat dilepaskan dari sikap aktif yang ada pada pengunjung. Seperti pada umumnya kunjungan kelompok yang berasal dari sekolah, pihak sekolah akan memberikan semacam daftar pertanyaan atau wawancara yang jawabannya hanya bisa didapatkan dari pameran atau bertanya dengan *tour-guide*.

SIMPULAN

Penerapan *open air* museum menjadi salah satu pilihan dalam pemanfaatan tinggalan Perang Dunia II di Kendari II Airfield (Lanud HLO). Penerapan konsep *open air* museum di kawasan tersebut tentulah harus dipertimbangkan dengan saksama. Hal ini dikarenakan situs Kendari II Airfield sesungguhnya menyimpan potensi tinggalan Perang Dunia II yang sangat bervariasi dan masif. Keberadaan tinggalan tersebut apabila dapat dimanfaatkan dengan saksama akan menghasilkan nilai pembelajaran yang dapat diklasifikasikan berdasarkan pengetahuan dan pemahaman, keterampilan: intelektual-praktis-profesional, sikap dan nilai-nilai, kesenangan-inspirasi-kreativitas, aktivitas-perilaku-perkembangan. Tentunya nilai pembelajaran tersebut menjadi tolak ukur dalam keberhasilan penyampaian narasi sejarah kepada pengunjung.

REFERENSI

- Angotti, T. (1982). Planning the open-air museum and teaching urban history: the United States in the world context. *Museum International*, 34(3), 179–188. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0033.1982.tb00390.x>
- Chappell, E. A. (1999). Open-Air Museums: Architectural History for the Masses. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 58(3), 334–341. <https://doi.org/10.2307/991526>
- Dean, D. (1996). *Museum Exhibition: Theory and Practice* (1st edition). Routledge.
- Hooper, E., & Greenhill. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Routledge.
- Hudson, K. (1987). *Museums of Influence* (1st edition). Cambridge University Press.
- Kehn, D. M. (2009). *A Blue Sea of Blood: Deciphering the Mysterious Fate of the USS Edsall* (1st edition). Zenith Press.
- Klemen, L. (2000). *The fall of Kendari, January 1942*. Dutcheastindies.webs.com. <https://dutcheastindies.webs.com/kendari.html>
- Laenen, M. (n.d.). *A New Look at Open-Air Museum*. Open-air museum bokrijk.
- Schell, S. B. (1985). On Interpretation and Historic Sites. *The Journal of Museum Education*, 10(3). <https://www.jstor.org/stable/40283923>
- Uldall, K. (1957). Open Air Museums. *The Journal of Museum Education*, 10(2).

Sandy Suseno

©Sandy Suseno, 2021