

## LITERASI BUDAYA DI MUSEUM BALI BAGI PELAJAR SMP MELALUI PERLOMBAAN *STORYTELLING* “MEN BRAYUT”

Putu Pradnya Dewi<sup>1</sup>, Aliffiati<sup>2</sup>, Ida Bagus Oka Wedasantara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana, Jl. Pulau Nias No.13, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80113  
e-mail: putupradnya1@gmail.com <sup>1</sup> e-mail: aliffiati@unud.ac.id <sup>2</sup> email: okawedasantara@unud.ac.id <sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan literasi budaya di Museum Bali bagi pelajar SMP melalui perlombaan *storytelling* bertema “Men Brayut”. Metode wawancara, observasi, dan studi pustaka digunakan pada penelitian ini. Data-data yang diperoleh di lapangan dan sumber kepustakaan yang sesuai dengan permasalahan selanjutnya dideskripsikan dan diinterpretasikan secara kualitatif. Hasil penelitian ini diketahui bahwa pelaksanaan perlombaan *storytelling* menjadi salah satu upaya pengelola Museum Bali yang cukup signifikan dalam pengembangan literasi budaya khususnya bagi siswa SMP, melalui indikator penilaian yang telah ditetapkan dewan juri. Konsep kegiatan dan pemilihan tema disesuaikan dengan menceritakan benda-benda peninggalan sejarah yang menjadi koleksi di Museum Bali, salah satunya adalah peninggalan patung “Men Brayut” pada Tahun 2023 lalu

**Kata Kunci:** Museum Bali, Literasi Budaya, *Storytelling*

### Abstract

*This research aims to find out the development of cultural literacy at the Bali Museum for junior high school students in Denpasar City through a storytelling competition with the theme "Men Brayut". The methods of interview, observation, and literature study were used in this research. The data obtained in the field and literature sources that are in accordance with the problem are then described and interpreted qualitatively. The results of this study found that the implementation of the storytelling competition is one of the efforts of the Bali Museum manager which is quite significant in developing cultural literacy, especially for junior high school students in Denpasar City, through the assessment indicators set by the jury. The concept of the activity and the selection of themes are adjusted by telling the historical relics that are a collection at the Bali Museum, one of which is the relic of the statue "Men Brayut" in 2023.*

**Keywords:** Bali Museum, Cultural Literacy, *Storytelling*

---

## 1. PENDAHULUAN

Generasi muda yang tumbuh dengan teknologi digital memiliki karakteristik belajar dan akses informasi belajar dan akses informasi yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya (Prensky, 2016). Keterbukaan informasi yang diperoleh ini dikhawatirkan dapat menjadi salah satu penyebab minimnya apresiasi terhadap budaya lokal, sehingga kemampuan berliterasi terutama literasi budaya dinilai penting untuk dimiliki sejak dini. Belakangan ungkapan dan gerakan literasi semakin luas dikenal oleh masyarakat termasuk masyarakat Indonesia. Bahkan konsep literasi tidak hanya dikenal di lingkup pendidikan atau sekolah formal, namun juga lembaga pendidikan informal.

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2024), literasi merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Pada mulanya istilah literasi secara mendasar diartikan sebagai kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menghitung (Dirjen Dikdasmen, 2016). Menurut UNESCO, United Nations Literacy Decade, 2003–2012 literasi tidak hanya sekedar membaca dan menulis, namun lebih daripada itu literasi merupakan aktivitas berkomunikasi di masyarakat, termasuk tentang praktik dan hubungan sosial, pengetahuan, bahasa, dan budaya (Ontario Education, 2004: 1; Dirjen Dikdasmen, 2016: 7). Pada era global seperti saat ini serta sebagai kelompok sosial yang tergabung sebagai masyarakat sebuah negara dan bangsa, kemampuan berliterasi dinilai penting, tidak hanya kemampuan literasi dasar namun juga kemampuan literasi yang lebih luas, seperti literasi budaya.

Museum menjadi salah satu wadah yang dinilai efektif dalam upaya pengembangan kemampuan berliterasi, tidak hanya bagi masyarakat umum, namun juga bagi siswa atau pelajar. Hal ini dikarenakan museum merupakan tempat untuk menunjang perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa

melalui berbagai benda-benda koleksi yang memiliki nilai-nilai luhur dari masa lampau. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), pada Pasal 1 ayat 1 bagian 1 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Kemudian pada Pasal 2 juga disebutkan bahwa Museum mempunyai tugas pengkajian, pendidikan dan rekreasi atau kesenangan.

Bali yang dikenal luas karena keunikan budaya dan kearifan lokalnya memiliki sejarah peradaban yang panjang, di mana gambarannya masih dapat kita nikmati dan pelajari melalui keberadaan sebuah museum. Menurut data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (referensi.data.kemdikbud.go.id, 2024) terdapat 34 museum yang tersebar di Provinsi Bali, berdasarkan berbagai jenis museumnya seperti museum kesenian, museum benda khusus, museum sejarah, dan lain-lain. Salah satu museum yang menjadi ikon dalam perjalanan sejarah dan budaya masyarakat Bali adalah Museum Bali. Berlokasi di pusat Kota Denpasar, tepatnya di Jalan Mayor Wisnu, Kota Denpasar, Museum Bali menjadi salah satu museum umum provinsi yang menjadi wadah dalam menyimpan sekaligus memamerkan benda-benda budaya dari zaman prasejarah hingga saat ini berupa koleksi arkeologika, koleksi historika, koleksi seni rupa, koleksi ethnografika, koleksi biologika, koleksi numismatika (uang kepeng), koleksi filologika, koleksi keramalogika (keramik), dan koleksi teknologika yang mencerminkan seluruh unsur kebudayaan Bali.

Walaupun memiliki peran yang cukup penting khususnya sebagai sarana edukasi, keberadaan museum cenderung kurang diminati khususnya bagi generasi muda. Museum masih dianggap hanya sebagai sebuah bangunan tempat menyimpan benda kuno yang tidak bermanfaat. Hal ini juga didukung bahwa kunjungan masyarakat, terutama generasi muda ke Museum masih tergolong rendah dan fluktuatif, tidak terkecuali yang terjadi juga di Museum Bali. Maka dari itu berbagai upaya dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi khususnya literasi budaya pada generasi muda, termasuk siswa dan pelajar melalui keberadaan museum telah dilakukan oleh pengelola Museum Bali selama beberapa tahun terakhir dengan menargetkan berbagai kalangan siswa mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMA/SMK) se-Bali.

Salah satu upaya edukasi dalam meningkatkan kemampuan literasi khususnya literasi budaya yang dilakukan pengelola Museum Bali adalah melaksanakan perlombaan *storytelling*, yang menargetkan peserta dari kalangan pelajar atau siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) se-Provinsi Bali. Menurut (Rambe *et al.*, 2021) kegiatan pembelajaran melalui *storytelling* bermanfaat dalam meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara dan menulis, meningkatkan keterampilan kosa kata dan Bahasa, membina kreativitas, meningkatkan pemahaman, dan mendorong diskusi berkelanjutan tentang suatu pendapat dan keyakinan. Selain itu melalui kegiatan *storytelling* dinilai dapat berdampak pada peningkatan aspek-aspek perkembangan pada anak karena dalam proses tersebut anak dapat memproses berbagai jenis konsep cerita. Hal senada dengan itu, menurut (A. Chauvin *et al.*, 2019) cerita dapat memperkuat nilai-nilai budaya dan bahkan etika, karena dalam cerita yang disampaikan mengandung makna dan nilai-nilai budaya yang dapat dipelajari oleh anak.

Perlombaan *storytelling* yang dilaksanakan oleh Pengelola Museum Bali telah terlaksana selama 2 tahun terhitung sejak tahun 2022 lalu, yang temanya disesuaikan berdasarkan benda-benda peninggalan sejarah yang menjadi koleksi museum. Pada tahun 2023 perlombaan *storytelling* museum mengambil tema cerita “Men Brayut” yang masih menjadi pedoman yang kuat bagi masyarakat Bali. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan literasi budaya di Museum Bali bagi pelajar SMP melalui perlombaan *storytelling* bertema “Men Brayut”.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif secara deskriptif dengan memfokuskan analisa dan pemahaman terhadap pengembangan literasi budaya di Museum Bali melalui perlombaan *storytelling*. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi literatur dan dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian. Museum Bali dipilih menjadi lokasi penelitian karena banyak dari benda-benda koleksi di Museum Bali dinilai sebagai cerminan peradaban masyarakat Bali

yang bermanfaat sebagai sumber belajar, termasuk dalam upaya meningkatkan literasi budaya di kalangan pelajar. Wawancara dilakukan dengan memperoleh keterangan melalui informan yang memiliki kemampuan dan kapasitas dalam memberikan informasi terkait struktur maupun berbagai tugas pokok dan fungsi UPTD. Museum Bali, terutama dalam peranannya sebagai sarana pendidikan dan wadah pengembangan literasi budaya.

Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Kasi Koleksi dan Konservasi, Kasi Edukasi dan Preparasi, dan Kepala Sub Bagian tata Usaha. Untuk mengetahui pengembangan literasi budaya di Museum Bali bagi siswa atau pelajar, peneliti memilih kalangan siswa SMP yang mengunjungi museum serta partisipasinya dalam kegiatan perlombaan *storytelling* yang diadakan. Pemilihan siswa SMP sebagai informan adalah karena siswa SMP dinilai memiliki keunggulan dalam mencerna informasi dibandingkan siswa SD, serta memiliki fleksibilitas dalam mencerna informasi yang lebih besar dibandingkan siswa SMA. Hal ini juga menjadi salah satu faktor bahwa sasaran lomba *storytelling* diperuntukkan untuk siswa atau pelajar SMP.

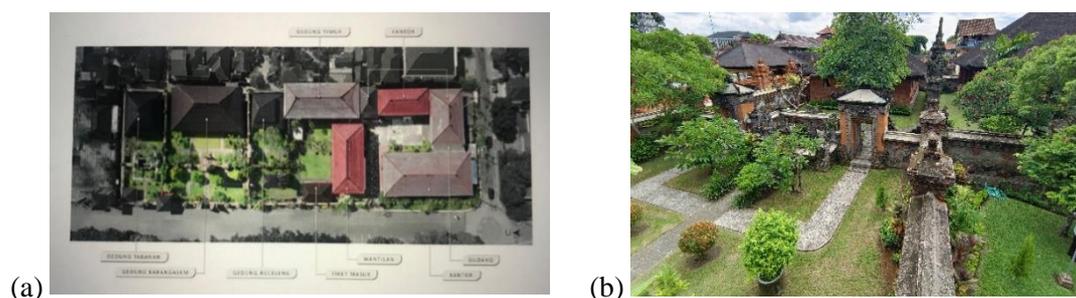
Kegiatan cross-check data juga dilakukan dengan memilih beberapa informasi secara acak dengan indikator pengalaman dan keterlibatan informan terkait topik yang ditulis untuk memperoleh kedalaman data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis setelah melalui beberapa proses reduksi hingga penarikan kesimpulan, sehingga intepetasi data dapat dideskripsikan dalam bentuk laporan penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan literasi budaya di Museum Bali bagi Pelajar SMP melalui Perlombaan *Storytelling* “Men Brayut” dapat diketahui dengan menjawab beberapa permasalahan yaitu, peranan Museum Bali sebagai media Pendidikan, strategi perlombaan *storytelling* yang digunakan, serta manfaat dan implikasi perlombaan *storytelling* yang dilakukan oleh pelajar SMP.

#### 3.1 Museum Bali sebagai Media Pendidikan bagi Pelajar

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 tentang Museum telah menyebutkan, bahwa selain sebagai sebuah lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya dengan masyarakat, museum juga memiliki tugas pengkajian, pendidikan, dan kesenangan/rekreasi. Begitu juga dengan Museum Bali, yaitu sebagai lembaga Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Dinas Kebudayaan Provinsi Bali yang mempunyai tugas-tugas untuk tujuan pendidikan, penelitian dan tugas mengumpulkan, meneliti, merawat, dan memamerkan rekreasi/pariwisata.



**Gambar 1.** Museum Bali; (a) Denah Museum Bali, (b) Halaman di Museum Bali  
(Dokumentasi UPTD. Museum Bali, 2023)

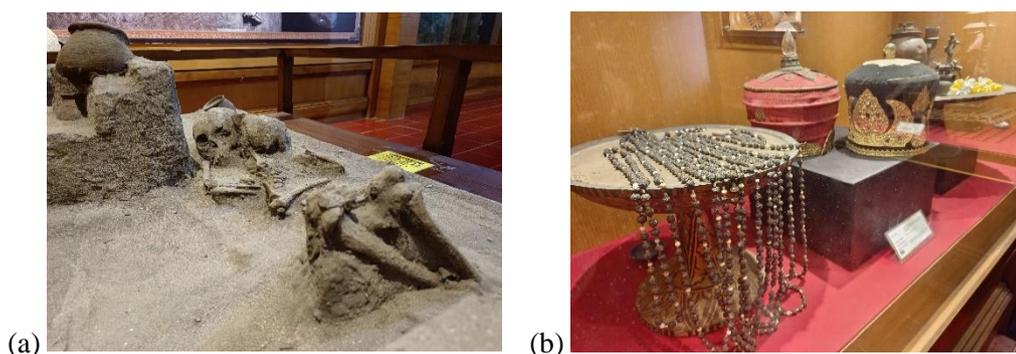
Museum Bali termasuk salah satu museum umum provinsi, memiliki dan memamerkan benda - benda budaya dari zaman prasejarah sampai kini yang mencerminkan seluruh unsur kebudayaan Bali antara lain koleksi arkeologika, koleksi historika, koleksi seni rupa, koleksi ethnografika, koleksi biologika, koleksi numismatika (uang kepeng), koleksi filologika, koleksi keramalogika (keramik) dan koleksi teknologika. Pengunjung yang datang ke Museum Bali ini berasal dari kalangan yang beragam, pengunjung tersebut tidak hanya dari wisatawan domestik, namun juga dari wisatawan mancanegara yang datang secara individu, keluarga, maupun rombongan. Rincian data jumlah pengunjung Museum

Bali dalam 5 tahun terakhir yaitu dari data statistik kunjungan yang diperoleh dan diolah oleh UPTD. Museum Bali total keseluruhan adalah 66.606 pengunjung.

Berdasarkan data pengunjung Museum Bali yang tercatat dalam lima tahun terakhir, dapat diuraikan bahwa tingkat kunjungan tertinggi terjadi pada tahun 2023 yang berjumlah 32.033, Tahun 2019 yang berjumlah 27.893. Sedangkan pada tahun 2020 & 2021, tingkat kunjungan menurun drastis karena pandemi Covid-19 di Indonesia. Menurut data yang diperoleh mayoritas pengunjung berasal dari kalangan pelajar mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) serta mahasiswa. Pelajar dan mahasiswa yang berkunjung memiliki motivasi tujuan berbeda-beda, seperti ingin melakukan penelitian, ingin mengetahui cerita sejarah atau hanya berwisata saja. Secara umum dapat dikatakan bahwa kategori pelajar/mahasiswa merupakan jumlah pengunjung dengan angka tertinggi dibandingkan kategori WNI dan WNA sejak lima tahun terakhir.

Melalui hal tersebut, maka museum dinilai memiliki peranan yang sangat terkait dalam pendidikan. Para pelajar dapat langsung mengunjungi museum untuk melihat secara langsung benda-benda budaya dan sejarah yang tersimpan sehingga menstimulasi daya imajinasi serta memberikan pengalaman nyata. Hal tersebut juga diakui dan ditegaskan oleh Bapak Paeno selaku Kasi. Edukasi dan Prevarasi Museum Bali, yang mengatakan bahwa “Saat ini terdapat 14.542 benda koleksi di mana koleksi-koleksi yang dimiliki Museum Bali, pelajar mendapatkan pengetahuan terhadap peninggalan masa lalu yang sudah tidak lagi ditemui dalam kehidupan masyarakat kini, di mana benda-benda peninggalan tersebut dapat memberikan peranan penting bagi kehidupan masyarakat Bali saat ini.” (Wawancara dengan Bapak Paeno, S.Ag pada Tahun 2023)

Museum Bali awalnya adalah Museum etnografi, kemudian dengan perkembangannya Museum Bali saat ini disebut sebagai museum umum karena benda-benda yang disimpan adalah benda-benda dari jaman pra sejarah sampai dengan jaman sejarah. Benda-benda yang tersimpan di Museum Bali yang disebut dengan koleksi menjadi sumber Pendidikan bagi para pelajar. Benda-benda budaya yang menjadi koleksi Museum Bali telah diklasifikasi berdasarkan struktur dan fungsinya dalam masyarakat. Disamping itu juga berdasarkan penjamanannya. Klasifikasi demikian itu dapat mencerminkan periodisasi dan kegunaan serta pentingnya arti dan fungsinya di tengah-tengah masyarakat pendukungnya. Selain itu suatu hal yang penting dapat diketahui yaitu: arti simbolis yang terkandung pada setiap koleksi, berupa ide-ide, gagasan-gagasan ataupun konsep-konsep, kait mengait antara nilai-nilai budaya dalam suatu sistem bulat dan menyeluruh.



**Gambar 2.** Beberapa Koleksi Museum Bali  
(Dokumentasi UPTD. Museum Bali, 2023)

Salah satu peninggalan atau benda koleksi yang dimiliki Museum Bali adalah Patung Men Brayut tersebut di pameran di Gedung Karangasem, yang merupakan salah satu gedung yang terdapat di Museum Bali. Bagi masyarakat Bali “Men Brayut” merupakan tokoh dalam cerita rakyat di mana dikisahkan bahwa Men Brayut merupakan seorang ibu yang melahirkan anak banyak bahkan sampai 18 orang dan karena kegigihannya, ibu ini berhasil membesarkan anak-anaknya. Tokoh Men Brayut dan kisahnya kemudian menjadi ikon seorang ibu yang memiliki banyak anak yang erat kaitannya

dengan sosial budaya masyarakat Bali. Namun banyak dari generasi saat ini mungkin tidak begitu mengenal tokoh ini dan kisahnya. Padahal banyak nilai-nilai sosial budaya yang terkandung dapat menjadi pedoman sehingga menjadi wawasan baru sebagai bentuk apresiasi terhadap kebudayaan lokal. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menceritakan kembali atau “*telling a story*” pengalaman-pengalaman masa lampau melalui gambaran berbagai koleksi yang terdapat di Museum Bali.



**Gambar 3.** Peninggalan Patung Men Brayut di Museum Bali  
(Sumber: Dok. UPTD. Museum Bali, 2023)

### **3.2 Upaya Pengembangan Literasi Budaya Museum Bali melalui Perlombaan *Storytelling* “Men Brayut”**

Museum Bali memiliki 14.542 buah koleksi yang menarik untuk dikaji sebagai sumber informasi akan perjalanan dan perkembangan budaya Bali dari masa lalu sampai saat ini, baik dari unsur religi, organisasi kemasyarakatan, bahasa, kesenian, mata pencaharian, dan sebagainya. Namun diperlukan upaya penyajian benda-benda koleksi agar lebih menarik sehingga peran museum sebagai pengembangan literasi budaya dapat tercapai khususnya bagi generasi muda. Salah satu cara untuk “menghadirkan kembali” kehidupan masa lampau tersebut adalah dengan menceritakan kembali pengalaman-pengalaman masa lampau melalui gambaran berbagai koleksi seperti yang dilakukan oleh pengelola di Museum Bali dengan metode bercerita. Bercerita adalah kegiatan yang dilakukan secara lisan oleh seseorang yang isinya berupa pesan, penjelasan, atau karangan yang dikemas dalam bentuk cerita untuk diikuti melalui keadaan Bahagia (Rahmatika *et al.*, 2019). Melalui metode ini pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berliterasi bagi anak karena metode bercerita dapat mempengaruhi emosi anak serta mendidik melalui bahasa baik secara lisan maupun tulisan (Fadhilah, 2014 dalam Wardani & Afandi, 2023).

Berdasarkan hal tersebut kemudian metode bercerita atau *storytelling* menjadi salah satu cabang lomba yang dilaksanakan oleh Pengelola Museum Bali sebagai upaya dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap museum, serta lebih jauh lagi sebagai upaya pengembangan literasi budaya sehingga terbentuk karakter dan identitas yang kuat sebagai masyarakat Bali. Kegiatan perlombaan *storytelling* telah dilakukan oleh Pengelola Museum Bali setiap tahunnya sejak tahun 2022 lalu bersamaan juga dengan kegiatan-kegiatan lainnya seperti lomba cerdas cermat, kegiatan museum keliling, pameran, dan sebagainya dalam upaya meningkatkan minat generasi muda Bali terhadap museum.

Perlombaan *storytelling* pada tahun 2023 diikuti oleh 36 peserta dari kalangan pelajar SMP se-Bali dan dibagi menjadi dua kategori yaitu *storytelling* menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Bali. Pada tahun 2023, tema yang diangkat dalam perlombaan *storytelling* adalah “Men Brayut” yang dilaksanakan di UPTD Museum Bali. Sebagai salah satu benda koleksi di Museum Bali, Patung Men Brayut memiliki kisah menarik yang mengandung nilai-nilai dan makna sosial budaya bagi masyarakat Bali. Selain sebagai upaya pengenalan pameran benda-benda koleksi di Museum Bali, diangkatnya “Men Brayut” sebagai tema lomba bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan generasi muda terkait makna dan nilai-nilai yang dapat dipetik melalui kisah Men Brayut.

Secara singkat cerita Men Brayut mengisahkan seorang ibu rumah tangga yang terlalu banyak punya anak sampai delapan belas termasuk yang masih di dalam kandungannya (Suwija, 2020). Walaupun memiliki banyak anak, Men Brayut mampu membina rumah tangga yang rukun dan bahagia bersama suaminya yaitu Pan Brayut hingga mengantarkan anak-anaknya menjadi sukses dan panutan

warga desa. Kisah rumah tangga Men Brayut dan Pan Brayut ini diyakini dan berkembang di banyak daerah di Bali. Bahkan melalui cerita tersebut, beberapa kelompok masyarakat Bali kemudian membangun patung Men Brayut dan Pan Brayut sebagai simbol perwujudan sepasang suami istri tersebut dan keberadaannya dipandang bersifat religiomagis sehingga diyakini membantu masyarakat untuk mendapat keturunan (Widiastiti, 2022)

Adaptasi kisah men Brayut kemudian melahirkan berbagai wujud budaya seperti patung, karya sastra (geguritan), mitos, dan sebagainya yang menjadi sarana pembelajaran dan pendidikan melalui makna-makna yang dimilikinya. Senada dengan itu mengutip pernyataan (Indrayani, 2019) kisah “Men Brayut” dalam geguritan yang diperoleh dari beberapa sumber, sangatlah erat dengan kehidupan sosial budaya masyarakat Bali yang dianalisis dari berbagai aspek, yaitu perkawinan menurut Hindu, kesejahteraan keluarga, masalah pengasuhan anak dan sistem kekerabatan yang membentuk satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Selain senang dalam mengikuti ajang lomba ini, peserta yaitu siswa SMP sangat antusias karena mereka juga memiliki kesempatan untuk melihat secara langsung patung Men Brayut. Patung Men Brayut menjadi salah satu koleksi dari Museum Bali yang dipamerkan di Gedung Karangasem, yaitu salah satu gedung yang terdapat di Museum Bali. Adapun pemenang lomba *storytelling* bertema “Men Brayut” pada tahun 2023 dapat dilihat pada daftar berikut.

**Tabel 1. Pemenang Lomba *Storytelling* Museum Kategori Berbahasa Indonesia**

No	Nama	Asal Sekolah	Juara
1.	Dewa Ayu Kirana Shinta Premaswari	SMP Negeri 1 Gianyar	I
2.	Made Widianing Puji Restu	SMP Negeri 4 Negara	II
3.	Ni Luh Adi	SMP Negeri 3 Rendang	III
4.	Desak Putu Firsha Anandita	SMP Negeri 1 Singaraja	Harapan I
5.	I Komang Whinna Terisna Sucita Putri	SMP Negeri 1 Semarapura	Harapan II
6.	Ni Putu Venita Prisca Mentari	SMP Negeri 4 Singaraja	Harapan III

**Tabel 2. Pemenang Lomba *Storytelling* Museum Kategori Berbahasa Bali**

No	Nama	Asal Sekolah	Juara
1.	I Gede Dika Agastya Ermawan	SMP Negeri 1 Tabanan	I
2.	Gusti Ayu Nyoman Wahyu Utami	SMP Negeri 1 Gianyar	II
3.	I Kadek Wedana	SMP Negeri 1 Abang	III
4.	I Gede Krishna Sandiana	SMP Negeri 3 Denpasar	Harapan I
5.	Pande Made Laksita Cahyadewi Astha Putri	SMP Negeri 1 Singaraja	Harapan II
6.	I Putu Ditya Prawira	SMP Negeri 3 Rendang	Harapan III

Pemenang ditentukan oleh penilaian yang komperhensif mulai dari penguasaan cerita, kemampuan berbahasa yang baik, intonasi, dan sebagainya yang dilakukan oleh para dewan Juri yang ahli di bidangnya. Seluruh pelajar dari kalangan SMP se-Bali turut berpartisipasi dalam kegiatan perlombaan *storytelling* ini, terbukti dari keikutsertaan seluruh Kabupaten/Kota di Provinsi Bali.

### 3.3 Manfaat Perlombaan *Storytelling* di Museum Bali yang diperoleh Bagi Pelajar SMP Kota Denpasar

Menurut Pengelola Museum Bali, kegiatan perlombaan *storytelling* tingkat SMP dilaksanakan dengan maksud dan tujuan yaitu:

1. Menjadikan Museum Bali sebagai ruang kompetisi dan ruang mencari prestasi bagi siswa sekolah menengah pertama, untuk memahami tentang sejarah dan warisan budaya Bali, khususnya pada Museum Bali.

2. Menumbuhkan kembangkan rasa cinta bagi generasi muda untuk berkunjung ke museum dan mengenalkan keberadaan Museum Bali, terkait dengan koleksi yang dimiliki oleh Museum Bali.
3. Memberikan pengalaman secara nyata dan menambah wawasan kepada siswa untuk berkompetisi tentang nilai – nilai luhur serta kearifan lokal Bali, dan Permuseuman.

Menurut salah satu dewan juri dalam perlombaan *storytelling* yang diadakan oleh pengelola UPTD. Museum Bali, bahwa penilaian perlombaan dilihat dari beberapa indikator yaitu: (a) penguasaan materi, bahasa (tata bahasa), wirama (vocal/intonasi suara), wirasa (ekspresi/penjiwaan), wiraga (gerak/penguasaan panggung) dan kreativitas. Indikator-indikator penilaian ini diharapkan membawa manfaat secara tidak langsung dalam melatih siswa atau peserta lomba untuk mentransmisikan nilai-nilai budaya Bali di masa mendatang setelah dilaksanakannya perlombaan ini. (Wawancara dengan Luh Yesi Candrika, S.S.M.Hum, selaku dewan juri lomba *storytelling*, 2023)

Salah satu guru pendamping dari perwakilan sekolah peserta lomba menyatakan bahwa perlombaan *storytelling* ini memberikan pengalaman baru tidak hanya bagi siswa namun juga bagi guru pendamping. Selain itu siswa dan guru juga jadi mengetahui letak dari Museum Bali sebagai tempat menaruh benda-benda koleksi peninggalan sejarah yang menjadi media pembelajaran bagi siswa, salah satunya adalah peninggalan patung Men Brayut. Ajang perlombaan juga menjadi sarana pembelajaran bagi peserta karena dapat mengetahui sejarah benda-benda sejarah itu tercipta melalui cerita atau mitos, serta nilai-nilai yang terkandung sehingga menjadi pembelajaran bagi generasi muda Bali (Wawancara dengan Kadek Ayu Natyalani, S.Pd selaku guru pendamping, 2023)

Hal senada juga diakui oleh salah satu peserta lomba *storytelling* bahwa sebagai siswa atau peserta didik, Museum Bali masih jarang menjadi salah satu tempat yang menjadi pilihan kunjungan ketika liburan, namun dengan mengikuti perlombaan ini siswa dan kalangan pelajar jadi lebih mengetahui keberadaan Museum Bali serta benda-benda koleksinya seperti Patung Men Brayut yang menjadi tema perlombaan tahun 2023. (Wawancara dengan Made Widianing Puji Restu selaku peserta dan pemenang juara II lomba *storytelling*, 2023)



Gambar 2. Peserta Lomba *Storytelling* Museum Bali, (a) *Storytelling* Berbahasa Indonesia; (b) *Storytelling* Berbahasa Bali (Dokumentasi UPTD. Museum Bali, 2023)

Selain sebagai upaya memperkenalkan Museum Bali dan meningkatkan minat generasi muda Bali terhadap museum serta pengenalan nilai-nilai lokal budaya masyarakat Bali, metode *storytelling* dinilai dapat mengembangkan imajinasi, fantasi, dan daya ingat serta dapat mengarahkan anak pada pemahaman yang baik. Metode bercerita atau *storytelling* mendorong anak dapat memahami isi atau pesan yang terkandung dalam sebuah cerita dengan mudah, lebih tertarik, dan senang. Senada dengan itu menurut Mansyur (2019) manfaat menggunakan metode *storytelling* dalam pembelajaran diantaranya yakni peserta didik dapat berimajinasi tentang apa yang diceritakan oleh pendidik, memacu kemampuan peserta didik agar dapat mengasah otak kanan karena otak kanan berfungsi dalam pengembangan imajinasi dan kreativitas, juga dapat melatih kemampuan siswa dalam berbahasa. Maka dari itu hal ini juga menjadi pertimbangan bahwa kegiatan perlombaan *storytelling* terbagi menjadi kedua kategori bahasa yaitu pembawaan dengan berbahasa Bali dan berbahasa Indonesia.

#### 4. KESIMPULAN

Keberadaan Museum Bali beserta koleksinya tidak hanya menjadi lokasi rekreasi namun juga dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Melalui museum generasi muda dapat meningkatkan literasi budaya mengetahui jejak peradaban masyarakatnya melalui tradisi, budaya, dan peninggalannya yang melalui proses sejarah yang panjang. Peninggalan karya para leluhur merupakan media literasi sebagai cerminan peradabannya. Cerminan peradaban masyarakat akan menjadi penguat identitas dari suatu masyarakat sebagai pendukung peradaban itu sendiri. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Museum Bali adalah dengan melaksanakan perlombaan *storytelling* yang menyoar pelajar dari kalangan SMP se-Bali. Mengangkat “Men Brayut” sebagai tema perlombaan, kegiatan *storytelling* tidak hanya bermanfaat sebagai penguatan keterampilan personal bagi peserta, namun lebih jauh lagi kegiatan ini dinilai dapat meningkatkan literasi budaya bagi generasi muda dengan melatih siswa atau peserta lomba untuk mentransmisikan nilai-nilai budaya Bali di masa mendatang setelah dilaksanakannya perlombaan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. Chauvin, I., A. Pierce, L., & R. McDaniel, J. (2019). Narrative Reframing of Stories and Fables: Implications for Counseling. *International Journal of Humanities and Social Science*, 9(6). <https://doi.org/10.30845/ijhss.v9n6p2>
- Dirjen Dikdasmen. (2016). Desain Induk Literasi Sekolah. In *Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Indrayani, A. A. D. (2019). *HUBUNGAN GEGURITAN BRAYUT DENGAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT BALI*. 9(2).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Peraturan Pemerintah (PP) tentang Museum No. 66 Tahun 2015. *Direktorat Utama Pembinaan Dan Pengembangan Hukum Pemeriksaan Keuangan Negara*, 55. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5642/pp-no-66-tahun-2015>
- Premsky, M. (2016). Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids. *TechTrends*, 61(2), 203–204. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0159-3>
- Rahmatika, P., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map dan Bercerita dengan Gaya Kognitif, Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 548. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.260>
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- Suwija, I. N. (2020). *PENANAMAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA MELALUI ANALISIS SATUA (Dongeng Rakyat Bali)*. Pelawa Sari.
- Wardani, K., & Afandi, N. K. (2023). Implementasi Metode Bercerita Dalam Membentuk Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 110–122. <https://doi.org/10.24903/jw.v8i2.1320>
- Widiastiti, A. A. I. P. (2022). Pemaknaan Masyarakat Terhadap Mitos Brayut Dalam Konteks Kekinian Di Desa Singapadu Kaler, Kabupaten Gianyar, Bali. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 3(2).

#### NARASUMBER

1. Bapak Paeno, S.Ag; Usia 56 Tahun; Seksi Edukasi dan Preparasi UPTD Museum Bali
2. Ni Kadek Ayu Natalyani, S.Pd; 32 Tahun; Guru Pendamping Peserta Lomba Storytelling
3. Luh Yesi Candrika, S.S., M.Hum; 32 Tahun; Juri Lomba Storytelling Berbahasa Bali