

ABSTRAK

Indonesia negara yang sangat kaya dari sisi keanekaragaman hayatinya. Indonesia menempati posisi ke-2 (dua) dunia setelah Brazil sebagai negara dengan keanekaragaman hayati yang tersebar di hutan-hutan Indonesia. Terdapat banyak ekosistem yang mampu hidup dan bertahan di wilayah Indonesia, dan termasuk sebagian besarnya adalah tanaman yang bisa dimanfaatkan untuk obat. Selain keanekaragaman hayati, Indonesia juga diperkuat dengan keragaman etnis budaya yang mencapai lebih dari 370 etnis beserta pengetahuan tradisional yang berbeda-beda sebagai warisan budaya bangsa. Akan tetapi, masyarakat Indonesia tidak memanfaatkan potensi tanaman obat tersebut dengan maksimal. Stigma negatif dan lemahnya sosialisasi akan khasiat dan potensi tanaman obat menjadikan tidak banyak masyarakat yang memahami urgensi penggunaan tanaman obat.

Sebagai salah satu upaya konkrit, B2P2TOOT sebagai balai penelitian yang melakukan konsen terhadap tanaman obat memulai transfer informasi terkait dunia tanaman obat melalui museum. Museum sebagai instansi pendidikan informal, diharapkan mampu mengedukasi informasi tanaman obat dengan lebih aktif, kreatif, dan partisipatif. Materi tanaman obat yang sangat kompleks membutuhkan model transfer yang menarik, untuk itu digunakan model pembelajaran *experiential learning*.

Experiential learning (EL) dapat dipahami sebagai model pembelajaran melalui pengalaman, yang membentuk perilaku pengunjung untuk melakukan eksplorasi terhadap objek belajar. Melalui EL informasi terkait tanaman obat disampaikan secara praktis dan mudah untuk diingat oleh pengunjung. Sehingga museum tanaman obat ini diharapkan mampu menjadi media perantara transfer informasi terkait tanaman obat kepada masyarakat luas.

Kata kunci : tanaman obat, museum, experiential learning

ABSTRACT

Indonesia is very rich in terms of biodiversity. Indonesia occupies the second position after Brazil as the world's most biodiverse countries scattered in the jungles of Indonesia. There are many ecosystems that are able to live and survive in parts of Indonesia, and most of them are plants that can be used for medicine. Besides biodiversity, Indonesia is also strengthened by the ethnic diversity of culture that reaches more than 370 ethnic traditional knowledge and their different cultural heritage of the nation. However, the Indonesian people do not exploit the potential of the medicinal plants maximally. The negative stigma and lack of socialization the efficacy and potency of medicinal plants make not many people who understand the urgency of the use of medicinal plants.

As one of the measures taken, B2P2TOOT as a research center which concern about the medicinal plants start up the transfer of information related to the world of medicinal plants through the museum. Museums as informal education institutions, is expected to educate more information medicinal plants with active, recreational, and participatory. Medicinal plant materials require a very complex model of transfer of interest, for it's use experiential learning model.

Experiential learning (EL) can be understood as a model of learning through experience, which build the behavior of visitors to explore the learning objects. EL related information through medicinal plants delivered in a practical and easy to remember by the visitors. So the medicinal plant museum is expected to become a media intermediary transfer related information to the general public of medicinal plants.

Keywords: medicinal plants, museums, experiential learning