

## Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata Edukasi dan Media Pembelajaran Sejarah

Fifit Fitriansyah<sup>1</sup>, Kasmin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: fifit.ffy@bsi.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: kasmin.ksm@bsi.ac.id

---

**Cara Sitasi:** Fifit F, Kasmin, (2022) **Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata Edukasi dan Media Pembelajaran Sejarah**, 2022 22(2), 89 - 94 Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

---

**Abstract** - *The museum is actually a historical place that is most visited by tourists. But now it's different, the Covid 19 pandemic has made the museum's existence seem to be suspended. A museum among teenagers, in this case the students themselves, seems to be a rare item that is rarely visited. Whereas the existence of the museum can be used as an educational tour for the community and a medium for learning history for students. This study aims to use the museum as an educational tour and learning media, especially in learning history. The method used in this research is descriptive qualitative which describes the findings in the field. In this study also used the survey method to see student responses. The results of this study found that 88.90% of students agree that museums are educational tours and 93% of students agree that museums can be used as a medium for learning history. By utilizing museums as educational tours and historical learning media, it can increase students' interest in visiting museums and achieve optimal learning goals.*

**Keywords:** *Museum, Heritage, Instructional Media, Historical.*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, di mana jika melihat kepada definisi museum adalah lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Melihat kepada fungsi dan tujuannya, di mana salah satunya adalah sebagai wadah pendidikan maka sudah seharusnya baik pihak museum maupun sekolah dapat memanfaatkan museum sebagai sumber belajar terutama dalam pembelajaran sejarah. Namun pada kenyataannya, saat ini keberadaan museum seolah sudah tidak memiliki daya tarik bagi masyarakat terutama di kalangan pelajar. Museum dianggap sebagai tempat angker dan menyeramkan serta tidak kekinian, padahal museum dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat dijadikan wisata edukasi. Disisi lain museum merupakan suatu tempat untuk mendapatkan informasi perihal peristiwa atau kejadian yang sudah pernah terjadi di masa lalu atau lampau dilihat dari sisi historical, minat masyarakat yang masih rendah untuk melakukan wisata edukasi ke museum merupakan suatu tantangan bagi semua pihak khususnya dari pengelola museum harus memiliki program-program yang menarik atau melakukan kerjasama dengan berbagai instansi pemerintah seperti sekolah, perusahaan swasta dan instansi lainnya, sekolah juga perlu melakukan terobosan baru untuk meningkatkan kerjasama atau program peduli dan cinta museum karena dengan

mereka mengunjungi museum dapat menjaga dan melestarikan peninggalan benda yang bersejarah ataupun menjaga cagar budaya, dan peninggalan bangunan sejarah lainnya. Sehingga kita memiliki konsep untuk memanfaatkan museum sebagai wisata edukasi dan pembelajaran sejarah khususnya di jenjang Pendidikan menengah.

Kondisi lain museum sejak pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia, yakni Maret 2020, banyak tempat ruang publik yang tutup, tidak terkecuali dengan museum. Sebut saja museum wayang, museum fatahillah, hingga monumen nasional di tutup hingga hari ini. Meskipun demikian, masih ada museum yang buka namun tetap dibatasi waktu berkulungnya seperti museum kebangkitan nasional (MUSKITNAS). Kondisi inilah yang akhirnya menambah daftar kesulitan guru dalam pembelajaran sejarah yang membutuhkan tinjauan langsung mengenai sejarah bangsa Indonesia. Museum sendiri memiliki daya tarik wisata tersendiri baik yang berada di daerah ataupun perkotaan. Hal ini dapat terlihat dikarenakan museum dalam suatu daerah dapat memiliki potensi daya tarik wisata alam, budaya dan buatan sehingga museum dapat dikategorikan sebagai daya tarik wisata buatan (*built environment attraction*). Sehingga museum dibangun untuk kebutuhan pelestarian koleksi serta penikmatan manusia atas eksistensi suatu benda-benda peninggalan manusia yang telah lampau dan perlu dilestarikan (Junaid, 2017).

Jika melihat kepada fungsinya bahwa museum juga merupakan sarana untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia. Hal ini menunjukkan bahwa aspek budaya tidak pernah lepas dari pengamatan manusia. Museum ini memainkan kendaraan yang memiliki peran strategis untuk memperkuat identitas masyarakat dan bangsa. Museum ini bisa memberi gambaran tentang peradaban budaya daerah, baik dari zaman purbakala sampai zaman modern. Untuk itu, tentu saja perlu adanya kesadaran akan identitas masyarakat atau bangsa terhadap perkembangan budaya dapat tercermin dari antusiasme masyarakat terhadap perkembangan museum (Zulaikha, Dewi, & Agustami, 2018). Dengan demikian keberadaan museum merupakan simbol dari suatu wilayah atau daerah dalam melestarikan berbagai benda dan nonbenda bersejarah sebagai bentuk peninggalan yang perlu dijaga keasliannya guna memberikan gambaran pengetahuan di masa depan tentang apa yang terjadi di masa lalu.

Jika melihat kepada definisi wisata edukasi adalah berupa konsep wisata yang bernilai positif, dimana konsep ini memadukan antara kegiatan pembelajaran dengan kegiatan wisata. Wisata edukasi juga merupakan gambaran kegiatan pembelajaran yang bersifat non formal, sehingga tidak kaku seperti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu dalam pelaksanaannya, konsep ini lebih mengarah kepada konsep *edutainment*, yaitu belajar disertai dengan kegiatan yang menyenangkan. Tujuan utama dari wisata edukasi adalah bagaimana memberikan kepuasan yang maksimal sekaligus pengetahuan baru kepada wisatawan sehingga wisatawan tertarik dan ingin kembali berkunjung ke museum (Priyanto, Syarifuddin, & Martina, 2018).

Wisata edukasi sendiri juga merupakan suatu program di mana pengunjung dalam kegiatan wisata khususnya pada anak-anak tersebut dapat melakukan perjalanan wisata pada kawasan wisata dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang terkait dengan kawasan wisata yang dikunjungi serta meningkatkan rasa kecintaan terhadap benda-benda bersejarah peninggalan bangsanya (Soepardi Harris, Atie Ernawati, 2014). Dengan demikian, jika melihat kepada pengertian di atas, wisata edukasi merupakan konsep perpaduan antara kegiatan wisata dengan kegiatan pembelajaran, di mana konsep *Edu-Tourism* atau Pariwisata Edukasi dimaksudkan sebagai program perjalanan wisata ke suatu tempat dengan tujuan memperoleh pengalaman belajar secara langsung terhadap lokasi tersebut.

Media adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dengan fungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan sempurna. Fungsi Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan

mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pada saat itu (Fitriansyah, 2019a).

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta penanaman masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2009). Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Warsihna, 2009). Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial. Adapun sikap sosial tersebut antara lain: saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme (Susanto, 2014).

Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting di dalam pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan rasa nasionalisme. Dengan demikian, peran penting pembelajaran sejarah bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah (Zahro, Sumardi, & Marjono, 2017).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, bahwa tujuan dari penelitian ini adalah guna memanfaatkan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah. Studi kelayakan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan museum sebagai wisata edukasi yang menarik, serta media pembelajaran sejarah yang memfasilitasi sumber belajar bagi siswa. Sehingga dengan memanfaatkan museum sebagai tempat wisata dan media pembelajaran maka diharapkan dapat membantu minat dan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bermuatan sejarah. Nilai historikal merupakan suatu nilai yang tidak bias dinilai dari segi peninggalan atau sejarah salah satunya adalah bangunan bersejarah atau museum bersejarah (*Heritage*).

## METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Di mana jenis penelitian kualitatif deskriptif ini adalah berupa kegiatan pengamatan secara langsung di lapangan terkait temuan data di lapangan dengan menggunakan kata kata dan mendeskripsikan temuan tersebut menjadi data. Menurut Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Surya, 2018). Pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dijadikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan maupun tertulis dari orang dan yang peneliti amati. Penggunaan pendekatan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu bagaimana melihat pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran khususnya pada bidang mata pelajaran sejarah. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yakni berupa kata- kata berdasarkan gambaran yang terjadi di lapangan secara mendalam dan apa adanya (Fitriansyah, 2019b).

Penelitian ini dilakukan pada siswa yang berada ditingkat satuan pendidikan tingkat menengah di Kabupaten Bekasi yakni SMPN 3 sebagai objek penelitian. Pemilihan SMPN 3 Bekasi sebagai populasi dipilih secara random dari 3 SMPN yang ada di Kabupaten Bekasi dengan Sampel pada Siswa kelas 9. Pemilihan sampel ini mengingat pada kelas 9 yang sudah mulai masuk dalam proses penjurusan ilmu sosial dan science. Adapun proses pengambilan data dengan beberapa cara yaitu: 1) Studi pustaka di lakukan dengan cara membaca dan mencatat berbagai referensi seperti buku, jurnal, majalah, artikel, internet dan lain-lain yang berkaitan dengan penelitian yang sedang di lakukan; 2) Observasi yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian melalui lembar observasi terkait keterlibatan sekolah dalam memanfaatkan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran, serta melakukan survey terbatas dengan menggunakan google form kepada siswa dan guru serta; 3) Wawancara kepada guru, siswa dan orang tua. Adapun proses analisis data penelitian kualitatif (Rijali, 2018) sebagai sebagaimana gambaran berikut:



Gambar 1 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

Keterangan:

1. Reduksi Data; yakni berupa kegiatan pemilihan, pemutusan perhatian pada penyederhanaan, pengelompokan atau pengkategorian data kasar yang muncul dari catatan tertulis dilapangan sehingga menjadi kesatuan data yang lengkap dan terstruktur;
2. Penyajian Data; yakni kegiatan mengumpulkan informasi secara tersusun sebagai hasil dari informasi yang didapat di lapangan selama proses penelitian berlangsung;
3. Penarikan Kesimpulan; merupakan kegiatan penarikan inti dari keseluruhan yang telah terkumpul pada proses penelitian yang telah dilaksanakan sehingga hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut memperoleh kesimpulan atau verifikasi akhir. Simpulan dalam penelitian ini adalah deskripsi data sebagai jawaban dari fokus penelitian.

Dalam menganalisis data, peneliti melakukan berdasarkan data yang diperoleh dari catatan lapangan observasi dan wawancara dengan menghasilkan transkrip yang kemudian diolah menjadi data yang dideskripsikan dengan apa adanya berdasarkan hasil temuan data di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sejarah Museum Kebangkitan Nasional

Sejarah Museum Kebangkitan Nasional sendiri adalah sebuah gedung yang dibangun sebagai monumen tempat lahir dan berkembangnya kesadaran nasional dan juga ditemukannya organisasi pergerakan modern pertama kali dengan nama Boedi Oetomo (Kebudayaan, 2014). Sebelum menjadi museum, bangunan ini dahulunya adalah sekolah kedokteran yang didirikan oleh Belanda dengan nama *School tot Opleiding van Inlandsche Artsen* disingkat STOVIA atau Sekolah Dokter Bumiputra Dalam perjalanannya, gedung tersebut selalu beralih fungsi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Gedung STOVIA menjadi salah satu tempat bersejarah yang harus dilestarikan keberadaannya, karena menjadi tempat lahir dan berkembangnya kesadaran nasional sebagai satu bangsa. Gedung STOVIA juga menjadi tempat didirikannya Perkumpulan pergerakan modern pertama Boedi Oetomo yang mampu mengubah bentuk perjuangan yang semula mengandalkan kekuatan fisik, diganti dengan perjuangan dengan kekuatan pemikiran. Mengingat banyaknya peristiwa-peristiwa sejarah penting terjadi dalam gedung STOVIA, pemerintah daerah DKI Jakarta sejak tahun 1970 sudah berencana untuk mengembalikan kondisi gedung seperti bentuk aslinya. Rencana tersebut tidak bisa segera direalisasikan, karena gedung STOVIA sudah dijadikan sebagai tempat hunian masyarakat Ambon bekas tentara KNIL Belanda. Kegiatan pemugaran gedung STOVIA bisa dilaksanakan setelah masyarakat yang tinggal di dalamnya dipindahkan oleh pemerintah ke kompleks perumahan di daerah Cengkareng-Jakarta Barat ("Sejarah

Museum Kebangkitan Nasional,” n.d.) Fungsi dan tujuan MUSKITNAS sendiri adalah sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 26 Tahun 2020, Museum Kebangkitan Nasional merupakan Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bidang permuseuman yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Kebudayaan, yang mempunyai tugas melaksanakan pengelolaan Museum Kebangkitan Nasional. Berdasarkan tugas tersebut di atas, Museum Kebangkitan Nasional menyelenggarakan fungsi:

1. Untuk melakukan pengkajian benda bernilai sejarah kebangkitan nasional
2. Untuk melakukan pengumpulan benda bernilai sejarah kebangkitan nasional
3. Untuk melakukan pelaksanaan registrasi koleksi museum
4. Untuk melakukan pelaksanaan perawatan dan pengawetan koleksi museum;
5. Untuk melakukan pelaksanaan penyajian dan publikasi benda bernilai sejarah kebangkitan nasional;
6. Untuk melakukan pelaksanaan pengamanan koleksi museum;
7. Untuk melakukan pelaksanaan dokumentasi benda bernilai sejarah kebangkitan nasional;
8. Untuk melakukan pelaksanaan layanan edukasi benda bernilai sejarah kebangkitan nasional;
9. Untuk melakukan pelaksanaan kemitraan pengelolaan museum;
10. Untuk melakukan pelaksanaan pengelolaan perpustakaan museum;
11. Untuk melakukan pelaksanaan urusan ketatausahaan

Dalam menyelenggarakan sejumlah fungsi tersebut, Museum Kebangkitan Nasional memegang amanat untuk mendukung kesuksesan program – program Direktorat Jenderal Kebudayaan khususnya dalam program pengelolaan permuseuman. Tujuan yang hendak dicapai oleh Museum Kebangkitan Nasional adalah “Menjadi tempat pengembangan pendidikan karakter dan objek pemajuan kebudayaan”(“Sejarah Museum Kebangkitan Nasional,” n.d.). Melihat kepada sejarah dan fungsinya jelas keberadaan museum menjadi sumber belajar terutama pada pembelajaran sejarah.

### Museum Sebagai Wisata Edukasi

Saat ini, keberadaan museum bukanlah hal yang asing bagi masyarakat Indonesia. Hal ini dapat terlihat di mana hampir semua wilayah Indonesia memiliki museum. Museum sendiri memiliki peranan penting, karenanya keberadaan museum memang penting bagi kehidupan suatu bangsa karena di dalamnya menyimpan banyak ilmu pembelajaran yang dapat digali. Jika demikian, dapat dilihat bahwa, museum sebenarnya tidak hanya sekadar tempat menyimpan barang kuno yang dijadikan objek wisata. Lebih dari itu, museum memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran akan masa lalu untuk dijadikan pembelajaran menuju masa depan sehingga generasi

penerus bangsa ini dapat lebih mengenal sejarah masa lalu nya dan lebih menghargai perjuangan para pahlawannya. (Prasetyo et al., 2015) Museum dapat dilihat dari dua perspektif yakni museum dari perspektif pariwisata dan museum dalam perspektif pendidikan. Museum dalam perspektif wisata ketika pengunjung atau wisatawan mengunjungi museum dalam rangka mencari bukti sejarah atau budaya. Kunjungan museum dalam hal ini disebut aktifitas kunjungan budaya (cultural tourism). Berbeda halnya dengan pariwisata dalam perspektif pendidikan (Prasetyo et al., 2015).

Pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi mungkin belum familiar. Selama ini museum masih dipahami aktifitas pariwisata. Museum dalam hal ini dipahami sebagai ornamen kota saja sehingga tidak harus menyediakan secara spesifik untuk mengunjungi museum (Syaharuddin, Arbaniyah, & Wasaka, 2020).

Banyak kalangan melakukan kunjungan ke museum dilakukan ketika merasa bosan dan atau sekadar mengabdikan waktu tertentu. Sekalipun sebenarnya kegiatan tersebut sebenarnya wisata edukasi. Namun wisata edukasi yang ditekankan dalam hal ini ialah wisata yang dirancang secara terstruktur, sistematis, dan terencana oleh lembaga pendidikan formal seperti sekolah atau perguruan tinggi. Sehingga, pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi bisa dipahami pemanfaatan museum dalam pembelajaran dunia pendidikan baik sebagai media atau sumber belajar bahkan menjadikan museum sebagai tempat belajar (Prasetyo et al., 2015).

Untuk itu peran serta sekolah dan masyarakat menjadi penting dalam menghidupkan museum terutama dalam pembelajaran sejarah di mana dengan memanfaatkan museum dapat membantu proses pembelajaran terlebih sebagai wisata edukasi bagi peserta didik. Untuk itu berdasarkan hasil survey yang peneliti lakukan kepada sejumlah siswa yang diambil secara acak dari kelas 9 SMPN 3 Bekasi mengenai keberadaan museum sebagai wisata edukasi didapati hasil bahwa:



Gambar 2: Hasil Museum Sebagai Wisata Edukasi

Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 88,9% menyatakan bahwa siswa setuju jika museum dikatakan sebagai wisata edukasi, hanya 11,1% yang

menyakan tidak sesuai. Dengan melihat kepada hasil ini dapat dikatakan bahwa museum sebagai wisata edukasi dinilai penting di kalangan siswa sebagai pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah.

### Museum Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa silam yang telah memberikan perubahan dan perkembangan secara berkesinambungan. Sebagai peristiwa, sejarah adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau (past human effect) yang sekali terjadi (einmalig). Oleh karena itu, suatu peristiwa sejarah tidak dapat diulang, karena hanya terjadi pada masa lampau tersebut.

Dalam pembelajaran sejarah sendiri, peran media pembelajaran menjadi salah satu indikator dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini mengingat, sebagaimana prinsip mengenai paparan sejarah yakni suatu kejadian di masa lampau yang tidak dapat diulang, maka memerlukan media pembelajaran untuk menjelaskan kejadian pada masa tersebut pada orang-orang setelahnya untuk mendapatkan gambaran lengkap dan kongkrit terkait kejadian di masa lampau.

Salah satu peran museum sebagai media pembelajaran sejarah disebabkan karena kompleksitas media yang tersedia sebagai penjelasan suatu peristiwa. Hal ini memberikan berbagai kemudahan bagi pelajar dalam memahami benda yang dipamerkan. Kemudahan yang diperoleh pelajar adalah karena di dalam museum telah disediakan berbagai media yang banyak memberikan informasi. Media tersebut dapat berupa model, realita, tabel, poster, atau sistem multimedia elektronik seperti media audiovisual (Ahmad, 2010).

*Media the plural of medium, are means of communication. Derived form the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Six basic categories of media are text, audio, visuals, video, manipulatives (object), and people. The purpose to media is to facilitate communication and learning (Smaldino, Lowther, & Rusell, 2008). Criteria in the selection of instructional media also need to pay attention to topics, teaching materials, content relevant to the curriculum, real concepts, sequencing, effects, and colors that have been tested for truth. Thus, the learning media will stimulate students to remember both the knowledge they already have and new knowledge. Also, Besides, with learning media, students become more active by doing interaction and feedback both towards the teacher, and other students. Thus, the more learning objectives are helped to use the media, the better the media (Fitriansyah, 2020).*

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan

sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pada saat itu (Fitriansyah, 2019a).

Dengan demikian, adanya media dalam pembelajaran sejarah dirasa perlu di samping penggunaan museum sebagai media pembelajaran. Terlebih saat ini museum kebangkitan nasional telah memiliki fitur virtual tour yang memudahkan pengunjung laman website untuk melihat museum dari dekat. Berikut merupakan hasil survey yang dilakukan kepada siswa museum sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa:



Gambar 3: Hasil Survey Museum Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada siswa terkait museum sebagai media pembelajaran memperoleh respon 93% menyatakan ya atau setuju dan hanya 7% yang mengatakan tidak setuju. Dari prosentase ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan museum sebagai media pembelajaran sejarah dirasa perlu untuk terus di kembangkan. Sebab museum saat ini sudah menjadi sarana kebutuhan belajar siswa dalam mempelajari sejarah bangsanya.

Dalam pembelajaran sejarah yang saat ini banyak digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah menggunakan metode konvensional yakni ceramah. Saat ini, pemanfaatan museum sebagai media atau sumber pembelajaran di lingkungan pendidikan formal penting untuk dikembangkan dengan mengadakan atau merencanakan pembelajaran sebagai kegiatan tetap atau rutin baik oleh mata pelajaran atau mata kuliah tertentu di sekolah atau perguruan tinggi sekalipun (Prasetyo et al., 2015).

Dengan demikian, pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran sejarah dirasa baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hanya saja saat ini, masih jarang sekolah yang melakukan kunjungan ke museum terutama pasca pandemi Covid 19 ini.

### KESIMPULAN

Pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi mungkin belum familiar. Selama ini museum masih dipahami aktifitas pariwisata. Padahal museum dapat dilihat dari dua perspektif yakni museum dari

perspektif pariwisata dan museum dalam perspektif pendidikan. Dengan memanfaatkan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran terurama pada mata pelajaran sejarah di sekolah, tidak hanya akan menambah citra museum di masyarakat tetapi juga museum dapat menjadi sumber belajar sejarah yang relevan bagi siswa. Terbukti berdasarkan hasil survey yang dilakukan, mayoritas siswa merasa setuju dengan pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran sejarah.

## REFERENSI

- Ahmad, T. A. (2010). Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Prasejarah. *Paramita*, 20(1).
- Fitriansyah, F. (2019a). Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Cakrawala*, 19(2), 207–212.
- Fitriansyah, F. (2019b). Dataset Development of Learning Materials PR Script Writing Shaped Flip Book. Retrieved January 3, 2019, from <https://osf.io/v37e2/>
- Fitriansyah, F. (2020). Effectiveness of Video Learning Development Announcing. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(1), 1–6.
- Junaid, I. (2017). MUSEUM DALAM PERSPEKTIF PARIWISATA. In *Sosialisasi Museum* (pp. 1–15).
- Kebudayaan, K. P. dan. (2014). Museum Kebangkitan Nasional.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Sejarah Gedung Museum Kebangkitan Nasional.
- Prasetyo, D., Manik, T. S., Riyanti, D., Tinggi, S., Ambarrukmo, P., Yogyakarta, U. N., & Terbuka, U. (2015). Pemanfaatan museum sebagai objek wisata edukasi. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 3, 1–11.
- Priyanto, R., Syarifuddin, D., & Martina, S. (2018). Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip. *JURNAL ABDIMAS BSI*, 1(1), 32–38.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sejarah Museum Kebangkitan Nasional. (n.d.).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. ., & Rusell, J. D. (2008). *Instructional Technology and Media For Learning*. Columbus Ohio: Pearson Education.
- Soepardi Harris, Atie Ernawati, R. L. (2014). Revitalisasi Taman Wisata Sangraja Menjadi Pusat Wisata Edukasi dan Kebudayaan di Majalengka. *Temu Ilmiah IPLBI*.
- Surya, M. (2018). *Penelitian Kualitatif*. Semarang: Rineka Cipta.
- Susanto. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Syahrudin, Arbaniah, & Wasaka, M. (2020). Utilization of Wasaka Museum as a Learning Resource on Social Studies. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 1(2), 121.
- Warsihna, J. (2009). *Pembuatan Media Video*. Tangerang.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(2252), 1–11.
- Zulaikha, E., Dewi, S. R., & Agustami, W. Z. (2018). Strategi Pengelolaan Museum Sebagai Daya Tarik Wisata Warisan Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Seniati*, (3 Februari), 72–76.

## PROFIL PENULIS

**Dr. Fifit Fitriansyah, S.Sos.I., M.Pd** merupakan staf prodi Hubungan Masyarakat di Universitas Bina Sarana Informatika. Selain menjadi dosen, ia juga aktif menulis dan mengisi beberapa seminar nasional. Sejumlah penghargaan pernah diraihnyanya yang salah satunya adalah sebagai penerima Hibah Dosen Pemula Pada tahun 2020 dan 2022. Ibu dari dua anak ini sangat mencintai profesinya sebagai dosen. Motto hidupnya adalah "Mau apapun peran wanita nantinya, entah memilih sebagai ibu rumah tangga atau wanita karir, wanita harus pintar dan terus belajar, sebab dari rahimnya akan lahir putera puteri yang pintar dan cerdas.

Kasmin, S.Pd., M.M.Par merupakan dosen staf prodi Perhotelan di Universitas Bina Sarana Informatika. Saat ini ia juga tengah menjalani kuliah Program Doktor Pariwisata di Yogyakarta dengan memperoleh Beasiswa Pendidikan Indonesia (BPI).