



Kunjungan Studi Museum Berbasis Eksplorasi Multiaspek untuk Menggali Sisi Lain Dunia Permuseuman

Multiaspect Exploration-Based Museum Study Visits to Uncover the Other Dimensions of the Museum World

Dadan Adi Kurniawan*, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

ABSTRACT

Museums in Indonesia remain underutilized, as their educational function is frequently reduced to serving merely as media and sources for historical learning, while their broader institutional, cultural, and professional dimensions receive limited attention. This study addresses this partial approach by examining overlooked dimensions of museums and proposing alternative assignment designs, learning outputs, and assessment instruments for museum-based educational activities. Employing a qualitative descriptive approach, the study draws on direct observation and a literature review encompassing scholarly journals, books, theses, newspapers, YouTube content, and relevant articles. The findings demonstrate that museum exploration can extend beyond reconstructing historical narratives from collections to examining institutional origins, collection provenance and acquisition, conservation systems, professional expertise, exhibition practices, promotional strategies, and operational challenges. These dimensions provide opportunities for students to develop more comprehensive, critical, and contextual understandings of museums. The study concludes that educational visits to museums should adopt a multidimensional learning framework and incorporate assignments oriented toward innovative outputs, supported by appropriate assessment instruments, thereby transforming museum visits from passive observation into meaningful and productive learning experiences.

ARTICLE HISTORY

Received 18/06/2026
Revised 25/07/2026
Accepted 10/08/2026
Published 14/08/2026

KEYWORDS

Assessment instruments; assignment design; multidimensional exploration; museum study visits; museum studies.

*CORRESPONDING AUTHOR

✉ dadan.adikurniawan@staff.uns.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v10i2.13867>

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini memiliki lebih dari 450 museum yang tersebar di hampir seluruh provinsi, yang menunjukkan semakin pentingnya posisi museum dalam kehidupan kebangsaan. Jumlah tersebut sekaligus merefleksikan kekayaan sejarah dan keragaman budaya yang dimiliki berbagai daerah di Indonesia (Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan perawatan benda bernilai sejarah, tetapi juga menjalankan fungsi pelestarian serta pengembangan warisan budaya dalam kerangka persatuan dan peradaban nasional (Bahri et al., [2023](#)). Secara filosofis, museum merepresentasikan ruang demokratis dan inklusif yang memungkinkan berlangsungnya dialog kritis mengenai masa lalu, masa kini, dan masa depan. Museum karena itu berperan sebagai institusi aktif yang mengemban tanggung jawab untuk menjaga amanah kebudayaan, melindungi keragaman narasi bagi generasi mendatang, serta menjamin hak dan akses masyarakat terhadap warisan budaya secara adil (Bellmunt, [2021](#)).

Sejumlah pandangan konvensional menempatkan museum sebagai tempat atau bangunan fisik yang berfungsi menyimpan dan memamerkan koleksi kepada masyarakat (Daranca, [2016](#)). Perspektif kritis memperluas pengertian tersebut dengan memandang museum tidak semata-mata sebagai “bangunan” yang bersifat pasif, melainkan sebagai “lembaga” yang hidup, dinamis, dan secara aktif menjalankan berbagai fungsi sosial serta kebudayaan. Pandangan tersebut sejalan dengan Sutaarga ([1991](#)), yang mendefinisikan museum sebagai lembaga permanen dan nirlaba yang melayani perkembangan masyarakat, terbuka bagi publik, serta menjalankan kegiatan pengumpulan, perawatan, komunikasi, dan pameran terhadap bukti material manusia beserta lingkungannya.

Seluruh aktivitas tersebut diarahkan untuk memenuhi kepentingan studi, pendidikan, dan rekreasi masyarakat. Pemaknaan institusional ini menegaskan bahwa museum memiliki fungsi yang jauh lebih luas daripada sekadar menyediakan ruang penyimpanan dan pameran koleksi.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 mendefinisikan museum sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Definisi tersebut selaras dengan pandangan *International Council of Museums* (ICOM) sebagai organisasi internasional yang menaungi komunitas permuseuman dunia. ICOM menempatkan museum sebagai lembaga permanen dan nirlaba yang terbuka serta melayani kepentingan publik melalui kegiatan pengumpulan, konservasi, pelestarian, penelitian, komunikasi, dan pameran benda nyata. Berbagai fungsi tersebut memungkinkan museum memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bidang studi, pendidikan, dan rekreasi (Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Perspektif tersebut semakin mempertegas kedudukan museum sebagai institusi multidimensional yang menjalankan fungsi edukatif, ilmiah, sosial, dan kebudayaan secara simultan.

Kedudukan dan fungsi strategis tersebut menjadikan museum sebagai salah satu alternatif destinasi bagi masyarakat, terutama pencinta sejarah maupun pengunjung yang memiliki tujuan rekreatif. Fungsi edukasi dan penelitian juga menempatkan museum sebagai ruang yang secara rutin dimanfaatkan oleh masyarakat umum, sekolah, perguruan tinggi, dan berbagai institusi lainnya. Museum menyediakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pengunjung berinteraksi secara langsung dengan koleksi, informasi, dan representasi kebudayaan yang tidak selalu tersedia dalam ruang kelas formal. Silverman ([1995](#)) menegaskan bahwa meskipun museum tidak menjadi bagian langsung dari sistem pembelajaran yang terinstitusionalisasi, museum telah membangun hubungan yang erat dengan lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung pembelajaran sejak lama. Hubungan tersebut memperlihatkan potensi museum sebagai ruang belajar alternatif yang mampu menghubungkan pengalaman edukatif dengan objek dan konteks kebudayaan secara langsung.

Berbagai penelitian telah mengonfirmasi kontribusi museum dalam mendukung proses pembelajaran pada tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, terutama dengan menempatkannya sebagai *learning resource* dalam pendidikan sejarah. Hassya & Kurniawan ([2025](#)) mengidentifikasi Museum Patiayam di Jawa Tengah sebagai sumber pembelajaran sejarah yang potensial, autentik, dan interaktif, khususnya untuk materi sejarah periode praaksara atau praliterasi, sedangkan Fadli & Acim ([2022](#)) mengkaji pemanfaatan Museum Lampung sebagai sumber belajar sejarah di SMA Negeri Metro 2. Dewi et al. ([2024](#)) membahas optimalisasi fungsi museum sebagai sumber pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Probolinggo, sementara Wijaya et al. ([2025](#)) menyoroti pemanfaatan Museum Nasional sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah. Wahidin et al. ([2025](#)) menunjukkan bahwa museum dapat berfungsi sebagai media dan sumber pembelajaran di luar kelas yang membantu meningkatkan pengetahuan, pemahaman, motivasi, dan partisipasi siswa. Anderson ([1989](#)), Fitriansyah ([2024](#)), dan Bahri et al. ([2023](#)) juga menguatkan temuan tersebut dengan menunjukkan peran penting museum sebagai sumber belajar sejarah dalam berbagai konteks pendidikan.

Sejumlah penelitian mengembangkan perspektif yang lebih luas dengan menempatkan museum sebagai ruang pembelajaran interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Latief et al. ([2024](#)) memosisikan museum sebagai media pembelajaran interaktif dan kontekstual dalam pendidikan sejarah, sedangkan Ahmed et al. ([2026](#)) mengkaji peran konstruktif museum sebagai instrumen interaktif dalam studi sejarah. Melalui perspektif yang lebih kritis, Marovah & Ncube ([2024](#)) menggunakan kerangka berpikir sejarah (*historical thinking*) untuk mengidentifikasi nilai dan potensi pedagogis museum dalam mendukung pembelajaran sejarah pada tingkat sekolah menengah. Fikri et al. ([2026](#)) memperluas kajian tersebut ke ranah digital dengan menganalisis peran situs web museum sebagai sumber pembelajaran sejarah yang efektif bagi siswa sekolah menengah atas. Berbagai

penelitian tersebut memperlihatkan perkembangan fungsi museum dari sumber informasi sejarah menuju ruang pembelajaran yang interaktif, kontekstual, kritis, dan semakin terintegrasi dengan teknologi.

Meskipun kajian mengenai museum terus berkembang, sebagian besar penelitian masih menempatkan museum terutama sebagai sumber belajar sejarah dalam lingkungan pendidikan. Orientasi tersebut menyebabkan pemanfaatan museum cenderung berpusat pada “substansi sejarah”, yakni pencarian informasi dan narasi historis yang melekat pada berbagai koleksi. Pola eksplorasi semacam ini berpotensi membuat pengunjung, khususnya peserta didik, kurang memperhatikan dimensi lain, seperti asal-usul museum dan koleksi, proses akuisisi, sistem perawatan, tata pameran (*display*), strategi promosi, program kelembagaan, struktur organisasi, serta berbagai aspek pengelolaan lainnya. Dominannya pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dalam pendidikan formal menyebabkan berbagai dimensi tersebut masih terasa “asing”, “berjarak”, dan relatif “terkungkung” dari pengetahuan publik. Akibatnya, pengetahuan mengenai sisi-sisi lain permuseuman masih lebih banyak berkembang dalam lingkungan profesional dan akademik tertentu, seperti museolog, kurator, konservator, filolog, dan sejarawan.

Eksplorasi museum yang bersifat parsial secara langsung maupun tidak langsung dapat berkontribusi terhadap rendahnya antusiasme sebagian masyarakat terhadap dunia permuseuman. Sebagian masyarakat masih mengidentikkan museum dengan ruang yang sunyi, mistis, bahkan menyeramkan (Chusmeru, [2024](#); Martiza et al., [2024](#)). Persepsi lain menempatkan museum sebagai tempat yang membosankan karena dianggap hanya menampilkan benda-benda kuno, menggunakan tata pameran yang kurang menarik, belum adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan menyajikan deskripsi sejarah yang cenderung berorientasi pada hafalan (Chusmeru, [2024](#); Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Ketimpangan kesadaran masyarakat mengenai nilai sejarah dan arti penting museum turut memengaruhi keberlanjutan lembaga tersebut, terutama ketika museum menghadapi persoalan rendahnya jumlah pengunjung. Wahyuni ([2022](#)) menunjukkan bahwa sejumlah museum bahkan harus menghentikan operasionalnya akibat rendahnya kunjungan, tingginya biaya operasional, keterbatasan kualitas sumber daya pengelola, dan lemahnya sinergi dengan *stakeholders*.

Problematika tersebut menunjukkan perlunya pengembangan model kunjungan studi museum yang lebih kritis, kontekstual, dan komprehensif dengan memperluas eksplorasi dari sekadar pencarian narasi historis menuju pemahaman holistik mengenai “dunia museum”. Model kunjungan tersebut dapat menghasilkan dua kontribusi strategis, yaitu memperkuat pemahaman masyarakat terhadap sejarah dan kebudayaan bangsa serta membawa “sisi-sisi lain” dunia permuseuman ke ruang publik agar memperoleh perhatian yang lebih luas. Pendekatan multidimensional memungkinkan pengunjung memahami museum bukan hanya melalui koleksinya, tetapi juga melalui sejarah kelembagaan, proses akuisisi, konservasi, tata pameran, promosi, sumber daya manusia, program, dan berbagai tantangan pengelolaannya. Proses tersebut dapat mendorong masyarakat umum maupun peserta didik untuk mengembangkan kepekaan kritis terhadap persoalan yang dihadapi museum sekaligus memikirkan alternatif penyelesaiannya. Kunjungan studi museum melalui pendekatan ini diharapkan mampu membentuk pengunjung sebagai “agen pemerhati”, “agen perubahan”, dan “agen solusi” bagi pengembangan permuseuman.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan utama, yaitu: (1) aspek-aspek konseptual apa saja yang dapat dieksplorasi dari sebuah museum; dan (2) bagaimana merancang penugasan kunjungan studi museum yang efektif? Pertanyaan pertama diarahkan untuk mengidentifikasi berbagai dimensi penting atau “sisi-sisi lain” museum, baik yang bersifat historis maupun nonhistoris, sehingga masyarakat dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai institusi museum. Pertanyaan kedua berorientasi pada kebutuhan pendidik di sekolah dan perguruan tinggi dalam merancang bentuk penugasan, luaran pembelajaran, serta instrumen

penilaian yang relevan dengan kegiatan kunjungan museum. Penelitian ini berupaya menawarkan kerangka kunjungan yang terprogram dan terpandu agar proses eksplorasi museum berlangsung secara efektif dan efisien sekaligus mampu meningkatkan pengetahuan serta menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna. Kerangka tersebut juga diarahkan untuk mendorong peserta didik menghasilkan luaran inovatif dan berkualitas sehingga kunjungan museum tidak berhenti pada aktivitas observasional, tetapi berkembang menjadi proses pembelajaran yang kritis, produktif, dan multidimensional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan maupun tertulis, serta perilaku masyarakat yang dapat dikaji secara sistematis (Moleong, 2010). Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu: (a) sisi-sisi menarik yang dapat dieksplorasi dari museum; (b) desain tugas dan luaran inovatif berbasis kunjungan studi museum; serta (c) instrumen penilaian terhadap tugas dan luaran kunjungan studi museum. Berbeda dari penelitian deskriptif yang terutama berorientasi pada pemaparan temuan empiris, penelitian ini mengembangkan “rekomendasi konseptual” melalui refleksi kritis untuk menghasilkan formula dan alternatif gagasan ideal mengenai eksplorasi museum. Rekomendasi tersebut ditujukan kepada peserta didik, baik siswa maupun mahasiswa, pendidik seperti guru dan dosen, serta masyarakat umum sebagai pengunjung museum. Penelitian ini merumuskan alternatif konseptual tersebut berdasarkan refleksi sistematis terhadap literatur, observasi lapangan, dan pengalaman akademik, bukan semata-mata berdasarkan asumsi atau imajinasi peneliti.

Peneliti mengumpulkan data melalui tiga teknik utama, yaitu studi literatur, observasi lapangan, dan refleksi atas pengalaman akademik. Pertama, peneliti melakukan studi literatur dengan menelusuri, membaca, dan menelaah berbagai jurnal ilmiah, buku, skripsi, surat kabar, Youtube, serta artikel yang relevan dengan fokus penelitian. Ketersediaan kajian mengenai museum yang relatif melimpah memberikan landasan konseptual untuk mengembangkan temuan, membangun kerangka argumentasi, dan mempertajam proses analisis. Peneliti menyeleksi berbagai sumber tersebut berdasarkan relevansinya dengan eksplorasi museum, pendidikan museum, desain penugasan, dan pengalaman kunjungan museum. Studi literatur tersebut selanjutnya menjadi salah satu basis untuk mengembangkan refleksi kritis dan merumuskan alternatif konseptual yang ditawarkan dalam penelitian ini.

Kedua, peneliti melakukan kunjungan dan observasi lapangan selama sepuluh tahun terakhir, yakni pada periode 2016–2026, terhadap sejumlah museum di Surakarta dan berbagai daerah di luar Surakarta. Di Surakarta, observasi mencakup Museum Radya Pustaka, Museum Keris Nusantara, Museum Monumen Pers Nasional, Museum Samanhudi, Museum Mangkunegaran, dan Museum Keraton Kasunanan. Di luar Surakarta, observasi dilakukan di Museum Sangiran di Sragen; Museum Ronggowarsito di Semarang; Museum Sonobudoyo dan Museum Vredeburg di Yogyakarta; serta Museum Sumpah Pemuda, Museum Kebangkitan Nasional, Museum Gedung Joang '45, Museum Nasional, Museum Monumen Nasional, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Museum Satria Mandala, dan Museum Pengkhianatan PKI di Jakarta. Peneliti juga melakukan observasi di Museum KAA dan Museum Geologi di Bandung, Museum Keraton Kasepuhan di Cirebon, Museum Sepuluh November di Surabaya, Museum Mpu Tantular di Sidoharjo, Museum Majapahit di Mojokerto, Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari di Jombang, Museum Brawijaya di Malang, serta Museum Bajra Sandhi di Bali. Rentang waktu dan keragaman lokasi observasi tersebut memberikan basis empiris yang luas untuk mengidentifikasi variasi pengelolaan, penyajian koleksi, pengalaman pengunjung, dan berbagai dimensi lain dalam dunia permuseuman.

Ketiga, peneliti memanfaatkan pengalaman akademik selama mengampu mata kuliah Museologi-Kearsipan pada 2022–2024 dan membimbing skripsi bertema museum pada 2017–2024 sebagai sumber refleksi untuk memperkaya analisis. Mata kuliah Museologi-Kearsipan tidak hanya memberikan ruang untuk mendiskusikan aspek teoretis di kelas, tetapi juga menghasilkan pengetahuan dari pengalaman mahasiswa ketika melakukan observasi dan pengumpulan data di berbagai museum. Mahasiswa menyusun hasil observasi dalam bentuk laporan, kemudian mempresentasikan dan mendiskusikannya sehingga proses tersebut menghasilkan pengetahuan bersama mengenai berbagai aspek permuseuman. Pengalaman mengampu mata kuliah tersebut juga memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menguji berbagai bentuk penugasan dan luaran pembelajaran berbasis kunjungan studi museum. Dalam proses bimbingan dan ujian skripsi, diskusi intensif mengenai permuseuman turut memperkaya informasi sekaligus membantu peneliti mengidentifikasi kecenderungan pengabaian terhadap berbagai sisi lain dunia museum yang selama ini kurang memperoleh perhatian.

Peneliti memanfaatkan data penting dari pengalaman mengampu mata kuliah Museologi-Kearsipan dan membimbing skripsi bertema museum untuk memperkuat basis argumentasi serta mengeksplorasi alternatif gagasan konseptual yang ditawarkan. Peneliti merefleksikan berbagai kendala, kekurangan, kelebihan, dan pengalaman selama proses tersebut sebagai basis pengetahuan untuk merumuskan desain tugas dan luaran alternatif yang dipandang relevan dan tepat bagi kunjungan studi museum. Untuk meningkatkan validitas data dan argumentasi ilmiah, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi data dengan membandingkan informasi yang berasal dari berbagai sumber kredibel (Sutopo, [2002](#)). Peneliti tidak menggunakan pengalaman personal secara langsung sebagai satu-satunya dasar analisis karena menyadari adanya potensi subjektivitas, sehingga hasil refleksi tersebut diperiksa melalui data observasi dan berbagai sumber tertulis, seperti jurnal, buku, surat kabar, dan artikel relevan sebagai “perspektif eksternal”. Integrasi berbagai metode, sumber, dan jenis data tersebut memperkaya informasi dan perspektif sekaligus memperkuat proses analisis, formulasi gagasan konseptual, serta penarikan kesimpulan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksplorasi Aspek Umum Museum yang Kerap Terlewatkan

Kunjungan studi museum memiliki sejumlah aspek umum yang kerap terlewatkan karena pengunjung cenderung memusatkan perhatian pada koleksi dan narasi sejarah yang disajikan. Pertama, pengunjung perlu mengidentifikasi profil singkat museum yang mencakup nama, jenis, dan alamat museum sebagai informasi dasar sebelum melakukan eksplorasi lebih lanjut. Identifikasi jenis museum berkaitan dengan klasifikasi kelembagaan, seperti museum umum atau khusus, museum nasional, regional, atau lokal, serta museum milik pemerintah atau swasta. Pengunjung juga dapat mengidentifikasi orientasi kelembagaan museum berdasarkan sifatnya sebagai museum berorientasi profit atau nirlaba (*non-profit*), serta berdasarkan bidang koleksinya, seperti museum sejarah, budaya, seni, teknologi, atau kategori lainnya (Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Pemahaman terhadap profil tersebut memberikan konteks awal yang membantu pengunjung mengenali karakteristik, orientasi, dan ruang lingkup museum secara lebih sistematis.

Identifikasi alamat museum juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan “literasi geografis-administratif” pengunjung melalui pengenalan lokasi berdasarkan desa atau kelurahan, kecamatan, kabupaten atau kota, hingga provinsi. Aspek tersebut penting karena pemahaman sejarah idealnya juga didukung oleh kemampuan menempatkan suatu peristiwa, situs, atau institusi dalam konteks geografis yang tepat. Dalam praktiknya, sebagian masyarakat masih keliru mengidentifikasi lokasi administratif suatu museum, seperti Museum Sangiran yang kerap dianggap berada di Surakarta atau Karanganyar, padahal secara administratif terletak di Kabupaten Sragen. Kekeliruan serupa juga dapat

ditemukan pada objek non museum, misalnya Bandara Adi Soemarmo yang sering diasosiasikan secara administratif dengan Kota Solo, meskipun sebenarnya berada di wilayah Kabupaten Boyolali. Integrasi literasi sejarah dan geografis-administratif karena itu dapat membantu pengunjung membangun pemahaman ruang yang lebih akurat sekaligus menghindari kekeliruan dalam mengidentifikasi lokasi objek sejarah.

Kedua, pengunjung perlu mengeksplorasi sejarah museum sebagai bagian integral dari proses kunjungan studi. Eksplorasi tersebut dapat mencakup tahun pendirian, latar belakang pembentukan, tokoh atau pihak yang pertama kali menggagas pendirian, pihak-pihak yang mendukung, perubahan lokasi, serta perkembangan kondisi museum dari waktu ke waktu. Pendirian sebuah museum pada umumnya berawal dari gagasan tertentu yang berkaitan dengan kepentingan pelestarian, pendidikan, politik memori, identitas, atau kepentingan sosial-budaya lainnya. Pengunjung karena itu perlu menelusuri siapa yang menggagas pendirian museum, kapan gagasan tersebut muncul, kepentingan yang melatarbelakanginya, serta latar belakang sosial dan profesional para penggagasnya, baik dari kalangan sipil maupun militer, sejarawan maupun non sejarawan. Penelusuran tersebut memungkinkan pengunjung memahami museum sebagai produk dari proses historis dan sosial, bukan sekadar institusi yang hadir tanpa konteks.

Aspek bangunan juga penting untuk ditelusuri guna mengetahui apakah museum menempati bangunan yang relatif baru atau justru menggunakan “bangunan asli” yang memiliki nilai sejarah dan telah ditetapkan sebagai cagar budaya. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa sejumlah museum di Indonesia menempati bangunan bersejarah yang memiliki hubungan langsung dengan peristiwa, organisasi, atau tokoh tertentu pada masa lalu. Contohnya meliputi Museum Sumpah Pemuda yang menempati bekas lokasi kongres, Museum Kebangkitan Nasional yang menggunakan bekas gedung STOVIA dan berkaitan dengan lahirnya Boedi Oetomo, serta Museum Perumusan Naskah Proklamasi yang menjadi lokasi perumusan naskah proklamasi kemerdekaan setelah peristiwa Rengasdengklok. Contoh lainnya mencakup Museum H.O.S. Tjokroaminoto yang menempati bekas kediaman Tjokroaminoto sekaligus tempat indekos sejumlah tokoh pergerakan dan Museum Radya Pustaka yang berkaitan dengan aktivitas organisasi Paheman Radya Pustaka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bangunan museum dapat berfungsi sebagai bagian dari koleksi dan sumber sejarah karena ruang fisiknya memiliki keterkaitan langsung dengan narasi masa lalu yang direpresentasikan.

Kunjungan studi museum karena itu tidak seharusnya hanya diarahkan untuk mempelajari narasi historis yang melekat pada koleksi, tetapi juga perlu mengeksplorasi sejarah pembentukan dan perkembangan museum itu sendiri. Seperti halnya tugu atau monumen, pendirian museum dapat berfungsi untuk menjaga “memori kolektif” mengenai peristiwa, tokoh, atau dinamika sejarah yang berkaitan dengan wilayah maupun bangunan yang digunakan. Keberadaan Museum Sangiran, misalnya, tidak dapat dipisahkan dari kehadiran Von Koenigswald dan aktivitas “tambang fosil” di kawasan bekas *Sangiran Dome* pada dekade 1930-an (Sulistyanto, [2009](#)), sedangkan Museum Trinil di Ngawi memiliki keterkaitan historis dengan aktivitas Eugene Dubois sejak akhir abad ke-19 (Alink et al., [2019](#)). Museum Keraton Kasunanan Surakarta juga memiliki hubungan dengan penyelenggaraan *Pacific Asian Tourism Association* (PATA) di Solo pada 1963 (Kompas, [1969](#)). Museum Sumpah Pemuda berkaitan erat dengan aktivitas politik dalam Kongres Pemuda 1928 dan Museum Kebangkitan Nasional dengan lahirnya Boedi Oetomo pada 1908. Berbagai keterkaitan tersebut menunjukkan bahwa sejarah pendirian museum dapat menjadi pintu masuk untuk memahami hubungan antara ruang, memori, institusi, dan peristiwa sejarah.

Keterkaitan antara sejarah institusi dan perkembangan pengetahuan juga tampak pada sejumlah museum lain di Indonesia. Keberadaan Museum Nasional atau Museum Gajah tidak dapat dilepaskan dari aktivitas *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* (BGKW) sejak akhir abad ke-

18 (Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Museum Majapahit di Mojokerto memiliki hubungan historis dengan Adipati Arya Kromojoyo Adinegoro dan Henricus Maclaine Pont yang aktif dalam *Oudheidkundige Vereeniging Majapahit* (OVM) sejak dekade 1920-an (Sarwono et al., [1995](#)). Museum Sonobudoyo di Yogyakarta juga berkembang dalam konteks aktivitas kelompok studi kebudayaan *Java Instituut* yang berdiri sejak 1919 (Fauzi et al., [2023](#)). Contoh-contoh tersebut memperlihatkan bahwa keberadaan museum sering kali berakar pada aktivitas penelitian, perkumpulan ilmiah, gerakan kebudayaan, kepentingan pelestarian, maupun inisiatif individu dan kelompok tertentu. Eksplorasi terhadap latar historis tersebut memungkinkan pengunjung memahami museum sebagai institusi yang terbentuk melalui proses intelektual, sosial, politik, dan kebudayaan yang panjang.

Ketiga, pengunjung dapat mengeksplorasi konten naratif historis yang selama ini menjadi salah satu tujuan utama kunjungan studi karena berkaitan langsung dengan fungsi museum sebagai media dan sumber pembelajaran sejarah. Pengunjung dapat menggali informasi mengenai nama dan karakteristik koleksi, narasi sejarah yang menyertainya, serta berbagai penjelasan arkeologis, filologis, geologis, geografis, maupun antropologis yang disajikan melalui koleksi dan panel informasi. Dalam konteks museum sejarah, hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa setiap koleksi umumnya menyajikan informasi mengenai nama dan ukuran benda, lokasi dan tahun penemuan, periode keberadaan, tokoh atau penguasa yang berkaitan, serta fungsi benda tersebut. Museum juga dapat menyajikan informasi mengenai nama peristiwa, latar belakang, proses berlangsungnya peristiwa, hubungan sebab-akibat, dan berbagai informasi relevan lainnya. Keragaman informasi tersebut memungkinkan pengunjung membangun pemahaman sejarah yang tidak hanya bersifat faktual, tetapi juga kontekstual dan multidisipliner.

Kekayaan informasi dan pengalaman yang diperoleh melalui eksplorasi museum memberikan kontribusi penting terhadap pembelajaran sejarah yang kontekstual. Dalam kerangka tersebut, museum pertama-tama dapat berfungsi sebagai “sumber belajar” (*learning resources*), yaitu ruang yang memungkinkan pengunjung memperoleh materi, pengetahuan, bukti, dan pengalaman untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Rahmat et al., [2023](#)). Museum dalam fungsi ini dapat melengkapi peran guru, dosen, buku, modul, jurnal, surat kabar, dan berbagai sumber lain yang lazim digunakan dalam pembelajaran di kelas. Interaksi langsung dengan koleksi dan konteks ruang museum memungkinkan peserta didik memperoleh sumber informasi yang lebih konkret dibandingkan apabila mereka hanya mengandalkan penjelasan verbal atau sumber tertulis. Fungsi tersebut menempatkan museum sebagai lingkungan belajar yang mampu mempertemukan pengetahuan konseptual dengan bukti material secara langsung.

Museum juga dapat berfungsi sebagai “media pembelajaran” (*learning media*), yakni sarana atau perantara yang membantu pengunjung memperoleh informasi, pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman secara lebih efektif (Febrina & Setiawan, [2024](#); Rambe & Erika, [2025](#)). Pengunjung dapat menelaah dan mengolah kumpulan informasi serta pengalaman yang diperoleh selama kunjungan untuk kemudian menyusunnya dalam bentuk laporan, presentasi, diskusi, tanggapan, evaluasi, maupun bentuk penguatan pembelajaran lainnya. Proses tersebut mengubah kunjungan museum dari aktivitas observasional menjadi pengalaman belajar aktif yang menuntut kemampuan mengidentifikasi, menginterpretasikan, mengomunikasikan, dan merefleksikan informasi. Eksplorasi museum juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan kontekstual yang tidak selalu tersedia dalam pembelajaran klasikal.

Sisi-Sisi Lain Museum yang Jarang Dieksplorasi

Kunjungan ke museum memberikan kesempatan kepada pengunjung, terutama peserta didik pada jenjang sekolah maupun perguruan tinggi, untuk mempelajari berbagai aspek yang melampaui sejarah museum dan narasi historis setiap koleksi. Pengunjung dapat mengeksplorasi dimensi “di

balik layar” yang menjelaskan alasan museum memiliki koleksi tertentu, proses pengadaannya, mekanisme perawatan, sistem penyajian, tata kelola organisasi, hingga strategi edukasi dan komunikasi publik. Perspektif ini menempatkan museum bukan sekadar ruang penyimpanan dan penyajian benda bersejarah, melainkan sebagai institusi kompleks yang menjalankan fungsi koleksi, konservasi, penelitian, pendidikan, dan pelayanan publik. Eksplorasi multidimensional tersebut memungkinkan pengunjung memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai ekosistem permuseuman. Beberapa aspek berikut dapat menjadi fokus eksplorasi untuk memahami sisi-sisi museum yang selama ini relatif jarang mendapat perhatian, khususnya dalam konteks permuseuman di Indonesia.

Pertama, jenis koleksi menjadi aspek penting yang dapat dieksplorasi selama kunjungan museum. Pengunjung tidak hanya mempelajari narasi historis yang melekat pada benda, tetapi juga dapat mengidentifikasi jumlah keseluruhan koleksi, membedakan koleksi asli dan replika, mengidentifikasi koleksi utuh dan fragmen, serta mengenali koleksi yang telah melalui proses restorasi maupun rekonstruksi (Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Pengunjung juga dapat melakukan *collection mapping* atau pemetaan koleksi untuk memperoleh gambaran sistematis mengenai karakteristik koleksi yang dimiliki museum. Pendekatan tersebut mendorong pengunjung untuk memandang koleksi sebagai objek kajian yang memiliki karakteristik material, historis, dan museologi, bukan sekadar benda yang dipamerkan.

Pemetaan koleksi dapat menggunakan beberapa pendekatan sesuai dengan karakteristik museum dan tujuan kunjungan. Pengunjung dapat memetakan koleksi berdasarkan periode sejarah, misalnya peninggalan masa Praaksara, Hindu-Buddha, Islam, kolonial, hingga periode kontemporer. Pemetaan juga dapat dilakukan berdasarkan ruang pamer, seperti koleksi ruang A, ruang B, dan ruang C, atau berdasarkan lantai bangunan apabila museum memiliki beberapa tingkat. Alternatif lainnya ialah mengelompokkan koleksi berdasarkan ukuran, seperti koleksi berukuran besar, sedang, dan kecil. Variasi pendekatan tersebut dapat melatih kemampuan peserta didik dalam melakukan klasifikasi, dokumentasi, komparasi, dan interpretasi terhadap karakteristik koleksi secara lebih sistematis.

Kedua, pengumpulan koleksi menjadi aspek yang dapat mengungkap proses di balik terbentuknya kekayaan koleksi suatu museum. Pengunjung dapat menelusuri asal-usul koleksi dan mengidentifikasi apakah museum memperolehnya melalui pencarian, penemuan, sumbangan atau hibah, pembelian, pertukaran, penyitaan, hadiah, warisan, maupun mekanisme lainnya (Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Penelusuran juga dapat diarahkan untuk mengidentifikasi individu, komunitas, lembaga, atau pihak lain yang berkontribusi dalam menghadirkan koleksi tersebut. Eksplorasi ini membantu pengunjung memahami bahwa koleksi museum terbentuk melalui proses historis, sosial, administratif, dan kelembagaan yang panjang. Perspektif tersebut sekaligus memperluas pemahaman mengenai hubungan antara masyarakat, negara, dan museum dalam pelestarian warisan budaya.

Komunitas pencinta keris *Bratasura*, misalnya, tercatat memberikan sumbangan koleksi kepada Museum Keris Nusantara di Surakarta (Musyarofah, [2022](#); Prayoga, [2024](#)). Museum tersebut juga menyimpan Keris Kyai Nogo Siluman, keris pusaka milik Pangeran Diponegoro yang berhasil dikembalikan dari Belanda ke Indonesia pada 2020 dan sempat disimpan di Museum Nasional Jakarta sebelum dialihkan ke Museum Keris Nusantara (BeritaSatu, [2021](#); Wirawan, [2020](#)). Museum Keris Nusantara turut memperoleh puluhan keris melalui sumbangan masyarakat dan sejumlah tokoh, termasuk mantan Presiden Joko Widodo dan keluarga almarhum Abdoel Raoef Soehoed, Menteri Perindustrian pada Kabinet Pembangunan III era Orde Baru. Museum tidak serta-merta memamerkan setiap koleksi yang diterima karena pengelola perlu menjalankan proses kurasi dan seleksi kelayakan terlebih dahulu (Humas Jateng, [2017](#); Kurniawan, [2023](#); Wardani, [2023](#)). Proses

tersebut menunjukkan bahwa pengadaan koleksi melibatkan pertimbangan autentisitas, relevansi, kelayakan, dan kepentingan penyajian kepada publik.

Ketiga, tata pameran koleksi dapat menjadi objek kajian untuk memahami cara museum mengomunikasikan koleksinya kepada pengunjung. Pengunjung dapat mengamati sistem *display* atau tata pameran yang diterapkan, baik dalam gaya klasik, tradisional, maupun modern, sekaligus mengidentifikasi penggunaan teknologi digital, konvensional, atau kombinasi keduanya. Eksplorasi juga dapat diarahkan pada pola pengelompokan koleksi, apakah disusun secara acak atau mengikuti klasifikasi tertentu berdasarkan ukuran, tema, periode, maupun karakteristik benda. Pengunjung dapat mengevaluasi efektivitas alur kunjungan antarruang untuk mengetahui apakah sistem tata pameran mampu memberikan pengalaman yang runtut atau justru menciptakan pola pergerakan yang membingungkan. Analisis terhadap tata pameran juga mencakup penggunaan dudukan meja, lemari kaca, dudukan dinding, sistem campuran, pencahayaan, pemilihan warna, serta ukuran dan keterbacaan teks deskripsi koleksi.

Keempat, perawatan koleksi memberikan ruang bagi pengunjung untuk memahami mekanisme pengelolaan benda museum agar tetap terpelihara, terlindungi, dan terhindar dari kerusakan maupun kehilangan. Pengunjung dapat menggali informasi mengenai pihak yang bertanggung jawab atas perawatan, latar belakang pendidikan tenaga profesional, frekuensi perawatan, metode konservasi, serta peralatan yang digunakan. Praktik permuseuman mengenal “konservasi preventif” sebagai tindakan pencegahan dan “konservasi kuratif” sebagai tindakan penanganan terhadap koleksi yang telah mengalami atau menunjukkan indikasi kerusakan. Konservasi preventif meliputi pengaturan suhu ruang, tingkat pencahayaan, standar material, prosedur pemindahan dan pengangkutan, pembersihan rutin, serta penggunaan media tertentu untuk mencegah pertumbuhan jamur dan gangguan serangga. Pemahaman mengenai aspek tersebut memperlihatkan bahwa keberlanjutan koleksi sangat bergantung pada sistem konservasi yang terencana dan kompetensi tenaga profesional.

Konservasi kuratif berfokus pada tindakan langsung ketika koleksi menunjukkan tanda-tanda kerusakan, kerapuhan, atau penurunan kualitas material. Proses tersebut umumnya mencakup identifikasi kondisi, dokumentasi, pembersihan secara kimiawi maupun mekanis, serta restorasi apabila diperlukan, dengan melibatkan konservator sebagai tenaga profesional yang memiliki kompetensi khusus (Indriani et al., [2022](#); Museum Sandi BSSN, [2023](#); Saraka et al., [2025](#)). Hasil observasi lapangan juga menunjukkan bahwa dalam beberapa kasus, museum masih menerapkan metode perawatan berbasis “pendekatan religi-kultural” yang berakar pada kearifan lokal. Praktik tersebut antara lain menggunakan bunga, *menyan*, minyak, dan berbagai *uborampe* atau perlengkapan ritual lainnya untuk membersihkan benda tertentu. Fenomena ini memperlihatkan bahwa praktik konservasi di museum tertentu dapat mempertemukan pendekatan profesional-modern dengan tradisi dan keyakinan budaya masyarakat pendukungnya.

Eksplorasi terhadap perawatan koleksi juga dapat dikembangkan melalui pertanyaan kritis mengenai alasan museum menempatkan sebagian koleksi di dalam lemari kaca, sementara koleksi lainnya berada di ruang terbuka. Pengunjung dapat mempertanyakan alasan museum melarang pemotretan atau sentuhan terhadap benda tertentu, menggunakan replika untuk kebutuhan pameran, atau menyimpan koleksi asli di ruang penyimpanan dan tidak menampilkannya kepada publik. Pertanyaan tersebut mendorong pengunjung memahami hubungan antara cahaya dan potensi kerusakan material, fungsi lemari kaca dalam mencegah pencurian atau tindakan vandalisme, serta fungsi *museum collection storage* sebagai ruang perlindungan sekaligus penyimpanan objek untuk kepentingan penelitian. Penggunaan replika juga dapat dipahami sebagai strategi untuk mengatasi kelangkaan, kerentanan, dan risiko kerusakan koleksi asli (Johnson & Horgan, [1979](#); Kurniawan & Nikmah, [2024](#)). Pendekatan berbasis pertanyaan tersebut melatih pengunjung untuk memahami keputusan museologi secara rasional dan kritis.

Kelima, strategi promosi dan pengembangan dapat menjadi aspek penting untuk memahami kemampuan museum membangun hubungan dengan masyarakat. Pengunjung dapat mengidentifikasi media sosial yang digunakan, jenis konten yang diproduksi, program rutin dan unggulan yang diselenggarakan, serta lembaga atau komunitas yang menjadi mitra kerja sama. Museum saat ini semakin beradaptasi dengan teknologi digital melalui penggunaan Instagram, kanal Youtube, Facebook, Twitter (X), situs web, *virtual tour*, dan *Augmented Reality* (AR) sebagai sarana komunikasi dan promosi (Abdurrahman & Hastasari, 2020; Geo, 2020; Yudaningsar et al., 2023). Museum juga dapat menyelenggarakan program tahunan dan unggulan, seperti *museum goes to campus*, *museum goes to school*, lomba cerdas cermat (LCC), seminar, *focus group discussion* (FGD), jalan sehat, serta berbagai *games* berhadiah (Kurniawan & Nikmah, 2024). Berbagai strategi tersebut menunjukkan bahwa promosi museum berkembang dari komunikasi satu arah menuju pola interaksi yang lebih partisipatif dengan publik.

Eksplorasi lebih lanjut dapat diarahkan pada luasnya jejaring yang dibangun museum dengan pemerintah daerah, komunitas sejarah dan budaya, dinas pariwisata, sejarawan, budayawan, figur publik, sekolah, hingga perguruan tinggi. Hasil diskusi dan observasi lapangan menunjukkan bahwa museum yang memperoleh dukungan pendanaan kuat cenderung memiliki kemampuan lebih besar untuk melakukan revitalisasi tata pameran dan memperkaya variasi koleksi guna meningkatkan daya tarik serta jumlah kunjungan. Strategi promosi pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada peningkatan jumlah pengunjung, tetapi juga berfungsi memperkenalkan dan mendekatkan warisan sejarah-budaya kepada masyarakat. Upaya tersebut dapat memperkuat identitas kultural sekaligus menumbuhkan kesadaran publik mengenai pentingnya pelestarian warisan bangsa. Efektivitas strategi promosi karena itu dapat merefleksikan sejauh mana museum mampu hadir dalam kehidupan masyarakat dan mendorong publik untuk mengenali, menjaga, serta menikmati warisan budaya secara bersama.

Keenam, manfaat museum dapat dianalisis berdasarkan tingkat “kebermanfaatan sosial” yang dihasilkan bagi lingkungan akademis maupun masyarakat umum. Pengunjung dapat mengidentifikasi individu, kelompok, atau lembaga yang pernah melakukan kunjungan serta menelaah pola dan intensitas kunjungan tersebut. Peserta didik dapat memperoleh data melalui wawancara dengan pengelola atau, setelah memperoleh izin, menelaah buku daftar kunjungan museum. Informasi tersebut dapat menunjukkan sekolah, perguruan tinggi, lembaga, atau kelompok masyarakat yang pernah berkunjung, frekuensi kunjungan, rata-rata jumlah pengunjung per hari, serta wilayah asal mereka. Analisis terhadap data kunjungan dapat membantu menilai jangkauan sosial museum sekaligus tingkat keterhubungannya dengan masyarakat.

Perkembangan teknologi digital juga memudahkan pengunjung menelusuri berbagai penelitian mengenai museum untuk menilai kontribusinya terhadap dunia akademis. Banyaknya penelitian dengan beragam tema dapat menjadi salah satu indikator sejauh mana museum berfungsi sebagai sumber data, objek penelitian, dan ruang pengembangan pengetahuan. Pengunjung juga dapat menganalisis kontribusi ekonomi museum terhadap masyarakat di sekitarnya melalui studi terdahulu, observasi langsung, atau wawancara dengan pedagang dan pelaku usaha. Keberadaan museum berpotensi menggerakkan aktivitas ekonomi lokal melalui keterlibatan pelaku UMKM, sektor pariwisata, transportasi, kuliner, dan berbagai usaha pendukung lainnya (Herdiana, 2022; Ivan, 2021; Winamasari, 2024). Perspektif ini memperlihatkan bahwa manfaat museum dapat meluas dari ranah pendidikan dan kebudayaan menuju dimensi sosial-ekonomi masyarakat.

Ketujuh, kendala dan tantangan menjadi aspek eksplorasi yang dapat mengarahkan pengunjung pada proses refleksi kritis sekaligus pencarian solusi. Pengunjung dapat menggali berbagai persoalan yang dihadapi pengelola dalam mempertahankan keberlangsungan dan mengembangkan kualitas museum. Faktor-faktor tersebut dapat mencakup keterbatasan anggaran, kualitas sumber daya

manusia, kreativitas dan inovasi, kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi, kepemimpinan, struktur organisasi, daya tarik koleksi, tata pameran, fasilitas pendukung, lokasi dan aksesibilitas, promosi, kesadaran masyarakat, serta sinergi dengan *stakeholders* (Allam, 2020; Kurniawan & Nikmah, 2024; Puspasari et al., 2025). Identifikasi terhadap berbagai persoalan tersebut memungkinkan pengunjung memahami bahwa pengembangan museum membutuhkan dukungan kelembagaan, profesionalisme, sumber daya, inovasi, dan partisipasi publik secara simultan. Peserta didik juga dapat menggunakan temuan tersebut untuk menganalisis kompetensi yang perlu dimiliki tenaga museum dalam menghadapi perubahan sosial, teknologi, dan kebutuhan pengunjung yang semakin dinamis.

Kedelapan, profesi permuseuman dapat memperluas pemahaman pengunjung mengenai keragaman bidang pekerjaan yang menopang operasional sebuah museum. Masyarakat selama ini cenderung mengidentikkan pekerjaan museum dengan *tour guide* atau pemandu, padahal institusi museum melibatkan berbagai profesi, seperti konservator, kurator, edukator, preparator, registrar, kepala museum, dan bidang profesional lainnya (Kurniawan & Nikmah, 2024). Setiap profesi memerlukan kompetensi, tanggung jawab, dan latar belakang pendidikan yang berbeda sesuai dengan karakter pekerjaannya. Pengenalan terhadap berbagai profesi tersebut berpotensi menumbuhkan minat peserta didik untuk menjadikan museum sebagai salah satu bidang pengembangan karier pada masa mendatang. Wawasan yang lebih luas mengenai profesi permuseuman sekaligus dapat meningkatkan apresiasi publik terhadap kompleksitas pekerjaan yang mendukung pelestarian, pengelolaan, penelitian, dan komunikasi warisan budaya.

Peningkatan ketertarikan masyarakat terhadap profesi permuseuman secara langsung maupun tidak langsung dapat memberikan prospek positif bagi peningkatan kualitas museum di Indonesia. Semakin banyak masyarakat memahami kebutuhan kompetensi dan kompleksitas pengelolaan museum, semakin besar pula peluang munculnya sumber daya manusia profesional yang memiliki perhatian terhadap pelestarian warisan budaya. Pengetahuan mengenai seluk-beluk permuseuman juga dapat mendorong publik untuk tidak hanya berperan sebagai pengunjung, tetapi berkembang menjadi pihak yang mampu memberikan kritik, gagasan, inovasi, dan solusi. Perspektif ini menempatkan eksplorasi museum sebagai proses pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan sejarah dengan konservasi, manajemen, teknologi, komunikasi, ekonomi, dan pengembangan profesi. Eksplorasi terhadap sisi-sisi yang jarang diperhatikan tersebut pada akhirnya dapat memperluas cara pandang masyarakat terhadap museum sebagai institusi multidimensional yang relevan dengan kebutuhan akademis maupun kehidupan sosial kontemporer.

Desain Tugas dan Luaran Inovatif

Pendidik perlu merancang tugas kunjungan museum secara sistematis agar proses pelaksanaan dan luaran yang dihasilkan memiliki kualitas akademik yang memadai. Secara prinsip, pendidik dapat memberikan tugas yang bersifat eksploratif dengan mengarahkan peserta didik untuk menggali objek kajian secara mendalam dan terstruktur. Pendidik dapat merancang tugas dalam bentuk individu maupun kelompok, meskipun tugas kelompok berbasis proyek (*team-based project*) lebih relevan untuk mengurangi beban sekaligus mengembangkan kompetensi kolaboratif. *Team-based project* merupakan model pembelajaran aktif berbasis proyek yang memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan nyata melalui kerja sama kelompok (Seidel & Godfrey, 2005). Model tersebut dapat melatih kekompakan, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, keadilan dalam pembagian tugas, sinergi, dan kepedulian sekaligus meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik mampu memahami materi secara lebih efektif, baik secara mandiri maupun kolaboratif (Nasir & Maknun, 2022).

Dalam pelaksanaan tugas kelompok, pendidik perlu merancang mekanisme yang memastikan keterlibatan aktif seluruh anggota dan mencegah praktik peserta didik yang sekadar “menumpang nama”. Permasalahan ini penting diperhatikan karena sebagian peserta didik terkadang tidak mengikuti kunjungan museum, sedangkan sebagian lainnya hadir tetapi lebih banyak melakukan aktivitas dokumentasi pribadi daripada menjalankan eksplorasi ilmiah sesuai dengan tujuan tugas. Berdasarkan pengalaman penulis, pendidik dapat meminta setiap kelompok melampirkan beberapa foto bersama yang diambil pada sejumlah sudut museum dan secara jelas memperlihatkan identitas lokasi kunjungan. Pendidik juga dapat meminta video singkat berdurasi sekitar 30 detik hingga satu menit yang menunjukkan keterlibatan seluruh anggota kelompok selama melakukan kunjungan studi. Dokumentasi tersebut dapat berfungsi sebagai bukti partisipasi sekaligus memperkuat akuntabilitas setiap anggota dalam pelaksanaan proyek.

Pendidik juga perlu mengarahkan kunjungan eksplorasi museum pada “luaran” yang jelas sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik atas proses pembelajaran. Luaran merupakan produk yang harus dihasilkan peserta didik sebagai representasi konkret dari proses pembelajaran yang telah mereka jalani dalam periode tertentu. Pendekatan pembelajaran berbasis luaran semakin banyak diterapkan, terutama pada institusi pendidikan yang mengadopsi *Outcome-Based Education* (OBE). Kurikulum tersebut tidak hanya menempatkan “proses” sebagai pusat pembelajaran, tetapi juga menekankan “produk akhir” sebagai salah satu representasi ketercapaian hasil belajar (Sebayang et al., 2016). Pendidik dapat memilih beragam bentuk produk sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang hendak dikembangkan sebagaimana disajikan dalam Tabel 1:

Tabel 1. Jenis Luaran Tugas Kunjungan Studi Eksplorasi Museum

No.	Jenis Luaran	Keterangan
1	Makalah	Laporan tertulis panjang dan lengkap, sekitar 15-30 halaman. Terdiri dari halaman judul, latar belakang, rumusan masalah, manfaat penulisan, isi dan pembahasan, kesimpulan, dan daftar pustaka.
2	Laporan Singkat	Laporan tertulis singkat sekitar 5-8 halaman yang memuat langsung pada hasil temuan dan pembahasan serta dilengkapi daftar pustaka.
3	Slide PPT	Mirip laporan singkat, hanya saja diwujudkan dalam bentuk <i>slide power point</i> (PPT) sekitar 15-20 slide.
4	Video	Video kreatif-edukatif sepanjang 5-10 menit yang memadukan audio (suara), visual (gambar), audio visual, dan tulisan terkait konten museum. Isinya bisa berupa kompilasi antara foto-foto objek terkini, arsip foto-foto masa lampau, potongan video, ilustrasi, dan lainnya.
5	Video Vlog	Video yang diambil langsung oleh peserta didik ketika berkunjung ke museum. Saat mengambil video, peserta didik memberikan ulasan atau penjelasan langsung terkait fokus pembahasan yang diambil.
6	<i>Mind Mapping</i>	Lembar pemetaan ide atau alur berpikir kreatif. Peserta didik dituntut membuat kerangka pemikiran dalam bentuk cabang-cabang pengorganisasian materi sehingga mudah diingat dan dipelajari.
7	Poster Infografis	Kumpulan data-fakta yang disederhanakan, disajikan rapi dan menarik. Berisi kombinasi teks singkat, grafik, diagram, gambar, dan ilustrasi.
8	Artikel Jurnal	Tulisan ilmiah untuk dipublikasikan di jurnal, bisa jurnal terakreditasi (umumnya berbayar walaupun ada pula yang gratis) atau jurnal belum terakreditasi (umumnya masih gratis). Setiap jurnal memiliki <i>selingkung</i> (format, aturan, dan gaya penyajian) yang berbeda-beda. Pendidik bisa menetapkan aturan apakah luaran sebatas <i>submitted</i> (sampai tahap unggah saja) atau sampai <i>published</i> (terbit). Jika orientasi luarannya sampai terbit, maka diperlukan pendampingan lebih serius dan lama. Juga perlu dipikirkan terkait biaya penerbitan jurnal.
9	Artikel Website	Tulisan ilmiah meliputi judul, nama penulis, poin-poin pembahasan, kesimpulan, dan diakhiri daftar pustaka. Bedanya dengan jurnal, artikel website tidak perlu ada abstrak, kata kunci, pendahuluan, dan metode penelitian. Setelah melewati cek kelayakan, seluruh artikel bisa diterbitkan secara online di website sekolah, website prodi, atau website pendidik dengan mencatumkan nama-nama penulis.
10	Chapter Artikel Buku	Buku dalam konteks ini tidak harus buku dalam arti berpenerbit dan ber-ISBN, melainkan kumpulan tulisan yang dikompilasi menyerupai buku. Bisa dicetak (<i>print out</i>) atau cukup disatukan dalam bentuk <i>softfile</i> untuk menghemat biaya. Format buku terdiri dari sampul, judul, nama-nama penulis, kata pengantar, daftar isi, bab-bab, daftar pustaka, dan sinopsis. Kata

No.	Jenis Luaran	Keterangan
		pengantar bisa dibuat oleh pendidik (guru atau dosen). Editor dan pengkompilasi bisa diserahkan pada beberapa peserta didik. Buku merupakan hasil gabungan dari seluruh tugas kelompok. Jumlah bab dalam buku disesuaikan dengan jumlah kelompok dalam satu kelas. Setiap kelompok bertanggung jawab membuat satu <i>chapter</i> (bab) yang terdiri dari semisal 10-15 halaman lengkap beserta daftar pustakanya.

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026.

Pendidik perlu menerapkan pembagian tema apabila beberapa kelompok dalam satu kelas cenderung mengunjungi museum yang sama karena keterbatasan pilihan museum. Kelompok A, misalnya, dapat mengeksplorasi strategi promosi museum, kelompok B mengkaji kendala dan tantangan, kelompok C meneliti proses pengumpulan koleksi, kelompok D menganalisis koleksi museum, sedangkan kelompok E menelusuri sejarah museum. Pembagian tersebut mencegah terjadinya keseragaman hasil sekaligus memperluas cakupan pengetahuan yang diperoleh seluruh kelas dari satu objek museum. Sebaliknya, apabila tersedia banyak museum dan setiap kelompok mengunjungi lokasi yang berbeda, pendidik dapat memberikan keleluasaan kepada kelompok untuk mengeksplorasi beberapa aspek secara bersamaan. Strategi tersebut memungkinkan desain tugas menyesuaikan ketersediaan objek sekaligus tetap mempertahankan keragaman dan kedalaman kajian.

Pendidik tidak hanya perlu menentukan jenis tugas dan proyeksi luaran, tetapi juga harus menetapkan aspek penilaian, mekanisme pengumpulan, tenggat waktu, serta konsekuensi atas keterlambatan atau ketidaksesuaian dengan ketentuan. Pendidik perlu menyampaikan seluruh ketentuan tersebut sejak awal pembelajaran untuk menjamin transparansi, keadilan, dan tanggung jawab akademik. Aspek lain yang memerlukan perhatian serius ialah keaslian karya karena berdasarkan pengalaman penulis pernah ditemukan tingkat plagiasi pada tugas mahasiswa yang mencapai sekitar 60–80%. Apabila memiliki akses terhadap perangkat pendeteksi kemiripan, seperti *Turnitin*, pendidik dapat menetapkan sejak awal batas maksimal tingkat kemiripan, misalnya 15–20% atau 20–25% dengan mempertimbangkan bahwa peserta didik masih berada pada tahap latihan. Pendidik perlu mengembalikan tugas yang melampaui batas tersebut untuk diperbaiki agar peserta didik terbiasa menjunjung integritas dan etika akademik.

Pentingnya Penyusunan Instrumen Penilaian

Pendidik perlu memberikan perhatian serius terhadap penggunaan instrumen yang terukur ketika menilai tugas peserta didik. Ketiadaan “instrumen penilaian” yang baku dan proporsional dapat menyebabkan proses penilaian berlangsung tanpa indikator yang sistematis, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan. Penilaian yang hanya mengandalkan intuisi sesaat berpotensi menghasilkan skor yang tidak adil, tidak valid, tidak presisi, dan sangat dipengaruhi subjektivitas penilai. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penilaian tidak mampu merepresentasikan kemampuan dan kompetensi peserta didik secara akurat, bahkan dapat menguntungkan sebagian peserta didik sekaligus merugikan peserta didik lainnya (Andriani & Hamdu, 2021; Diah et al., 2026; Musfirah et al., 2025). Praktik penilaian yang tidak sistematis tersebut juga dapat mencerminkan lemahnya profesionalitas pendidik dalam menjalankan fungsi evaluasi pembelajaran.

Pendidik perlu menyusun instrumen atau rubrik penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik setiap jenis tugas yang telah ditetapkan. Setiap luaran memiliki karakteristik berbeda sehingga memerlukan indikator dan proporsi bobot penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang hendak diukur. Pendidik dapat menentukan bobot berbeda pada setiap indikator berdasarkan tingkat kepentingan, kompleksitas, dan capaian pembelajaran yang ditargetkan. Instrumen tersebut kemudian berfungsi sebagai pedoman tetap yang memastikan setiap peserta didik atau kelompok memperoleh standar penilaian yang sama sekaligus meminimalkan subjektivitas penilai. Tabel 2

menyajikan alternatif indikator dan bobot penilaian tugas kunjungan eksplorasi museum yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Penilaian Tugas Kunjungan Eksplorasi Museum

No	Jenis Luaran	Aspek yang dinilai	Bobot (%)
1	a) Makalah	a) Kelengkapan materi	30
	b) Laporan Singkat	b) Kedalaman analisis	30
	c) Artikel Website	c) Kredibilitas sumber	20
	d) Artikel Jurnal	d) Kerapian kalimat dan tata letak	10
	e) Chapter Buku	e) Keaslian/orisinalitas ide dan tulisan	10
2	a) Video	a) Kelengkapan materi	20
	b) Video Vlog	b) Kualitas materi atau substansi	20
		c) Tingkat Kreativitas	30
		d) Ketersampaian pesan	20
		e) Kualitas gambar dan suara	10
3	a) PPT	a) Kelengkapan materi	20
	b) Poster Infografis	b) Kualitas materi atau substansi	30
		c) Kreativitas penyajian	30
		d) Ketersampaian pesan	20
4	Presentasi	a) Penyajian materi	20
		b) Kejelasan saat presentasi	30
		c) Penguasaan materi	30
		d) Kekompakan	20

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026.

Pendidik dapat memberikan bobot lebih besar pada kelengkapan materi, kedalaman analisis, dan kredibilitas sumber untuk luaran tertulis, seperti makalah, artikel, laporan, dan *chapter* buku. Pada luaran audiovisual atau visual, seperti video, poster infografis, dan PPT, pendidik dapat memberikan perhatian lebih besar pada kreativitas yang mencerminkan kecakapan, keterampilan, kebaruan gagasan, kompleksitas pengerjaan, dan kemampuan menghasilkan inovasi. Penilaian presentasi kelompok perlu mempertimbangkan rasa percaya diri, kejelasan artikulasi, kekompakan tim, penguasaan materi, serta kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan dan membangun argumentasi. Pendidik juga perlu mencermati dinamika kelompok karena sebagian anggota dapat terlalu mendominasi sehingga membatasi partisipasi anggota lain, sedangkan anggota tertentu mungkin kurang menguasai materi dan terus bergantung pada bantuan rekan satu kelompok. Berbagai kondisi tersebut perlu menjadi pertimbangan untuk menghasilkan penilaian yang lebih adil sekaligus menjadi bahan evaluasi dalam menentukan tindak lanjut dan metode pembelajaran yang lebih tepat pada kegiatan berikutnya.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, dan perlindungan warisan budaya bendawi maupun non bendawi, tetapi juga sebagai institusi strategis yang merepresentasikan penghargaan masyarakat terhadap sejarah dan kebudayaan bangsa. Museum memiliki potensi besar sebagai media dan sumber belajar yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengetahuan, pengalaman, serta ruang refleksi terhadap warisan masa lalu untuk diaktualisasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Temuan konseptual penelitian menunjukkan bahwa kunjungan studi museum perlu dikembangkan melalui pendekatan multiaspek yang tidak hanya mengeksplorasi narasi historis koleksi, tetapi juga mencakup sejarah museum, asal-usul dan proses pengadaan koleksi, sistem perawatan dan tata pameran, manajemen kelembagaan, profesi permuseuman, strategi promosi, pemanfaatan sosial, serta kendala dan tantangan museum pada era digital. Pendekatan tersebut memperluas pemaknaan museum dari ruang historis menjadi lingkungan pembelajaran multidimensional sekaligus berpotensi mengurangi stigma museum sebagai tempat yang membosankan, sepi, dan berjarak dari kehidupan masyarakat. Model kunjungan eksploratif berbasis multiaspek pada akhirnya dapat mendorong peserta didik dan masyarakat untuk

tidak sekadar menjadi pengunjung, tetapi juga menjadi pihak yang memiliki kepedulian, kesadaran, dan tanggung jawab terhadap keberlanjutan permuseuman di Indonesia.

Penelitian ini masih terbatas pada kajian konseptual dan reflektif sehingga belum menguji secara empiris efektivitas pendekatan eksplorasi multiaspek, desain tugas, luaran inovatif, dan instrumen penilaian yang ditawarkan pada berbagai karakteristik museum dan kelompok pengunjung. Penelitian selanjutnya perlu melakukan studi lapangan melalui penerapan dan evaluasi model tersebut pada museum yang berbeda untuk mengukur pengaruhnya terhadap pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, motivasi belajar, kreativitas, dan kepedulian peserta didik terhadap pelestarian warisan budaya. Eksplorasi multiaspek juga perlu melibatkan siswa, mahasiswa, pendidik, masyarakat umum, pengelola museum, kurator, konservator, dan pemangku kepentingan lainnya agar menghasilkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai persoalan permuseuman. Penerapannya tidak perlu terbatas pada pembelajaran sejarah, tetapi dapat dikembangkan secara interdisipliner dalam bidang kebudayaan, pendidikan, seni, komunikasi, pariwisata, ekonomi, teknologi, dan disiplin lain yang relevan. Pengembangan studi museum yang lebih empiris, kritis, dan holistik diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai hambatan secara lebih akurat sekaligus menghasilkan solusi berbasis bukti untuk memperkuat relevansi, keberlanjutan, dan kedekatan museum dengan masyarakat.

REFERENSI

- Abdurrahman, I., & Hastasari, C. (2020). Analisis Swot Strategi Promosi Museum Sonobudoyo dalam Membangun Citra Positif. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/lektur.v3i1.16824>
- Ahmed, Q., Behlol, M. G. Farkhanda Jabeen, & Khadija Muhammad Hussain. (2026). Use of Museums as an Interactive Resource in Learning History: A Constructive Approach. *The Critical Review of Social Sciences Studies*, 4(1), 106–117. <https://doi.org/10.59075/g881gb12>
- Alink, G., Roebroeks, W., & Simanjuntak, T. (2019). *Trinil: Situs Manusia Purba di Ngawi, Jawa Timur*. Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Allam, A. Z. (2020). Museum dan Sekilas Permasalahannya di Indonesia. *Warta Pariwisata*, 18(2), 5–6. <https://doi.org/10.5614/wpar.2020.18.2.02>
- Anderson, D. (1989). Learning history in museums. *Museum Management and Curatorship*, 8(4), 357–368. [https://doi.org/10.1016/0260-4779\(89\)90003-4](https://doi.org/10.1016/0260-4779(89)90003-4)
- Andriani, D., & Hamdu, G. (2021). Analisis Rubrik Penilaian Berbasis Education for Sustainable Development dan Konteks Berpikir Sistem di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1326–1336. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.514>
- Bahri, Ramadhan, Muh. N. F., Tati, A. D. R., & Amirullah. (2023). Utilizing the Nekara Museum as a History Learning Source. *International Journal of Social Sciences and Education*, 4(1), 34–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/ijosse.v4i1.46945>
- Bellmunt, T. R. (2021). *About the new definition of a 21st century museum*. <https://revista.museologia.cat/uploads/articulos/pdf/536z2oacatr7opcb7afyfedn.pdf>
- BeritaSatu. (2021). “Keris Kanjeng Kiai Nogo Siluman Milik Pangeran Diponegoro Kini Disimpan di Kota Solo”. *BeritaSatu*. <https://www.youtube.com/watch?v=dvylTmXsA>
- Chusmeru. (2024). *Wisata Museum: Menghapus Stigma Menyeramkan*. <https://tatkalaco/2024/06/25/wisata-museum-menghapus-stigma-menyeramkan/>
- Daranca, U. (2016). Upaya Peningkatan Wisata di Jakarta melalui Museum: Strategi Pengembangan Museum Nasional Indonesia. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 1(1), 12–23. <https://doi.org/10.7454/jitps.viii.92>
- Dewi, S. U., Marcelli, F., & Gibson, M. K. (2024). History Teachers’ Efforts to Improve Learning Effectiveness by Optimizing Museums as Learning Resources. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 5(4), 173–179. <https://doi.org/10.37251/jske.v5i4.1133>

- Diah, D. S., Munawarah, S., Warohmah, M., Daulay, Y. K., & Fitri.. (2026). Analisis Instrumen Penilaian, Penskoran dan Penentuan Nilai. *As-Sulthan Journal of Education (ASJE)*, 3(1), 569–578. <https://ojssulthan.com/asje/article/view/789/470>
- Fadli, M. R., & Acim. (2022). Utilization of the Lampung Museum as a Learning Resource of Historical Learning at Senior High School. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 99–111. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i2.780>
- Fauzi, K. R., Wiyanarti, E., & Yulianti, I. (2023). Java Instituut: Implementasi Intelektual Lokal dan Kolonial dalam Memajukan Kebudayaan Sunda 1921-1941. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 12(2), 219–232. <https://doi.org/10.17509/factum.v12i2.61701>
- Febrina, V., & Setiawan, D. (2024). Analysis of the Use of Learning Media on the Learning Interest of Learning Science Students and Environmental Themes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5702–5709. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7497>
- Fikri, A., Bunari, B., Al-Fiqri, Y., & Yuliska, Y. (2026). Digital Museums as Learning Platforms: Assessing Their Impact on Historical Education. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(4), 240–251. <https://doi.org/10.17977/umoi.v11i4.2023p240-251>
- Fitriansyah, A. F. (2024). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa Sekolah Dasar. 7(1), 57–66. <https://msi.or.id/journal/index.php/js/article/view/70>
- Geo, Y. A. (2020). *Strategi Promosi Pariwisata Museum Sonobudoyo Melalui Media Sosial*. Universitas Gadjah Mada.
- Hassya, H. A., & Kurniawan, G. F. (2025). Museum-Based History Learning: Relics of The Pre-Literacy Period In Indonesia In Northern Java As A Learning Resource. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 9(4), 1283–1296. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i4.5646>
- Herdiana, I. (2022). Museum Berperan Memulihkan Ekonomi Masyarakat. <https://bandungbergerak.id/article/detail/2628/museum-berperan-memulihkan-ekonomi-masyarakat>
- Humas Jateng. (2017). Jokowi Hibahkan Keris ke Museum Keris Nusantara. https://humas.jatengprov.go.id/detail_berita_gubernur?id=331
- Indriani, S. D., Khadijah, U. L. S., CMS, S., & Khoerunnisa, L. (2022). Konservasi Preventif Untuk Mencegah Kerusakan Koleksi pada Museum Geologi Bandung. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 13(2). <https://doi.org/10.20885/unilib.Vol13.iss2.art7>
- Ivan. (2021). *Beri Manfaat, Museum Kembangkan Ekonomi Kreatif*. <https://www.krjogja.com/yogyakarta/1242484596/beri-manfaat-museum-kembangkan-ekonomi-kreatif>
- Johnson, E. V., & Horgan, J. C. (1979). *Museum collection storage*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000042316>
- Kompas, 22 September 1969, hlm. 6, “Art Gallery Kraton Surakarta”
- Kurniawan, D. A., & Nikmah, S. F. (2024). *Museologi dan Kearsipan*. Selaklali.
- Kurniawan, S. (2023). “Museum Keris Nusantara Terima Hibah Puluhan Koleksi Senjata Tradisional Milik Mantan Menteri Perindustrian Era Orba”. *Radar Solo*.
- Latief, J. A., Iskandar, Misnah, Jayanti, I. N., Fikri, Moh., Kurniati, W., & Adam, A. Moh. (2024). The Utilization of Museums as a Contextual Learning Tool for History Education for Students of SMA Labschool Palu. *Indonesian Journal of Society Development*, 3(5), 297–304. <https://doi.org/10.55927/ijsd.v3i5.11828>
- Marovah, T., & Ncube, H. (2024). The Pedagogical Value of Museums in the Teaching and Learning of Secondary School History: A Historical Thinking Perspective. *The Social Studies*, 115(2), 81–91. <https://doi.org/10.1080/00377996.2023.2259834>
- Martiza, S., Rusmana, A., & Anwar, R. K. (2024). Analisis Kegiatan Pemasaran Informasi Di Museum Macan. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 6(1), 887–897. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v6i1.369>
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

- Museum Sandi BSSN. (2023). *Perawatan Koleksi Museum*.
https://www.youtube.com/watch?v=J_CbIiFcmvo
- Musfirah, N., Nurbaya, Nursalam, & Akbar Rasyid. (2025). Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes dan Non Tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 120–125.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15534085>
- Musyarofah, A. (2022). *Museum Keris Nusantara Sebagai Sarana Pelestarian Budaya*. Universitas Sebelas Maret.
- Nasir, R., & Maknun, C. L. (2022). Refleksi Penilaian Kontribusi pada Team-Based Project Secara Daring. *Aksioma*, 11(1), 48–56. <https://doi.org/10.22487/aksioma.viii.1905>
- Prayoga, I. A. (2024). *Dinamika Paguyuban Bawarasa Tosan Aji Surakarta (Bratasura) di Surakarta Tahun 2013-2023*. Universitas Sebelas Maret.
- Puspasari, S., Adesta, E. J. T., & Alie, M. (2025). Diskusi Kelompok Menjawab Tantangan Pengelolaan Museum dalam Perspektif Museum Modern Bersama Badan Keahlian DPR RI. *Bakti Budaya*, 8(2). <https://doi.org/10.22146/bakti.16192>
- Rahmat, S. T., Muslim, S., Situmorang, R., Sukardjo, M., & Ferdina. (2023). *The Importance of Developing Learning Resource Centers to Improve the Quality of Learning in Remote, Disadvantaged, Leading Areas* (pp. 772–784). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-022-0_85
- Rambe, J. A., & Erika, E. (2025). The Use of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at Elementary Schools. *ALACRITY: Journal of Education*, 452–460.
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.660>
- Saraka, E. M. U., Fakhri, Murti, D. B., Hafdal, M., Mulyadi, Y., Sari, N. A. P., & Yulia, Y. (2025). Konservasi In-Situ: Evaluasi Konservasi Kuratif dan Upaya Preservasi Temuan Rangka Manusia Periode Holosen di Situs Cappa Lombo, Sulawesi Selatan. *Konferensi Nasional Prasejarah Indonesia 2024*, 271–286. <https://doi.org/10.55981/konpi.2024.45>
- Sarwono, E., Munandar, A. A., Budi, & Sumedi, B. (1995). *Upaya Pelestarian Situs Kota Kerajaan Majapahti di Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur, 1983-1995*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sebayang, D., Wahyudi, H., & Nurato. (2016). Pendekatan Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Luaran (Outcome Based Education) dan Washington Accord. *Proceeding Seminar Nasional Tahunan Teknik Mesin XV (SNTTM XV) Bandung*, 775–785.
<https://prosiding.bkstm.org/prosiding/2016/PD-004.pdf>
- Seidel, R., & Godfrey, E. (2005). Project and Team Based Learning: An Integrated Approach to Engineering Education. *Proceedings of the 2005 ASEE/AaeE 4th Global Colloquium on Engineering Education*, 1–9.
https://espace.library.uq.edu.au/view/UQ:258230/th_ASEE_program.pdf
- Silverman, L. H. (1995). Visitor Meaning-Making in Museums for a New Age. *Curator: The Museum Journal*, 38(3), 161–170. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1995.tb01052.x>
- Sulistiyanto, B. (2009). Warisan dunia Situs Sangiran Persepsi menurut penduduk Sangiran. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 11(1), 57–80. <https://doi.org/10.17510/wjhi.viii.144>
- Sutaarga, M. A. (1991). *Studi Museologia*. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sutopo, H. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Sebelas Maret University Press
- Wahidin, U., Prihandini, D., Wulandari, N. A., Wardah, S. Z. T., & Anggraeni, W. (2025). Museums As a Medium and Source of Learning. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 587–594.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ei.v14i02.8488>
- Wahyuni, R. G. (2022). Problematika Pengelolaan Museum Keris Nusantara: Sebuah Gagasan Mengenai Arah Pengembangan Museum. *Kritis*, 31(2), 106–131.
<https://doi.org/10.24246/kritis.v3i2p106-131>

- Wardani, A. (2023). Puluhan Senjata Tradisional D hibahkan ke Museum Keris Nusantara Solo, Ada yang dari Afrika. *Metta News*. <https://mettanews.id/puluhan-senjata-tradisional-dihibahkan-ke-museum-keris-nusantara-solo-ada-yang-dari-afrika/>
- Wijaya, T., Alauwiyah, F., & Pahlevi, M. R. (2025). Pemanfaatan Museum Nasional Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 8(1), 42–60. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/umo33ov8ip42-60>
- Winamasari, N. (2024). Pemanfaatan Cagar Budaya Pada Museum Pendidikan Surabaya Sebagai Daya Tarik Wisata. <https://vokasi.unair.ac.id/pemanfaatan-cagar-budaya-pada-museum-pendidikan-surabaya-sebagai-daya-tarik-wisata/>
- Wirawan, J. (2020). Keris Pangeran Diponegoro: Perjalanan pusaka yang sempat hilang ratusan tahun lalu, ditemukan di Belanda dan kembali ke Indonesia. *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-51747361>
- Yudaninggar, K. S., Fitri, D. R., & Damastuti, R. (2023). Strategi Promosi dalam Meningkatkan Kunjungan Museum KotaGede Intro Living Museum. *Brand Communication*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.70704/bc.v2i3.208>