

## Lawatan Sejarah Melalui Historical Visit Museum Sebagai Kreasi Media Inovatif dalam Pembelajaran Sejarah

### *Historical Tours Through Historical Visit Museums as Innovative Media Creations in History Learning*

Miskawi<sup>1✉</sup>, Maulana Yusuf Arrasuly<sup>2</sup>, Leo Agung Sutimin<sup>3</sup>

<sup>1✉</sup> Program Doktorat Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret & Universitas PGRI Banyuwangi, <sup>2</sup>Program Doktorat Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret & Universitas Ibnu Chaldun, <sup>3</sup>Universitas Sebelas Maret

E-mail: [miskawihistory@gmail.com](mailto:miskawihistory@gmail.com) ✉, [arrasuly72@gmail.com](mailto:arrasuly72@gmail.com), [leoagung@staff.uns.ac.id](mailto:leoagung@staff.uns.ac.id)

Diterima: 28 Oktober 2024

| Direvisi: 25 November 2024

| Diterbitkan: 30 November 2024

#### ARTICLE INFO

#### ABSTRACT

##### Keywords:

Visit,  
History,  
Museum,  
Media,  
Innovative.

*The purpose of this research is to describe historical visit through historical visit museum as an innovative media creation in history learning. This research uses qualitative methods with descriptive analysis research type. The components that are the focus of this research are; 1) Positioning the museum as an innovative media creation for History Learning, 2) Museum Perumusan Naskah Proklamasi Collection and National Awakening Museum, 3) Packaging the Museum as an Innovation Media Creation. This research was conducted with literature studies and literature reviews, data collection techniques using descriptive analysis techniques. Data validity uses triangulation. Data analysis uses data reduction, data testing, and conclusion drawing that interacts with data collection in a cyclical manner. The integration of museums in the history learning process is very important to improve the quality of education and arouse students' interest in learning. by utilizing museums as innovative media creations in history learning, teachers can present historical material concretely, enrich learning experiences for students, and encourage active involvement in history learning.*

##### Kata Kunci:

Lawatan,  
Sejarah,  
Museum,  
Media,  
Inovatif.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan lawatan sejarah melalui historical visit museum sebagai kreasi media inovatif dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian analisis deskriptif. Komponen-komponen yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu; 1) Memposisikan museum sebagai kreasi media inovatif Pembelajaran Sejarah, 2) Koleksi Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasional, 3) Mengemas Museum sebagai Kreasi Media Inovasi. Penelitian ini dilakukan dengan studi literatur dan kajian pustaka, teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis deskriptif. Validitas data menggunakan triangulasi. Analisis data menggunakan reduksi data, pengujian data, dan penarikan simpulan yang berinteraksi dengan pengumpulan data secara siklus. Pengintegrasian museum dalam proses pembelajaran sejarah sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membangkitkan minat belajar siswa. dengan memanfaatkan museum sebagai kreasi media inovatif dalam pembelajaran sejarah guru dapat menghadirkan materi sejarah secara konkret, memperkaya pengalaman belajar terhadap siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran sejarah.

## **PENDAHULUAN**

Sejarah adalah peristiwa dan aktivitas umat manusia di masa lalu, yang membawa perubahan dan perkembangan yang berkesinambungan. Sejarah sebagai peristiwa dipahami sebagai suatu kejadian yang hanya terjadi satu kali dan tidak berulang. Oleh karena itu, peristiwa sejarah tidak dapat diulang kembali karena hanya terjadi di masa lalu (Bustan, 2024:934). Jejak-jejak masa lalu antara lain berupa peninggalan-peninggalan sejarah yang lazimnya sangat sedikit sampai pada kita. Tentunya ini menjadi pertanyaan bersama yaitu bagaimana menghadirkan masa lalu untuk masa kini dan acuan masa yang akan datang.

Upaya merekonstruksi masa lalu, akhirnya penggunaan buku teks sebagai sumber utama dalam pembelajaran akibatnya siswa akan absurd bila hanya membayangkan. Stigma mata pelajaran sejarah yang penuh hafalan, kering membosankan, monoton tidak dapat dipungkiri (Sayono, 2015). Ditambah permasalahan lain misalnya strategi, metode, maupun teknik pembelajaran terpusat pada guru (Subakti, 2010). Kurangnya inovasi dalam pembelajaran sejarah pada akhirnya akan membuat para siswa kehilangan minat untuk belajar sejarah. Guru sebagai pemantik siswa dengan sikap kreatif harus memiliki cara yang berbeda dalam melaksanakan proses pembelajaran (Munir, 2017).

Dalam konteks diatas, masalah yang sering ditemui adalah kurangnya kreativitas guru sejarah dalam mengajarkan materi sejarah yang menumbuhkan sikap kritis di kalangan siswa (Birsyada, M.I, 2016). Kurangnya kreativitas ini dapat terjadi pada dua aspek. Pertama, dari

dalam diri guru sejarah yang hanya berorientasi pada penyediaan dan konsumsi bahan dan sumber yang berasal dari materi kompetensi pengajaran sejarah. Kedua, dari siswa yang memang minatnya terhadap pelajaran sejarah sangat kurang. Guru sejarah yang kreatif, di sisi lain, adalah mereka yang dapat mengemas pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih menarik dan bermakna untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan (Supriatna & Neni, M., 2020). Banyak temuan dilapangan di abad 21 banyak guru gagap akan teknologi (gaptek) tentunya hal ini juga akan berdampak pada proses pembelajaran. Menurut Widja (1990) apabila ingin memperbaiki citra buram dari pelajaran sejarah, diperlukan usaha-usaha perbaikan cara mengajar guru.

Dari berbagai permasalahan diatas, Di abad ke-21 Inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Inovasi pendidikan merupakan terobosan baru dalam memecahkan masalah di dunia pendidikan dalam prakteknya (Pratiwi, dkk, 2022). Inovasi dirancang untuk membantu siswa agar mudah memahami fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui pengalaman belajar empiris. Inovasi dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui pengalaman belajar berdasarkan pengalaman.

Sudah saatnya guru sejarah dalam upaya memahami informasi secara konkret untuk mencapai pemahaman, lebih pada melatih pada kemampuan berfikir kritis. Menurut Susilo & Sofiarini (2020). Pentingnya pemanfaatan media pembelajaran, kreatif dan inovatif yang dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Dalam penggunaan media, Gerlach (dalam Handayani & Harie (2021) menawarkan seleksi media dengan memperhatikan level of

sophistication atau tingkat pengalaman untuk siapa media diberikan, penggunaannya, biaya, ketersediaan barang, ketesediaan SDM. Artinya Gurulah yang paling memahami dan dapat menentukan media yang paling tepat untuk situasi pembelajaran yang diterapkan.

Menurut Ahmad (2010). Salah satu media yang dapat digunakan untuk materi sejarah adalah museum. Museum tidak hanya dijadikan sebagai sumber belajar dan namun dapat dijadikan media pembelajaran sekaligus. Lebih lanjut museum sekaligus sebagai pelestarian hasil kebudayaan (Rusmiati, 2018; Arrasuly., dkk, 2018). Museum menjadi salah satu kreasia media inovatif yang perlu dihadirkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah kurangnya media pembelajaran di sekolah. Lebih menarik untuk mengeksplorasi sejarah secara mendalam dalam melalui lawatan sejarah, daripada hanya mempelajarinya sejarah di dalam kelas. Jadi kreasi media inovatif mengacu pada media pembelajaran yang dibuat dengan cara yang baru atau berbeda untuk memberikan nilai tambah dan dapat direplikasi oleh pemangku kepentingan lainnya.

Berdasarkan latarbelakang diatas, artikel ini menjelaskan pertama, posisi museum sebagai Kreasi media inovatif pembelajaran; kedua, Koleksi Munasprok dan Museum Kebangkitan Nasional; Ketiga, Strategi dan Manfaat Museum sebagai Media Inovasi dalam pembelajaran sejarah.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, metodologi kualitatif deskriptif digunakan. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan

menginterpretasikan permasalahan yang ada, seperti hal sebuah kondisi dan hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang (Sumanto, 2014: 179)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan langsung di Museum Naskah Perumusan Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasinoal. Peneliti mengeksplorasi infomasi-infomasi dengan cara studi pustaka, sumber tertulis seperti dokumen, arsip, mahalah dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasional

Studi pustaka dilakukan oleh peneliti merupakan data yang digali berfokus pada kebijakan dan implementasi lawatan museum seperti perencanaan tujuan, materi, metode atau strategi dan kelompok pelaksanaan, serta sarana dan prasarana dalam program lawatan sejarah.

Teknik dokumentasi dilakukan untuk menjangring, mengkaji dan menelaah data-data yang berhubungan dengan dokumen tertulis berupa perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran sejarah dan data skunder lainnya.

Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif, seperti yang digagas oleh (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014: 12-14), dengan langkah: reduksi data, penyajian data dan penarikan data serta penarikan kesimpulan. Untuk menghasilkan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan empat langkah pengujian yaitu kredibilitas, trasnferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas. Pada tahap pengujian kredibilitas dilakukan cara triangulasi,

pengecekan sejawat melalui diskusi, dan pengecekan anggota.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Memposisikan museum sebagai kreasi media inovatif Pembelajaran Sejarah

Firmadani (2020) menemukan bahwa etimologi kata "media" berasal dari kata Latin "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar" dalam proses pembelajaran. Media didefinisikan oleh Silahuddin (2015) sebagai alat dan sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dari sumber ke target atau penerima. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Baharun, 2016). Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran memengaruhi perkembangan psikologis belajar siswa karena meningkatkan minat dan keingintahuan siswa serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran ini kemudian berdampak pada cara guru menggunakan media pembelajaran di kelas (Satria & Egok, 2020). Siswa lebih mudah menerima pelajaran jika ada media pembelajaran, menurut Miftah (2013:101). Oleh karena itu, data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media dibagi menjadi dua kategori: media berdasarkan penggunaan dan media berdasarkan desain. Media berdasarkan penggunaan adalah media yang tersedia, digunakan, dibuat secara komersial, dan siap pakai; media berdasarkan desain adalah media

yang dirancang dan disiapkan secara khusus (Sadiman, 2002).

Media tidak hanya memainkan peran penting dalam mempelajari sejarah, tetapi juga memainkan peran yang signifikan. Menurut Susilo dan Sofiarni (2020: 28), alat pembelajaran yang dibuat oleh guru sejarah pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran sejarah. Media membantu menjelaskan dan memberikan informasi tentang peristiwa masa lalu (Ahmad, 2010: 168). Selain itu, media pembelajaran sejarah membuat sejarah menjadi relevan dengan kehidupan siswa dan relevan dengan masa kini dan masa depan. Selain itu, media membuat sejarah menjadi realistis, jelas, menarik, dan menarik (Kochhar, 2008). Menggunakan museum sebagai alat pembelajaran sejarah adalah upaya kreatif dari berbagai perspektif.

Museum tidak hanya menyimpan peninggalan bersejarah tetapi juga berfungsi sebagai sumber daya pendidikan yang sangat baik. Karena koleksinya yang kaya dan metode interaktifnya yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, museum memiliki potensi besar untuk menjadi media inovatif dalam pembelajaran sejarah. Beberapa aspek yang menjadikannya sebagai kreasi media pembelajaran yang menarik meliputi:

Pertama, Pengalaman Langsung. Museum memiliki artefak dan dokumen sejarah yang asli, yang memungkinkan siswa melihat objek sejarah secara langsung, yang meningkatkan ingatan dan pemahaman mereka. Memiliki akses langsung ke sumber asli ini memungkinkan siswa untuk Mengalami Sejarah Secara Nyata—melihat dan memahami objek sejarah memberikan konteks yang lebih dalam daripada

hanya membaca buku. Selain itu, dapat membangun keterhubungan emosional, di mana siswa dapat merasakan hubungan emosional dengan sejarah melalui objek yang berasal dari masa lalu.

Kedua, pembelajaran interaktif. Banyak museum kini memanfaatkan teknologi terbaru untuk memberikan pengalaman belajar interaktif, seperti: pameran multimedia yang menggunakan teknologi video, audio, dan augmented reality (AR) untuk memberikan konteks sejarah yang menarik. Simulasi dan permainan edukatif. Kegiatan yang melibatkan siswa dalam permainan peran dan simulasi peristiwa bersejarah untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Ketiga, pengembangan keterampilan berpikir kritis. Kunjungan ke museum dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis. Mereka dapat menganalisis informasi yang dipamerkan, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan makna dan relevansi sejarah. Hal ini membantu mengembangkan kemampuan analisis, yang penting dalam pendidikan: analisis artefak: siswa belajar menganalisis dan menginterpretasikan artefak serta mengembangkan pemikiran kritis dan evaluatif: kunjungan museum sering kali diikuti dengan diskusi, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi ide dan menganalisis informasi bersama-sama.

Keempat, motivasi dan minat yang tinggi. Mengunjungi museum dapat membangkitkan minat siswa terhadap sejarah. Pengalaman langsung sering kali lebih berkesan daripada pembelajaran di kelas. Ketika siswa terinspirasi oleh apa yang mereka lihat, mereka cenderung ingin belajar lebih banyak tentang sejarah.

Kunjungan ke museum memberikan konteks yang lebih luas untuk mata pelajaran dan memungkinkan siswa untuk memahami relevansi sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Museum dapat merangsang minat siswa terhadap sejarah dengan cara-cara berikut: kegiatan belajar di luar kelas, seperti kunjungan ke museum, sering kali lebih menyenangkan dan berkesan bagi para siswa dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Kelima, ini adalah kesempatan untuk berkolaborasi. Kunjungan ke museum juga memberikan kesempatan bagi para siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Diskusi kelompok setelah kunjungan memperdalam pemahaman siswa dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Kerja kolaboratif ini memungkinkan para siswa untuk bertukar ide dan perspektif.

Berdasarkan pandangan di atas, museum memiliki peran sebagai media pembelajaran. Peran museum sebagai media pembelajaran disebabkan oleh kemampuan museum dalam memberikan informasi yang spesifik kepada ruang publik, museum memiliki banyak hal dan manfaat yang dapat ditawarkan sebagai media pembelajaran dan berfungsi sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah secara langsung. Contoh kecilnya yaitu murid dan guru dapat memanfaatkan koleksi-koleksi, diorama dan ruang film yang dimiliki oleh museum itu sendiri, selain itu murid dan guru dalam memanfaatkan museum tidak hanya dari sumber buku, majalah, media sosial atau film dokumenter saja namun murid dan guru dapat secara langsung untuk mengunjungi dan memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sebagai sumber

informasi sejarah yang ideal dalam pembelajaran sejarah.

### **Koleksi Munasprok dan Museum Kebangkitan Nasional**

Objek yang dipelajari dapat digambarkan dengan berbagai jenis media yang tersedia di museum. Media yang biasa ditemukan di museum dicirikan oleh (1) media visual, baik yang diproyeksikan maupun tidak, dan (2) sistem multimedia seperti media elektronik audiovisual (Ahmad, 2005: 20-29). Dua hal pokok yang menjadi ciri khas museum yang sudah menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yaitu Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasional. Pada Museum Naskah Perumusan Naskah Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasional telah menggunakan kemajuan teknologi berbasis sms/wa blast upaya dalam menyebarkan informasi kepada ruang publik guna mengundang atau menarik perhatian publik untuk mengunjungi museum tersebut, selain itu Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasional juga menggunakan sistem Digital Light Processor dalam membahas tentang sejarah yang dimiliki oleh Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasional sebagai koleksi museum, dalam hal ini sebuah pemanfaatan teknologi yang telah digunakan oleh museum sebagai peningkatan mutu dari museum.

Semua rangkaian peristiwa perumusan naskah proklamasi dapat dilihat di Museum Perumusan Naskah Proklamasi . Koleksi Museum Perumusan Naskah Proklamasi ini (1) Baju mantel yang digunakan Suwiryo saat

mendampingi Ir. Soekarno dalam perjalanan ke luar negeri pada tahun 1955-1956; (2) Buku yang membahas proses perumusan Proklamasi hingga Geswi, yang mencakup pidato proklamasi dan buku tentang sejarah bangsa Indonesia dari proklamasi kemerdekaan hingga penyerahan kedaulatan pada bulan Desember 1949; dan (3) piringan hitam yang berisi rekaman Proklamasi oleh Ir. Soekarno, yang pertama kali dibuat oleh W.R. Spratman. (4). Gambar-gambar tentang perundingan dan Gedung Proklamasi, 5). Perabotan Laksamana Muda Maeda terdiri dari kursi, lemari, dan meja. (6). Berbagai jenis koran, termasuk *Algemeen Indisch Dagblad*, *Koran Asia Raya*, *Koran Deccaourant*, *Koran Harian Indonesia*, *Koran Hong Po*, *Koran Indonesia*, *Koran Kung Yung Pau*, *Koran Sinar Pasoendan*, *Koran Sinpo*, dan *Koran Tjahaya*; (7). Berbagai jenis poster, termasuk master poster Ir. Soekarno, Moh. Hatta, dan Pangsar Jendral Soedirman; (8). kopi teks tulisan tangan; (9). Museum Perumusan Naskah Proklamasi memiliki banyak patung, termasuk karya Ir. Soekarno, Bung Hatta, Achmad Soebardjo, Sayuti melik, dan B. M Diah.

Museum Kebangkitan Nasional adalah bangunan yang dibangun untuk memperingati lahirnya kesadaran nasional dan berdirinya organisasi pergerakan modern pertama, Boedi Oetomo. Koleksinya, sebagai berikut: 1). Jenis Uang masa VOC; 2) Lukisan ; 3) Pakaian; 3) Berbagai jenis patung Ir. Soekarno, Soewarno, M. Soelaiman, M. Soleh, Gunawan, R. Angka, R Soetomo, Agus Salim, HOS Cokro Aminoto, Ki Hajar Dewantara, RA Kartini, Dr. Wahidin Sudirohusodo, Satiman Wirjosandjojo dan Dr. Soetomo; 4) Senjata tradisional dan modern, 4). Miniatur berupa kapal; 5) Perabotan tempat tidur

dan pakaian pelajar STOVIA; 6) Diorama lahirnya budi oetomo 1908; 7) Alat-alat kedokteran Stovia; dan 8). Berbagai jenis foto dan ukisan misalnya Dr. R. Soetomo, Kapitan Pattimura, Untung Siropati, Teuku Umar, Sisingamangaraja, Pangeran Diponegoro, Teungku Cuk Ditiro, Pangeran Antasari, Kartini, dan dll.

### **Strategi dan manfaat Museum sebagai Kreasi Media Inovasi**

Untuk melanjutkan pembelajaran, guru kreatif akan berusaha melakukan kegiatan kreatif. Tahap ini seharusnya dimulai dengan menyiapkan perangkat pembelajaran. Dengan demikian, siswa dihadapkan pada berbagai tujuan pembelajaran yang harus mereka capai. Guru harus berani mengakui bahwa kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah hasil dari pengelolaan dan perencanaan pembelajaran yang buruk. Menurut Mustafa, Hermandra, Suarman, dan Zulhafizh (2019), guru harus melakukan persiapan yang tepat dalam berbagai hal untuk mengurangi risiko yang terjadi selama pembelajaran.

Penggunaan museum sebagai alat pembelajaran membutuhkan beberapa pertimbangan, yaitu 1). Sebelum melakukan observasi di museum, guru harus menyediakan siswa dengan pengetahuan awal. Menurut Jarolimek dan Parker (1993), siswa harus diberi kesempatan untuk mencocokkan apa yang diajarkan dengan apa yang dipamerkan agar mereka dapat memanfaatkan museum dengan baik. Dengan kata lain, kunjungan dilakukan setelah konsep dan ide dipelajari di kelas melalui pembelajaran, bacaan, dan diskusi sebelum kegiatan dimulai. Jika siswa dikirim ke museum,

guru harus menyiapkan pertanyaan kelas yang berkaitan dengan objek yang akan dilihat. Menurut Departemen Pendidikan, Seni, dan Sains (2013), guru memiliki tanggung jawab untuk mendorong dan menyelidiki siswanya..

Museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pameran koleksi, tetapi juga dapat menjadi media inovatif yang memberikan manfaat luas bagi masyarakat. Selain itu museum juga dapat dimanfaatkan oleh guru, dosen dan peserta didik sebagai media inovatif dalam pembelajaran sejarah. Berikut adalah beberapa aspek manfaat museum sebagai kreasi media inovatif menurut para ahli:

*Pertama*, Pendidikan dan Pemberdayaan: Museum memiliki kemampuan untuk menjadi lokasi pembelajaran interaktif. Museum dapat membantu masyarakat memahami nilai-nilai seni, budaya, dan sejarah melalui program pendidikan, seminar, dan lokakarya. Pameran interaktif, workshop, dan program edukasi memberi pengunjung kesempatan untuk belajar secara langsung dari konteks sejarah atau budaya, meningkatkan pemahaman masyarakat dan retensi informasi. Museum mendukung pendidikan non-formal dan berfungsi sebagai ruang belajar di luar kelas, menurut John H. Falk dan Lynn D. Dierking (2018). "Pengunjung dapat mengalami pembelajaran langsung dari objek dan pameran yang ada melalui kunjungan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat terhadap subjek tertentu."

*Kedua*, Preservasi Budaya: Museum menjaga nilai-nilai sejarah dan budaya agar generasi mendatang dapat melihatnya. Ini meningkatkan kesadaran akan nilai warisan budaya. Museum dapat memberdayakan komunitas dengan

melibatkan mereka dalam program pendidikan, menurut Hooper-Greenhill (1988). Museum memberi masyarakat kesempatan untuk belajar dan berbagi pengetahuan melalui workshop, seminar, dan program keterlibatan komunitas.

*Ketiga*, Interaksi Sosial: Museum dapat berfungsi sebagai tempat publik yang mengajak orang untuk berinteraksi satu sama lain. Pameran seni, acara budaya, dan kegiatan komunitas dapat memperluas perspektif dan memperkuat hubungan sosial. Museum dapat menjadi tempat untuk mengembangkan keterampilan praktis, menurut Smith (2006). Misalnya, museum seni dan program sejarah memiliki kapasitas untuk meningkatkan kemampuan kreatif peserta, sedangkan program sejarah memiliki kapasitas untuk meningkatkan kemampuan analisis dan pemikiran kritis peserta.

*Keempat*, Inovasi Teknologi: Museum dapat menawarkan pengalaman yang lebih menarik dengan teknologi seperti VR atau AR. Ini menarik generasi muda dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Menurut Jeanine Pariser (2010), museum dapat membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda dengan menggunakan teknologi interaktif seperti tur virtual dan aplikasi ponsel.

*Kelima*, Kreativitas dalam Penyampaian Pesan: Untuk menyampaikan pesan aksiologi yang lebih mendalam, museum dapat menggunakan berbagai cara penyampaian, seperti instalasi seni atau pertunjukan. Museum membantu menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap warisan lokal dan budaya, menurut Perry Anderson (1998). Pengunjung dapat merasa lebih terhubung dengan identitas mereka dengan mempelajari sejarah dan budaya setempat.

## KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah tengah menghadapi tantangan besar, termasuk penggunaan buku teks yang monoton dan metode pengajaran yang terpusat pada guru, sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Di era modern ini, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dalam hal ini museum sebagai media pembelajaran inovatif menawarkan solusi yang efektif. Dengan memanfaatkan museum, guru dapat menghadirkan materi sejarah secara konkret, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan mendorong keterlibatan aktif mereka.

Selain itu museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai ruang edukasi yang interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Pemanfaatan teknologi dan metode kreatif dalam penyampaian materi di museum dapat meningkatkan daya tarik siswa atau masyarakat dalam pembelajaran sejarah. Dengan pendekatan yang inovatif, dan kecanggihan teknologi museum dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang peristiwa sejarah dan memperkuat koneksi mereka dengan identitas budaya. Oleh karena itu, pengintegrasian museum dalam proses pembelajaran sejarah sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membangkitkan minat belajar siswa.

Saran, Perkembangan teknologi informasi akan terus terjadi, penggunaan media pembelajaran sejarah akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran. Guru sejarah perlu

mengikuti perkembangan ini untuk memastikan bahwa pengajaran sejarah tetap relevan dan menarik serta memotivasi siswa untuk memahami dan menghargai sejarah manusia. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sejarah akan tetap menjadi bagian penting dari pengajaran yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Tsabit Azinar. 2010; "Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Pra Sejarah", *Paramita Historical Studies Journal*.
- Ahmad, T.A. 2005; *Memahami Zaman Prasejarah dengan Optimalisasi Media Pembelajaran*. Semarang: Pendidikan Sejarah IIIA.
- Anderson. Perry. 1998; *The Mercilles Laboratory of History*. Usa; University of Minnesota Press.
- Arrasuly., dkk. 2018; *Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah*. Visipena.
- Baharun, H. 2016; *Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*. Cendekia: *Journal Of Education And Society*.
- Birsyada, Muhammad Iqbal. 2016; *Dasar-Dasar Pendidikan IPS (Suatu Pendekatan Teoritis dan Praktis)*. Jakarta; Ombak.
- Bustam. 2024. *Belajar Sejarah: Memahami Masa Lalu Dalam Perspektif Peristiwa, Kisah, Ilmu dan Seni*. J-CEKI : *Jurnal Cendekia Ilmiah*
- Falk, John H. dan Lynn D. Dierking. 2018; *Learning From Museums*. Usa; Rowman & Littlefield
- Firmadani, F. 2020; *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional.
- Greenhill-Hooper. 1988; *Museums in education: working with other organizations', working with museums*. Edinburgh; Scottish Museums Council
- [Http://ejournal.mercubuana.yogya.ac.id/index.php/prosiding\\_kopen/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana.yogya.ac.id/index.php/prosiding_kopen/article/view/1084/660)
- Handayani, & Harie. 2021; *Museum Bahari Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. *Alur Sejarah: Jurnal Pendidikan Sejarah*. Volume 4 No. 2.
- Jarolimek, J. Dan Parker, W.C. 1993; *Social Studies Elementary Education*. 9th.Ed. New York: Mac Millian Publishing Co.
- Kochar, S. K. 2008; *Pembelajaran Sejarah*. Penerjemah Purwanta dan Yofita Hardiwati. Jakarta: Grasindo.
- Kristanto, 2016; *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Miftah, M., 2013; *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Jurnal KWANGSAN*.
- Minister of Education, Culture and Science. 2013; *Exploration: Being a Teacher*. Den Haag: Education Council, The Hague.
- Munir. 2017; *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa, M. N., Hermandra, Suarman, & Zulhafizh. 2019; *Manajerial Pembelajaran Kreatif: Menjadi Guru Jitu*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.
- Parisier, Jeanine. 2010; *Contextual Practice: Assamblage and the erotic in postwar poetry and art*. California; Stanford University Press
- Pratiwi, dkk, 2022; *Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-21*. *Best Jurnal*. Vol 5 (2).
- Rusmiati, dkk. 2018; *Katalog Museum Indonesia Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman
- Sadiman, Arief W., dkk. 2002; *Media Pendidikan: Pengertian, Perkembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sayono, J. 2015; *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis*. *Jurnal Sejarah dan Budaya*.
- Satria, T. G., & Egok, A. S. 2020; *Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau*. *Jurnal Basicedu*.
- Silahuudin, S. 2015; *Penerapan E-Learning Dalam Inovasi Pendidikan*. *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*.

- Smith, L. 2006; *Uses of Heritage*. London; Routledge
- Sofiarini, A., & Susilo, Agus. 2020; Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 4.
- Subakti, Y. R. 2010; Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal SPPS*.
- Supriatna, N., & Maulidah Neni. 2020; *Pedagogi Kreatif*. PT. Remaja Rosdakarya
- Susilo, Agus & Sofiarini, A. 2020; Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.