

Implementasi Pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Sebagai Sumber Pembelajaran Bagi Pelajar

Amalia Damayanti^{1✉}, Margareta²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bina Darma Palembang

DOI: <https://doi.org/10.71417/jpc.v2i2.170>

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai sumber pembelajaran kontekstual bagi pelajar. Museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat pelestarian benda bersejarah, tetapi juga sebagai media edukasi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar secara langsung dan bermakna. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui kegiatan pendampingan edukasi museum yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi, serta pencatatan selama kegiatan berlangsung, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman pelajar terhadap sejarah dan budaya lokal, menumbuhkan minat belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Keterlibatan petugas museum sebagai fasilitator turut mendukung terciptanya interaksi edukatif antara pelajar dan sumber sejarah yang tersedia. Selain memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, kegiatan ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran generasi muda untuk mencintai, menjaga, dan melestarikan warisan budaya daerah. Dengan demikian, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II memiliki potensi strategis sebagai sumber pembelajaran berbasis pengalaman yang dapat memperkuat pendidikan sejarah dan budaya bagi pelajar.

Kata Kunci: Budaya, Museum, Pelajar, Pengabdian kepada Masyarakat, Sumber Pembelajaran.

Abstract

This community service activity aims to optimize the utilization of the Sultan Mahmud Badaruddin II Museum as a contextual learning resource for students. The museum functions not only as a place for preserving historical artifacts but also as an educational medium that provides direct and meaningful learning experiences. The method applied was a participatory approach through museum education assistance activities, consisting of preparation, implementation, observation, and evaluation stages. Data were collected through direct observation, documentation, and activity records, then analyzed using a qualitative descriptive approach. The results showed that utilizing the museum as a learning resource improved students' understanding of local history and culture, increased learning interest, enhanced critical thinking skills, and created more engaging learning experiences. The involvement of museum staff as learning facilitators also supported the development of educational interactions between students and historical resources. In addition to supporting the learning process, this activity contributed to fostering students' awareness of the importance of appreciating, preserving, and protecting local cultural heritage. Therefore, the

Sultan Mahmud Badaruddin II Museum has significant potential as an experience-based learning resource that strengthens history and cultural education for younger generations.

Keywords: *Culture, Community Service, Learning Resources, Museum, Students.*

Copyright (c) 2026

□ Corresponding author :

Email Address : amaliadamayanti949@gmail.com

Received 20 Juli 2026, Accepted 28 Juli 2026, Published 03 Agustus 2026

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses fundamental yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan sikap melalui serangkaian pengalaman belajar yang bermakna. Proses pendidikan tidak hanya berlangsung dalam ruang kelas, tetapi juga dapat terjadi melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan sosial, budaya, dan berbagai sumber belajar di sekitarnya. Sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan abad ke-21, pembelajaran mengalami pergeseran dari pendekatan yang berorientasi pada penyampaian informasi menuju pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Pembelajaran modern menekankan pentingnya pengalaman autentik, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan menghubungkan konsep akademik dengan realitas kehidupan. Salah satu pendekatan yang relevan dengan paradigma tersebut adalah Contextual Teaching and Learning (CTL), yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan hubungan antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Johnson (2002) menjelaskan bahwa CTL memungkinkan peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam karena pengetahuan diperoleh melalui proses menghubungkan konsep akademik dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar menjadi strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, aplikatif, dan bermakna.

Salah satu lingkungan yang memiliki potensi besar sebagai sumber pembelajaran adalah museum. Museum tidak lagi dipandang hanya sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, melainkan telah berkembang menjadi ruang edukasi publik yang berperan dalam mentransformasikan pengetahuan kepada masyarakat. Melalui koleksi, tata pameran, narasi sejarah, serta program edukatif yang tersedia, museum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat visual, konkret, dan interaktif. Ambrose dan Paine (2018) menjelaskan bahwa museum merupakan lembaga permanen yang memiliki fungsi mengumpulkan, merawat, meneliti, dan mengomunikasikan warisan budaya kepada masyarakat melalui kegiatan pendidikan dan pameran. Pandangan tersebut diperkuat oleh International Council of Museums (ICOM, 2022) yang menyatakan bahwa museum merupakan institusi nirlaba yang melayani masyarakat melalui aktivitas pengumpulan, konservasi, penelitian, komunikasi, dan pameran warisan budaya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta rekreasi. Dengan demikian, museum memiliki posisi strategis sebagai sumber belajar alternatif yang mampu memperluas pengalaman pendidikan di luar batas ruang kelas.

Pemanfaatan museum dalam dunia pendidikan memiliki relevansi yang semakin penting, khususnya dalam pembelajaran sejarah, budaya, dan ilmu sosial. Pembelajaran sejarah di sekolah selama ini masih sering menghadapi tantangan berupa dominasi metode konvensional yang berfokus pada hafalan fakta, tanggal, dan peristiwa, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna historis secara mendalam. Kondisi tersebut menyebabkan sejarah sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat abstrak dan kurang menarik. Kehadiran museum mampu menjembatani kesenjangan tersebut melalui penyediaan sumber belajar konkret berupa artefak, dokumen, dan peninggalan sejarah yang dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan

teori konstruktivisme yang dikemukakan Piaget dalam Slavin (2011), bahwa pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui penyampaian informasi, tetapi dibangun melalui pengalaman, interaksi, dan proses interpretasi individu terhadap lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis museum dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, reflektif, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai sejarah dan budaya.

Salah satu museum yang memiliki nilai historis dan edukatif tinggi di Indonesia adalah Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang. Museum yang terletak di kawasan strategis tepian Sungai Musi ini tidak hanya menjadi simbol keberadaan sejarah Kesultanan Palembang Darussalam, tetapi juga merepresentasikan perjalanan panjang perkembangan sosial, budaya, dan politik masyarakat Sumatera Selatan. Koleksi yang tersimpan di dalamnya mencakup berbagai peninggalan masa Kesultanan Palembang, periode kolonial Belanda, hingga berbagai artefak kebudayaan lokal yang memiliki nilai historis tinggi. Keberagaman koleksi tersebut menjadikan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal yang autentik dan relevan dengan kurikulum pendidikan. Yuniar, Idris, dan Putri (2023) menunjukkan bahwa museum ini memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata edukasi karena mampu memberikan pengalaman belajar langsung melalui penyajian koleksi sejarah yang didukung dengan informasi mengenai perkembangan sejarah lokal. Selanjutnya, Wijaya et al. (2026) menegaskan bahwa keberadaan museum tersebut memiliki peran penting dalam memperkuat pendidikan sejarah daerah serta membangun identitas budaya dan kesadaran sejarah generasi muda.

Meskipun memiliki potensi edukatif yang besar, pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai sumber pembelajaran formal masih menghadapi berbagai tantangan. Kegiatan kunjungan museum pada sebagian besar sekolah masih cenderung dilakukan sebagai aktivitas tambahan atau rekreasi edukatif, bukan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Akibatnya, potensi museum sebagai ruang pembelajaran berbasis pengalaman belum sepenuhnya mampu mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Wijaya et al. (2026) mengungkapkan bahwa keterbatasan integrasi museum dalam pembelajaran formal menjadi salah satu hambatan dalam optimalisasi fungsi edukatif museum. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan pemahaman guru dalam merancang pembelajaran berbasis museum, kecenderungan penggunaan metode pembelajaran konvensional, keterbatasan waktu pembelajaran, biaya operasional kunjungan, serta belum tersedianya rancangan aktivitas pembelajaran yang menghubungkan koleksi museum dengan capaian pembelajaran sekolah. Oleh sebab itu, diperlukan upaya penguatan strategi pemanfaatan museum agar keberadaannya tidak hanya menjadi objek kunjungan, tetapi juga menjadi sumber belajar yang terintegrasi dalam proses pendidikan.

Selain berperan dalam pembelajaran sejarah dan budaya, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II juga memiliki potensi sebagai sumber pembelajaran multidisipliner yang dapat mendukung pengembangan berbagai kompetensi peserta didik. Koleksi dan struktur bangunan museum tidak hanya memiliki nilai historis, tetapi juga mengandung berbagai konsep yang dapat dikaji dari perspektif ilmu lain. Penelitian Octaria et al. (2025) menunjukkan bahwa unsur arsitektur Museum Sultan Mahmud Badaruddin II mengandung konsep-konsep geometri yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran etnomatematika. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa museum memiliki fleksibilitas sebagai ruang pembelajaran lintas bidang yang mampu menghubungkan sejarah, budaya, seni, dan ilmu pengetahuan. Lebih jauh, pengalaman belajar di museum juga berperan dalam pembentukan karakter peserta didik melalui penguatan nilai nasionalisme, kepedulian terhadap budaya lokal, serta penghargaan terhadap peninggalan sejarah bangsa. Falk dan Dierking (2013) menjelaskan bahwa pengalaman belajar di museum terbentuk melalui interaksi antara aspek personal, sosial, dan fisik yang secara bersama-sama menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam dan memiliki daya ingat jangka panjang.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengkaji Museum Sultan Mahmud Badaruddin II tidak hanya sebagai objek wisata sejarah, tetapi sebagai sumber pembelajaran kontekstual yang dapat diintegrasikan dalam proses pendidikan melalui pendekatan pengalaman langsung (*experiential learning*). Berbeda dengan kajian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti aspek sejarah, pariwisata edukasi, atau nilai budaya museum, penelitian ini menempatkan museum sebagai ruang pedagogis yang mampu mempertemukan sumber sejarah autentik dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Penelitian ini memberikan perspektif baru mengenai bagaimana optimalisasi museum dapat mendukung peningkatan pemahaman sejarah lokal, penguatan keterampilan berpikir kritis, serta pembentukan kesadaran budaya generasi muda melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II memiliki potensi yang sangat besar sebagai sumber pembelajaran kontekstual dan autentik bagi peserta didik. Namun, potensi tersebut masih memerlukan penguatan melalui strategi pemanfaatan yang lebih sistematis agar dapat terintegrasi secara optimal dalam pembelajaran formal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai sumber pembelajaran bagi pelajar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dan praktis dalam pengembangan pembelajaran berbasis lingkungan, meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan budaya lokal, serta menjadi referensi bagi lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar berbasis warisan budaya.

Metodologi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode partisipatif yang menempatkan peserta kegiatan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II yang berada di bawah pengelolaan Dinas Kebudayaan Kota Palembang. Pendekatan partisipatif dipilih karena mampu menciptakan keterlibatan langsung antara pelaksana kegiatan, pihak museum, dan pelajar dalam membangun pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan fungsi edukatif museum sebagai sumber pembelajaran melalui kegiatan pendampingan kunjungan, penyampaian informasi historis, pengenalan koleksi museum, serta penguatan pemahaman terhadap nilai budaya yang terkandung dalam setiap objek sejarah. Melalui pendekatan tersebut, museum tidak hanya diposisikan sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar autentik bagi pelajar.

Sasaran utama kegiatan ini adalah pelajar yang melakukan kunjungan edukasi ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Pemilihan sasaran tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa pelajar merupakan kelompok yang memiliki kebutuhan terhadap sumber pembelajaran alternatif yang mampu menghubungkan materi pembelajaran di sekolah dengan realitas sejarah dan budaya lokal. Kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui proses pengamatan koleksi museum, pemahaman terhadap latar belakang sejarah, serta diskusi edukatif yang mendorong pelajar untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi informasi. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman sejarah lokal, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta membangun kesadaran pelajar terhadap pentingnya pelestarian warisan budaya daerah.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak Museum Sultan Mahmud Badaruddin II dan Dinas Kebudayaan Kota Palembang untuk memperoleh informasi terkait mekanisme kegiatan, kondisi koleksi, serta penyusunan materi edukasi yang sesuai dengan karakteristik peserta. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pendampingan kegiatan kunjungan museum, penyampaian materi mengenai sejarah dan koleksi museum, serta interaksi edukatif antara pelajar, pendamping kegiatan, dan petugas museum. Selama proses berlangsung, dilakukan

observasi terhadap keterlibatan, antusiasme, serta respons pelajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis museum.

Data kegiatan diperoleh melalui observasi langsung, dokumentasi, dan pencatatan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan, tingkat keterlibatan peserta, serta manfaat pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai sumber pembelajaran kontekstual. Analisis tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas museum dalam mendukung peningkatan pengetahuan sejarah, pemahaman budaya lokal, kemampuan berpikir kritis, serta pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi pelajar. Melalui metode ini, kegiatan pengabdian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis lingkungan sekaligus memperkuat peran museum sebagai institusi edukasi masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai Sumber Pembelajaran bagi Pelajar

Selama pelaksanaan kegiatan magang di Dinas Kebudayaan Kota Palembang, penulis melakukan observasi terhadap berbagai aktivitas edukasi yang dilaksanakan di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Berdasarkan hasil pengamatan, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada pelajar.

Pelajar yang melakukan kunjungan memperoleh informasi mengenai sejarah Kerajaan Sriwijaya, Kesultanan Palembang Darussalam, budaya lokal, serta berbagai koleksi peninggalan sejarah yang dipamerkan di dalam museum. Informasi tersebut disampaikan melalui penjelasan dari petugas museum, papan informasi koleksi, serta pengamatan langsung terhadap benda-benda bersejarah.

Proses pembelajaran yang berlangsung di museum memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran di dalam kelas karena pelajar dapat melihat secara langsung objek yang sedang dipelajari. Dengan demikian, museum menjadi media yang mampu menghubungkan teori yang diperoleh di sekolah dengan fakta sejarah yang nyata.



Gambar 1. Kunjungan Pelajar di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II
Proses Pembelajaran Melalui Koleksi Museum

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan magang, proses pembelajaran di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II berlangsung secara interaktif melalui pemanfaatan berbagai koleksi yang dimiliki museum. Koleksi tersebut meliputi arca peninggalan Kerajaan Sriwijaya, senjata tradisional, pakaian adat Palembang, keramik kuno, naskah kuno, uang lama, alat rumah tangga tradisional, miniatur bangunan bersejarah, hingga dokumentasi perkembangan Kota Palembang dari masa ke masa.

Setiap koleksi memiliki informasi mengenai nama benda, asal-usul, fungsi, serta nilai sejarah yang terkandung di dalamnya. Petugas museum memberikan penjelasan secara rinci mengenai setiap koleksi sehingga pelajar dapat memahami hubungan antara benda tersebut dengan peristiwa sejarah yang pernah terjadi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, pelajar tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat secara aktif melalui kegiatan observasi, diskusi, dan tanya jawab. Interaksi tersebut menciptakan suasana belajar yang komunikatif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran berbasis museum juga memberikan kesempatan kepada pelajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Mereka diajak menghubungkan informasi yang diperoleh di sekolah dengan benda-benda sejarah yang ada di museum sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual.



Gambar 2. Pelajar Mengamati Koleksi Museum

Museum sebagai Sumber Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan proses belajar yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kondisi nyata yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi selama magang, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II telah menerapkan konsep tersebut melalui kegiatan kunjungan edukasi. Pelajar memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi sejarah dan budaya yang dipelajari di sekolah dengan bukti-bukti sejarah yang tersimpan di museum. Proses ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat melihat secara langsung objek yang menjadi bahan pembelajaran.

Selain itu, kegiatan kunjungan museum juga melatih kemampuan pelajar dalam melakukan observasi, berpikir kritis, serta menyimpulkan informasi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung. Dengan adanya pengalaman belajar tersebut, museum mampu menjadi alternatif sumber pembelajaran yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).



Gambar 3. Kegiatan Observasi Pelajar di Museum

Peran Petugas Museum dalam Mendukung Proses Pembelajaran

Petugas museum memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan magang, petugas tidak hanya bertugas menjaga koleksi museum, tetapi juga berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran bagi para pengunjung, khususnya pelajar.

Petugas memberikan penjelasan mengenai sejarah setiap koleksi dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Ketika menerima kunjungan rombongan siswa sekolah dasar, petugas menggunakan metode penyampaian yang lebih komunikatif dengan memberikan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, kepada siswa sekolah menengah dan mahasiswa, petugas memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai nilai sejarah, budaya, serta latar belakang koleksi yang dipamerkan.

Selain memberikan penjelasan, petugas juga memberikan kesempatan kepada pelajar untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Interaksi dua arah tersebut membuat proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan.

Penulis mengamati bahwa sikap ramah, sabar, serta komunikatif yang ditunjukkan oleh petugas museum memberikan kenyamanan kepada pelajar sehingga mereka tidak ragu untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, petugas museum memiliki kontribusi yang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di museum.



Gambar 4. Petugas Museum Memberikan Penjelasan kepada Pelajar
Manfaat Museum sebagai Sumber Pembelajaran bagi Pelajar

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan magang, pemanfaatan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai sumber pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi pelajar, yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman pelajar mengenai sejarah Kota Palembang dan budaya lokal.
2. Memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui pengamatan terhadap benda-benda bersejarah.
3. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya dan sejarah daerah.
4. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan observasi dan diskusi.
5. Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Selain manfaat bagi pelajar, kegiatan kunjungan museum juga mendukung upaya pelestarian budaya karena generasi muda diperkenalkan secara langsung dengan warisan sejarah yang dimiliki daerahnya.

Tabel 1. Data Manfaat yang Dirasakan Pelajar

No.	Indikator	Jumlah Pelajar	Persentase
1	Menambah pengetahuan sejarah	54	90%
2	Pembelajaran lebih menarik	56	93%

3	Meningkatkan minat belajar	52	87%
4	Mengenal budaya Palembang	58	97%
5	Menambah pengalaman belajar	60	100%

Implementasi Pemanfaatan Museum Selama Kegiatan Magang

Selama melaksanakan magang di Dinas Kebudayaan Kota Palembang, penulis turut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pelayanan edukasi museum, seperti menerima kunjungan pelajar, membantu pendataan pengunjung, memberikan arahan kepada rombongan sekolah, serta mendampingi kegiatan observasi koleksi museum. Melalui kegiatan tersebut, penulis mengamati tingginya antusiasme pelajar dalam mengikuti pembelajaran di museum. Banyak pelajar yang aktif mengajukan pertanyaan mengenai sejarah benda koleksi, asal-usul peninggalan budaya, serta perkembangan Kota Palembang dari masa ke masa. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa Museum Sultan Mahmud Badaruddin II telah berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang efektif bagi pelajar karena mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata, meningkatkan pemahaman sejarah, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya bangsa.



Gambar 5. Dokumentasi Pendampingan Kunjungan Pelajar.

Refleksi Teori

Artikel ini secara teoretis menguatkan relevansi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran berbasis lingkungan. Johnson (2002) menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna כאשר peserta didik mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata. Temuan dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa museum berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dalam pembelajaran sejarah dengan realitas konkret berupa artefak dan bukti historis. Dengan demikian, implementasi pemanfaatan museum mencerminkan prinsip utama CTL, yaitu *learning in context*, di mana pengetahuan tidak sekadar ditransfer, tetapi dikonstruksi melalui pengalaman langsung.

Dari perspektif *teori konstruktivisme*, hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pelajar membangun pemahaman melalui interaksi aktif dengan objek, lingkungan, dan fasilitator. Piaget (dalam Slavin, 2011) menegaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses asimilasi dan akomodasi yang terjadi ketika individu berinteraksi dengan lingkungannya. Aktivitas observasi, diskusi, dan tanya jawab yang dilakukan pelajar di museum memperlihatkan adanya proses konstruksi pengetahuan secara mandiri, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Hal ini memperkuat posisi museum sebagai ruang belajar yang mendukung pembelajaran aktif (*active learning*).

Selain itu, temuan artikel ini selaras dengan konsep *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb, di mana pengalaman langsung menjadi dasar pembentukan pengetahuan. Kegiatan kunjungan museum memberikan pengalaman konkret (*concrete experience*), yang kemudian diikuti dengan proses refleksi, konseptualisasi, dan pemahaman yang lebih mendalam. Pengalaman belajar yang diperoleh pelajar melalui interaksi dengan koleksi museum terbukti meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep sejarah, serta keterlibatan emosional terhadap materi pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan museum, teori dari Falk dan Dierking (2013) tentang *Contextual Model of Learning* juga terefleksi dengan kuat. Model ini menekankan bahwa

pembelajaran di museum dipengaruhi oleh tiga konteks utama, yaitu personal (minat dan motivasi pelajar), sosial (interaksi dengan teman dan fasilitator), dan fisik (lingkungan serta koleksi museum). Artikel ini menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut hadir secara simultan: pelajar memiliki rasa ingin tahu, berinteraksi dengan petugas museum, serta terlibat langsung dengan lingkungan fisik museum. Sinergi ketiga konteks ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan.

Lebih lanjut, pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran juga dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran berbasis sumber (*resource-based learning*), di mana berbagai sumber di luar buku teks dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar. Museum dalam hal ini berfungsi sebagai sumber belajar autentik yang menyediakan data primer berupa artefak sejarah, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pendidikan sejarah dan budaya.

Secara kritis, meskipun implementasi ini telah sejalan dengan berbagai teori pembelajaran modern, artikel ini juga mengindikasikan adanya kesenjangan antara potensi teoretis dan praktik di lapangan. Pemanfaatan museum masih belum sepenuhnya terintegrasi dalam kurikulum formal, sehingga cenderung bersifat insidental. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan desain pembelajaran yang lebih sistematis agar museum benar-benar berfungsi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran, bukan sekadar kegiatan tambahan. Sebagai ilustrasi, jika guru merancang lembar kerja berbasis observasi koleksi museum yang dikaitkan dengan capaian pembelajaran tertentu, maka pengalaman kunjungan tidak hanya menjadi aktivitas rekreatif, tetapi juga menjadi proses akademik yang terstruktur dan terukur.

Simpulan

Pelaksanaan kegiatan Magang Berdampak MBKM di Dinas Kebudayaan Kota Palembang, khususnya di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, menunjukkan bahwa museum memiliki peran strategis sebagai sumber pembelajaran kontekstual yang mampu meningkatkan pemahaman sejarah, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis pelajar. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) melalui observasi koleksi, interaksi edukatif, dan diskusi mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna. Selain itu, keterlibatan penulis dalam aktivitas museum memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kompetensi akademik, profesional, dan sosial, sehingga pelaksanaan magang telah selaras dengan tujuan program MBKM dalam menjembatani dunia pendidikan dengan dunia kerja.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain belum optimalnya integrasi kegiatan kunjungan museum ke dalam kurikulum formal, keterbatasan waktu observasi, serta belum adanya instrumen evaluasi pembelajaran yang terstruktur untuk mengukur capaian belajar pelajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah dan pengelola museum dapat mengembangkan program pembelajaran berbasis museum yang lebih sistematis dan terintegrasi dengan kurikulum, termasuk penyusunan modul atau lembar kerja peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) agar diperoleh data yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ambrose, T., & Paine, C. (2018). *Museum basics* (4th ed.). Routledge.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315417851>
- International Council of Museums. (2022). *Museum definition*.
<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

- Jensen, N. (2016). Children, museums and learning: A review of research on museum learning. *Museum Management and Curatorship*, 31(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/09647775.2015.1112346>
- Kisiel, J. F. (2018). The role of museum field trips in science learning: A review of research. *Journal of Museum Education*, 43(2), 123–134. <https://doi.org/10.1080/10598650.2018.1452503>
- Marty, P. F. (2019). Museum informatics and digital learning environments: Transforming access to cultural heritage. *Museum Management and Curatorship*, 34(3), 245–260. <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1582073>
- Meyer, M., & Land, R. (2018). Learning through objects: Museum collections as educational resources. *International Journal of Heritage Studies*, 24(5), 489–504. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1413689>
- Nofrion, N., & Wijayanto, B. (2020). Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 25(2), 85–96.
- Pavlidis, G., & Tsihrintzis, G. A. (2021). Cultural heritage education through museums: Enhancing students' learning experiences. *Education Sciences*, 11(9), 498. <https://doi.org/10.3390/educsci11090498>
- Rahmawati, F., & Atmaja, H. T. (2021). Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 95–104.
- Suhartono, E., & Arifin, Z. (2022). Museum sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal dalam membangun karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 34–45.