

Research Article

Strengthening the Role of Museums as Educational Tourism Destinations and Non-Formal Educational Facilities Based on Cultural Heritage

Subhan Nur

Museum Khazanah Melayu H. Subhan Nur Sambas-Kalimantan Barat

E-mail: ptmuhammadsaleh22@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by Mazidah: Journal Of Educational Research. This is an open access article under the CC BY License: (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : July 25, 2026

Revised : August 19, 2026

Accepted : September 9, 2026

Available online : September 13, 2026

How to Cite: Subhan Nur. (2026). Strengthening the Role of Museums as Educational Tourism Destinations and Non-Formal Educational Facilities Based on Cultural Heritage. Mazidah: Journal Of Educational Research, 2(3), 143–162. <https://doi.org/10.63738/mazidah.v2i3.43>

Abstract

Museums are cultural institutions that play a strategic role in preserving, maintaining, developing, and communicating cultural heritage to the public. Attention toward museums in Indonesia continues to grow, evidenced by enhanced collection management, the organization of diverse educational activities, and increased public engagement in museum operations. Nevertheless, museums still face challenges, particularly regarding public perception; they are often viewed merely as repositories for ancient artifacts, unappealing spaces, or venues with monotonous collection displays. Such perceptions can dampen public interest in visiting museums for both leisure and learning. This article aims to analyze and describe how to strengthen the museum's role as an educational tourism destination and a vehicle for non-formal, cultural heritage-based education. The study employs a qualitative approach using descriptive methods and a literature review. Data were gathered from relevant sources—including books, scholarly articles, policy documents, research reports, and other materials—pertaining to museums, educational tourism, non-formal education, and cultural heritage. The data were analyzed using a descriptive-interpretative approach, involving the identification, categorization, and interpretation of relevant concepts and research findings. The study reveals that museums hold significant potential for development beyond their traditional roles as sites for the conservation and storage of historical artifacts; they can also serve as educational tourism destinations and spaces for non-formal public education. Strengthening these functions can be achieved through innovative collection displays, the development of educational programs, the use of digital technology, the creation of interactive visitor experiences, and increased engagement with the public and cultural communities. Museums managed through creative and participatory approaches can offer enjoyable learning experiences while deepening public understanding of history, identity, and cultural values. Thus, reinforcing the museum's role as an educational tourism destination and a vehicle for non-formal, cultural

heritage-based education serves as a vital strategy to enhance museum appeal, expand public access to learning, and ensure the sustainable preservation of cultural heritage for future generations.

Keywords: Museum, Educational Tourism, Non-formal Education, Cultural Heritage, Cultural Literacy.

Penguatan Fungsi Museum Sebagai Destinasi Wisata Edukatif dan Sarana Pendidikan Nonformal Berbasis Warisan Budaya

Abstrak

Museum merupakan salah satu institusi kebudayaan yang memiliki peran strategis dalam menjaga, merawat, mengembangkan, dan mengomunikasikan warisan budaya kepada masyarakat. Perhatian terhadap keberadaan museum di Indonesia terus mengalami perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya upaya pengelolaan koleksi, penyelenggaraan berbagai kegiatan edukatif, serta pelibatan masyarakat dalam aktivitas permuseuman. Meskipun demikian, museum masih menghadapi berbagai persoalan, terutama berkaitan dengan persepsi masyarakat yang mengidentifikannya dengan tempat penyimpanan benda-benda kuno, ruang yang kurang menarik, serta penyajian koleksi yang cenderung monoton. Kondisi tersebut dapat memengaruhi minat masyarakat untuk menjadikan museum sebagai tempat kunjungan sekaligus sumber pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan penguatan fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif dan sarana pendidikan nonformal berbasis warisan budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif melalui studi kepustakaan. Data diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, dokumen kebijakan, laporan penelitian, dan sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan museum, pariwisata edukatif, pendidikan nonformal, serta warisan budaya. Data dianalisis secara deskriptif-interpretatif dengan mengidentifikasi, mengategorikan, dan menginterpretasikan berbagai konsep dan temuan penelitian yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa museum memiliki potensi besar untuk dikembangkan tidak hanya sebagai tempat konservasi dan penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai destinasi wisata edukatif dan ruang pendidikan nonformal bagi masyarakat. Penguatan fungsi tersebut dapat dilakukan melalui inovasi penyajian koleksi, pengembangan program edukasi, pemanfaatan teknologi digital, penciptaan pengalaman kunjungan yang interaktif, serta peningkatan keterlibatan masyarakat dan komunitas budaya. Museum yang dikelola secara kreatif dan partisipatif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap sejarah, identitas, dan nilai-nilai budaya. Dengan demikian, penguatan fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif dan sarana pendidikan nonformal berbasis warisan budaya menjadi strategi penting untuk meningkatkan daya tarik museum, memperluas akses pembelajaran masyarakat, serta menjamin keberlanjutan pelestarian warisan budaya bagi generasi mendatang.

Kata Kunci: Museum, Wisata Edukatif, Pendidikan Nonformal, Warisan Budaya, Literasi Budaya.

PENDAHULUAN

Perhatian terhadap keberadaan museum di Indonesia menunjukkan perkembangan yang semakin positif. Berbagai jenis museum terus dikembangkan dengan menghadirkan koleksi, program edukasi, dan kegiatan yang mendorong keterlibatan masyarakat. Museum tidak lagi hanya dipahami sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, tetapi telah berkembang menjadi institusi yang memiliki fungsi pendidikan, kebudayaan, penelitian, rekreasi, dan pariwisata. Perubahan paradigma tersebut sejalan dengan perkembangan *new museology* yang memandang museum tidak semata-mata berorientasi pada

koleksi, tetapi juga menempatkan masyarakat sebagai bagian penting dalam pengembangan museum. Vergo menjelaskan bahwa *new museology* mendorong adanya pemikiran kritis terhadap tujuan, fungsi, dan praktik permuseuman sehingga museum tidak hanya berorientasi pada objek, tetapi juga memperhatikan kebutuhan masyarakat (Vergo, 1989).

Dengan demikian, keberhasilan museum tidak hanya ditentukan oleh kemampuannya dalam mengumpulkan dan merawat koleksi, tetapi juga oleh kemampuannya memberikan pengetahuan, pengalaman, dan manfaat sosial kepada masyarakat. Meskipun keberadaan museum memiliki berbagai fungsi strategis, sebagian masyarakat masih memandang museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda lama dan bersejarah yang kurang menarik. Museum terkadang dipersepsikan sebagai ruang yang kaku, monoton, bahkan membosankan sehingga kurang mampu menarik minat masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara fungsi ideal museum dengan persepsi dan pengalaman masyarakat sebagai pengunjung. Padahal, museum merupakan institusi yang memiliki fungsi perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan komunikasi warisan budaya kepada masyarakat.

Menurut Ambrose dan Paine, museum memiliki tanggung jawab untuk mengelola koleksi sekaligus mengembangkan hubungan yang bermakna dengan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, interpretasi, dan pelayanan publik (Ambrose & Paine, 2006). Oleh karena itu, museum perlu terus melakukan inovasi agar keberadaannya dapat diterima dan dimanfaatkan oleh berbagai kelompok masyarakat. Dalam konteks pendidikan, museum dapat dikembangkan sebagai sarana pendidikan nonformal yang memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk belajar di luar lingkungan persekolahan.

Pendidikan nonformal memiliki kedudukan penting dalam sistem pendidikan karena memberikan kesempatan belajar kepada masyarakat melalui berbagai kegiatan yang diselenggarakan di luar jalur pendidikan formal. Coombs dan Ahmed menjelaskan bahwa pendidikan nonformal merupakan setiap kegiatan pendidikan yang terorganisasi dan sistematis yang berlangsung di luar sistem pendidikan formal untuk memenuhi kebutuhan belajar kelompok masyarakat tertentu (Coombs & Ahmed, 1974). Berdasarkan konsep tersebut, museum dapat diposisikan sebagai salah satu ruang pendidikan nonformal karena menyediakan pengalaman pembelajaran melalui koleksi, pameran, kegiatan edukatif, diskusi, lokakarya, dan berbagai program kebudayaan. Pembelajaran di museum juga dapat menjangkau masyarakat dari berbagai kelompok usia sehingga mendukung prinsip pendidikan sepanjang hayat.

Fungsi museum sebagai ruang pendidikan semakin relevan apabila dikaitkan dengan teori *experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb (1984). Menurut Kolb, pembelajaran merupakan proses ketika pengetahuan dibentuk melalui transformasi pengalaman. Proses tersebut berlangsung melalui empat tahapan, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif (Kolb, 1984). Dalam konteks museum, pengunjung memperoleh pengalaman konkret melalui interaksi langsung dengan benda atau artefak sejarah. Pengunjung kemudian mengamati koleksi, membaca informasi,

merefleksikan maknanya, membangun pemahaman, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, museum dapat menjadi lingkungan pembelajaran yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penyampaian informasi secara verbal. Konsep tersebut sejalan dengan pemikiran John Dewey mengenai *learning by doing*.

Dewey menegaskan bahwa pengalaman merupakan bagian fundamental dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Pengetahuan akan menjadi lebih bermakna apabila peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungan. (Dewey, 1938). Dalam konteks museum, pengunjung tidak hanya memperoleh informasi sejarah melalui teks, tetapi dapat melihat, mengamati, dan berinteraksi dengan benda-benda yang memiliki nilai historis dan budaya. Pengalaman tersebut memungkinkan pengunjung menghubungkan informasi yang diperoleh dengan konteks kehidupan mereka. Oleh karena itu, museum dapat dipahami sebagai laboratorium pembelajaran sejarah dan budaya yang memberikan pengalaman konkret kepada masyarakat. Selain sebagai sarana pendidikan nonformal, museum memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata edukatif. Wisata edukatif pada dasarnya menggabungkan aktivitas perjalanan atau rekreasi dengan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

Dalam konteks museum, kegiatan wisata tidak hanya diarahkan untuk memberikan hiburan kepada pengunjung, tetapi juga memberikan kesempatan untuk memahami sejarah, budaya, seni, dan kehidupan masyarakat. Pitana dan Diarta, menjelaskan bahwa pariwisata tidak hanya berkaitan dengan aktivitas rekreatif, tetapi juga memiliki dimensi sosial, budaya, dan edukatif. Dengan demikian, museum dapat mengintegrasikan fungsi rekreatif dan edukatif sehingga kunjungan museum memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus memperkaya pengetahuan pengunjung (Pitana & Diarta, 2009).

Pengembangan museum sebagai destinasi wisata edukatif juga berkaitan erat dengan konsep interpretasi warisan budaya. Tilden menjelaskan bahwa interpretasi merupakan suatu aktivitas pendidikan yang bertujuan mengungkapkan makna dan hubungan yang terdapat di balik objek atau fenomena yang diamati, bukan sekadar menyampaikan informasi faktual (Tilden, 2007). Dalam konteks museum, koleksi tidak cukup hanya dipamerkan dan diberi keterangan mengenai nama, tahun, dan asal benda. Koleksi perlu dikomunikasikan melalui narasi yang mampu menjelaskan konteks sejarah, nilai budaya, pengalaman manusia, serta relevansinya dengan kehidupan masyarakat. Dengan pendekatan interpretatif, artefak yang semula hanya dipandang sebagai benda mati dapat menjadi media yang mampu menyampaikan cerita dan makna kepada pengunjung. Penerapan interpretasi tersebut memiliki hubungan erat dengan tata pameran museum.

Koleksi yang memiliki nilai sejarah tinggi tidak secara otomatis mampu menarik perhatian apabila disajikan secara monoton. Sebaliknya, koleksi dapat menjadi lebih menarik apabila dikemas melalui narasi, visualisasi, pencahayaan, media audiovisual, teknologi interaktif, dan desain ruang yang mendukung

pengalaman pengunjung. Dean, menjelaskan bahwa pameran museum perlu dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan dan pengalaman pengunjung sehingga objek yang dipamerkan dapat dikomunikasikan secara efektif (Dean, 1994). Oleh sebab itu, tata pameran tidak hanya berfungsi sebagai cara menempatkan koleksi, tetapi juga menjadi media pedagogis untuk membantu pengunjung memahami pesan yang terkandung dalam koleksi. Dari perspektif konstruktivisme, pengunjung museum juga tidak dapat ditempatkan hanya sebagai penerima informasi.

Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan. (Khoiruzadi, 2021). Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam proses pembentukan pengetahuan (Vygotsky, 1978). Berdasarkan pandangan tersebut, museum perlu menyediakan ruang yang memungkinkan pengunjung melakukan eksplorasi, bertanya, berdiskusi, menginterpretasikan objek, dan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Museum dengan demikian dapat menjadi lingkungan belajar yang konstruktif karena pengunjung berperan aktif dalam membangun pemahamannya terhadap sejarah dan budaya.

Penguatan fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif juga perlu mempertimbangkan perkembangan teknologi digital. Digitalisasi koleksi, *virtual tour*, kode QR, *audio guide*, layar interaktif, *augmented reality*, dan media sosial dapat dimanfaatkan untuk memperluas akses masyarakat terhadap informasi museum. Menurut Parry (2007), perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan penting terhadap praktik museum, khususnya dalam hal pengelolaan koleksi, penyebaran informasi, dan hubungan museum dengan masyarakat (Parry, 2007). Teknologi tidak harus menggantikan pengalaman melihat koleksi secara langsung, tetapi dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperkaya interpretasi dan memberikan informasi tambahan kepada pengunjung. Dengan demikian, digitalisasi dapat menjadi strategi untuk menjadikan museum lebih adaptif terhadap perubahan perilaku masyarakat. Pemanfaatan teknologi juga dapat memperluas fungsi museum sebagai ruang pembelajaran sepanjang hayat.

Informasi mengenai koleksi museum dapat diakses melalui katalog digital, situs web, media sosial, maupun pameran virtual sehingga proses pembelajaran tidak berhenti ketika pengunjung meninggalkan museum. Hooper-Greenhill menjelaskan bahwa museum memiliki potensi sebagai ruang pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman kepada masyarakat dalam berbagai konteks dan sepanjang kehidupan. (Hooper-Greenhill, 2007). Museum dengan demikian dapat membangun ekosistem pembelajaran yang menghubungkan ruang fisik, ruang sosial, dan ruang digital. Selain inovasi teknologi dan tata pameran, keterlibatan masyarakat merupakan unsur penting dalam penguatan fungsi museum. Pendekatan *people-centred museum* menempatkan masyarakat bukan sekadar sebagai pengunjung, tetapi sebagai mitra dalam pengembangan museum. Simon menjelaskan konsep *participatory museum*, yaitu museum yang membuka ruang bagi pengunjung dan komunitas untuk berkontribusi dalam menciptakan, berbagi, dan mengembangkan pengalaman serta pengetahuan.

Dalam konteks ini, masyarakat dapat dilibatkan melalui diskusi sejarah lokal, lokakarya budaya, pameran komunitas, dokumentasi tradisi, kegiatan seni, maupun produksi konten digital. Keterlibatan tersebut dapat menjadikan museum lebih dekat dengan kehidupan masyarakat (Simon, 2010). Pengembangan museum sebagai destinasi wisata edukatif juga membutuhkan kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan, seperti pemerintah, lembaga pendidikan, komunitas budaya, masyarakat lokal, dan sektor pariwisata.

Dalam perspektif *community-based tourism*, masyarakat lokal perlu ditempatkan sebagai subjek yang memiliki peran dalam pengembangan destinasi sekaligus memperoleh manfaat dari aktivitas pariwisata. Suansri (2003) menjelaskan bahwa pariwisata berbasis masyarakat menekankan keterlibatan masyarakat lokal dalam pengelolaan pariwisata dengan memperhatikan aspek sosial, budaya, lingkungan, dan ekonomi. Dalam konteks museum, pendekatan ini dapat diterapkan melalui pengembangan program budaya, kegiatan komunitas, paket wisata edukatif, serta promosi warisan budaya lokal yang melibatkan masyarakat sebagai pemilik dan penjaga warisan tersebut.

Berdasarkan berbagai perspektif tersebut, museum memiliki potensi yang jauh lebih luas daripada sekadar tempat konservasi dan penyimpanan koleksi. Perspektif *new museology* menempatkan masyarakat sebagai bagian penting dalam keberadaan museum (Vergo, 1989), sedangkan konsep pendidikan nonformal menunjukkan bahwa museum dapat menjadi ruang pembelajaran di luar pendidikan persekolahan (Coombs & Ahmed, 1974). (Teori *experiential learning* menjelaskan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan (Kolb, 1984), sementara konsep *learning by doing* menegaskan bahwa pengalaman dan interaksi dengan lingkungan merupakan bagian penting dari proses pendidikan (Dewey, 1938). Selanjutnya, konsep *heritage interpretation* memberikan kerangka bagaimana koleksi dapat dikomunikasikan melalui pengungkapan makna dan hubungan di balik objek (Tilden, 2007).

Perspektif konstruktivisme memperkuat pentingnya keterlibatan aktif pengunjung dalam membangun pengetahuan (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978), sedangkan pendekatan *participatory museum* menekankan keterlibatan masyarakat dalam menciptakan pengalaman dan pengetahuan di museum (Simon, 2010). Dengan demikian, penguatan fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif dan sarana pendidikan nonformal berbasis warisan budaya membutuhkan perubahan paradigma dari museum yang berorientasi pada penyimpanan menuju museum yang berorientasi pada pengalaman, pembelajaran, interpretasi, dan partisipasi masyarakat. Koleksi tetap menjadi inti keberadaan museum, tetapi nilai koleksi akan semakin kuat apabila dikomunikasikan melalui tata pameran yang inovatif, program pendidikan yang kreatif, pemanfaatan teknologi, serta keterlibatan masyarakat. Museum pada akhirnya dapat berfungsi sebagai ruang belajar sepanjang hayat sekaligus destinasi wisata yang memberikan pengalaman rekreatif, edukatif, dan kultural.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi

literatur atau penelitian kepustakaan (*library research*). Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada pengkajian konsep, teori, hasil penelitian terdahulu, dan berbagai informasi ilmiah yang berkaitan dengan penguatan fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif dan sarana pendidikan nonformal berbasis warisan budaya. Studi kepustakaan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan dengan permasalahan penelitian.

Nazir menjelaskan bahwa studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data melalui penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, dan laporan yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang diteliti. Studi kepustakaan juga menjadi tahapan penting untuk memperoleh landasan teoritis dan memahami hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan fokus kajian. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa penelitian kepustakaan tidak sekadar kegiatan membaca sumber, tetapi merupakan proses sistematis dalam mengidentifikasi, memilih, mengkaji, dan menginterpretasikan berbagai informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian (M., 2005).

Sejalan dengan pendapat Nazir, Zed (2008) memandang penelitian kepustakaan sebagai serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat informasi, serta mengolah bahan penelitian. Dengan demikian, studi literatur dalam penelitian ini tidak hanya digunakan untuk memperoleh informasi pendukung, tetapi juga sebagai dasar dalam membangun argumentasi dan kerangka konseptual mengenai fungsi museum. Melalui kajian terhadap berbagai literatur, peneliti dapat mengidentifikasi perkembangan pemikiran mengenai museum, pendidikan nonformal, wisata edukatif, interpretasi warisan budaya, serta keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan museum.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti melakukan sintesis terhadap berbagai pemikiran dan hasil penelitian sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai posisi museum dalam kehidupan pendidikan dan pariwisata masyarakat (M., 2005). Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan, meliputi buku ilmiah, artikel jurnal, hasil penelitian terdahulu, prosiding, dokumen kebijakan, laporan kelembagaan, serta sumber akademik lain yang relevan. Sugiyono menjelaskan bahwa studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang memiliki hubungan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti. Oleh karena itu, pemilihan sumber dalam penelitian ini diarahkan pada literatur yang memiliki keterkaitan dengan museum, pendidikan nonformal, pariwisata edukatif, pelestarian sejarah, warisan budaya, serta perkembangan museum sebagai ruang publik dan ruang pembelajaran (Sugiyono, 2013).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi sumber, seleksi literatur, pembacaan kritis, pencatatan informasi, pengelompokan data, dan interpretasi. Pada tahap awal, peneliti menentukan kata kunci yang sesuai dengan fokus penelitian, seperti *museum*, *wisata edukatif*, *pendidikan nonformal*, *warisan budaya*, *literasi budaya*, dan *pelestarian sejarah*. Literatur yang

diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan relevansi dengan tujuan penelitian. Sumber yang relevan dibaca secara kritis untuk menemukan konsep, teori, argumentasi, serta hasil penelitian yang dapat digunakan dalam pembahasan. Selanjutnya, informasi yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan tema sehingga memudahkan proses analisis dan penyusunan argumentasi penelitian.

Prosedur tersebut sejalan dengan karakter penelitian kepustakaan yang menempatkan kegiatan membaca, mencatat, mengorganisasi, dan mengolah bahan pustaka sebagai bagian utama dari proses penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif-interpretatif dan analisis isi (*content analysis*). Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan berbagai konsep dan temuan penelitian mengenai fungsi museum, sedangkan analisis interpretatif digunakan untuk memahami hubungan antara museum, pendidikan nonformal, wisata edukatif, dan pelestarian warisan budaya. Analisis isi dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari berbagai sumber, kemudian membandingkan, menghubungkan, dan mensintesis informasi tersebut untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh. Dengan cara tersebut, data tidak hanya disajikan dalam bentuk rangkuman dari berbagai literatur, tetapi dikembangkan menjadi argumentasi akademik mengenai strategi penguatan fungsi museum.

Proses analisis dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Miles, Huberman, menjelaskan bahwa analisis data kualitatif berlangsung melalui proses kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Dalam penelitian ini, kondensasi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dengan fokus kajian; penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan hasil kajian berdasarkan tema-tema seperti fungsi edukatif museum, museum sebagai destinasi wisata, pendidikan nonformal, interpretasi warisan budaya, dan partisipasi masyarakat; sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan dengan menemukan pola hubungan antartema dan merumuskan argumentasi mengenai penguatan fungsi museum (Huberman & Miles, 1992).

Dengan metode studi literatur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman konseptual yang komprehensif mengenai penguatan museum sebagai destinasi wisata edukatif dan sarana pendidikan nonformal berbasis warisan budaya. Metode ini memungkinkan peneliti mengintegrasikan berbagai perspektif teoritis dan temuan penelitian terdahulu sehingga dapat dirumuskan suatu argumentasi bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat konservasi dan penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang belajar sepanjang hayat, destinasi wisata edukatif, media interpretasi sejarah dan budaya, serta ruang interaksi masyarakat dalam melestarikan warisan budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAAN

Pemahaman mengenai museum tidak dapat dilepaskan dari perkembangan pemikiran dan kebijakan lembaga permuseuman internasional. Salah satu institusi yang memiliki pengaruh besar dalam merumuskan konsep dan fungsi museum adalah *International Council of Museums* (ICOM). ICOM memandang museum sebagai institusi permanen yang bersifat nirlaba, terbuka untuk masyarakat, dan

memiliki orientasi pelayanan terhadap masyarakat serta perkembangannya. Museum menjalankan berbagai aktivitas utama yang meliputi pengadaan, konservasi, penelitian, komunikasi, dan pameran koleksi untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan rekreasi masyarakat (International Council of Museums (ICOM), 2004).

Definisi tersebut menunjukkan bahwa museum memiliki fungsi yang jauh lebih luas daripada sekadar tempat menyimpan benda-benda bersejarah. Dalam perspektif ICOM (2004), koleksi museum merupakan bukti material mengenai manusia dan lingkungannya yang memiliki nilai pengetahuan, sejarah, sosial, dan budaya. Oleh karena itu, koleksi museum tidak semestinya hanya diperlakukan sebagai benda yang dipajang, tetapi perlu dikaji, didokumentasikan, dilestarikan, dan dikomunikasikan kepada masyarakat. Proses tersebut menjadikan museum sebagai lembaga yang memiliki tanggung jawab intelektual dan edukatif. Penelitian terhadap koleksi diperlukan untuk mengungkap latar belakang, fungsi, nilai, dan konteks historis suatu benda sehingga informasi yang disampaikan kepada masyarakat memiliki dasar ilmiah.

Ambrose dan Paine menegaskan bahwa pengelolaan museum mencakup berbagai aktivitas yang saling berkaitan, mulai dari pengelolaan koleksi hingga penyampaian pengetahuan kepada publik. Dengan demikian, koleksi museum memperoleh maknanya bukan hanya dari keberadaan fisiknya, tetapi juga dari pengetahuan dan interpretasi yang menyertainya (Ambrose & Paine, 2006).

Fungsi komunikasi menjadi salah satu aspek penting dalam pengelolaan museum. Museum tidak cukup hanya memiliki koleksi yang bernilai, tetapi harus mampu mengomunikasikan makna koleksi kepada masyarakat melalui berbagai media. Komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui label koleksi, katalog, panel informasi, pemandu museum, program edukasi, pameran tematik, media audiovisual, maupun teknologi digital. Hooper-Greenhill menjelaskan bahwa museum memiliki potensi sebagai ruang pembelajaran yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengetahuan melalui objek, pengalaman, interaksi, dan interpretasi.

Oleh karena itu, penyajian informasi museum perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan pengunjung agar koleksi dapat dipahami secara lebih mudah dan bermakna (Hooper-Greenhill, 2007). Konsep tersebut memperlihatkan bahwa museum memiliki hubungan yang erat dengan pendidikan nonformal. Museum menyediakan lingkungan pembelajaran yang berlangsung di luar sistem pendidikan formal, tetapi tetap memberikan pengalaman pendidikan yang terarah. Coombs dan Ahmed menjelaskan bahwa pendidikan nonformal mencakup kegiatan pendidikan yang terorganisasi dan sistematis di luar sistem pendidikan formal yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat. (Coombs & Ahmed, 1974). Berdasarkan perspektif tersebut, museum dapat berfungsi sebagai salah satu lembaga pendidikan nonformal karena menyediakan kesempatan kepada masyarakat untuk belajar melalui kunjungan, pengamatan koleksi, diskusi, pameran, lokakarya, kegiatan komunitas, dan berbagai program edukasi.

Museum dengan demikian dapat menjadi ruang belajar yang dapat diakses

oleh berbagai kelompok usia tanpa dibatasi oleh jenjang pendidikan. Fungsi edukatif museum juga dapat dijelaskan melalui teori *experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb (1984). Teori ini memandang pengalaman sebagai sumber utama dalam pembentukan pengetahuan. Pembelajaran berlangsung melalui pengalaman konkret, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan pengetahuan. Dalam konteks museum, pengalaman konkret diperoleh ketika pengunjung berhadapan langsung dengan artefak atau koleksi. Pengunjung kemudian mengamati objek, membaca informasi, mendengarkan penjelasan pemandu, melakukan refleksi, dan menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, kunjungan ke museum dapat menjadi pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual.

Pandangan tersebut juga sejalan dengan gagasan John Dewey mengenai *learning by doing*. Dewey (1938) menempatkan pengalaman sebagai unsur fundamental dalam proses pendidikan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika individu berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan memperoleh pengalaman yang dapat direfleksikan. Dalam konteks museum, pengunjung tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat melihat secara langsung objek sejarah dan budaya yang menjadi sumber pembelajaran. Kehadiran benda autentik memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan teks atau gambar. Museum, dengan demikian, dapat menjadi ruang pembelajaran yang mempertemukan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Selain fungsi pendidikan, definisi ICOM juga menempatkan *enjoyment* atau kenikmatan sebagai salah satu tujuan museum (ICOM, 2004).

Hal tersebut menunjukkan bahwa museum memiliki dimensi rekreatif yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengalaman yang menyenangkan ketika berkunjung. Fungsi rekreatif ini menjadi dasar penting dalam mengembangkan museum sebagai destinasi wisata edukatif. Menurut Pitana dan Diarta (2009), pariwisata memiliki dimensi yang tidak hanya berkaitan dengan rekreasi, tetapi juga pengalaman sosial dan budaya. Museum dapat mengintegrasikan kedua aspek tersebut melalui penyajian koleksi yang informatif, menarik, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman baru kepada pengunjung.

Dalam pengembangan museum sebagai destinasi wisata edukatif, aspek interpretasi koleksi menjadi sangat penting. Tilden, menjelaskan bahwa interpretasi merupakan proses untuk mengungkapkan makna dan hubungan yang terkandung dalam suatu objek atau fenomena kepada pengunjung. Berdasarkan konsep tersebut, informasi museum tidak cukup disampaikan hanya dalam bentuk data faktual mengenai nama benda, tahun pembuatan, atau asal koleksi. (Tilden, 2007). Pengunjung perlu diberikan pemahaman mengenai cerita, konteks sosial, nilai budaya, dan makna yang terkandung dalam koleksi. Interpretasi yang baik memungkinkan pengunjung membangun hubungan emosional dan intelektual dengan objek yang dilihat sehingga pengalaman berkunjung menjadi lebih bermakna. Pemikiran tersebut memiliki implikasi terhadap tata pameran museum. Koleksi yang memiliki nilai sejarah dan budaya tinggi belum tentu mampu memberikan pengalaman edukatif apabila disajikan secara monoton.

Dean (1994) menjelaskan bahwa pameran museum merupakan salah satu

media komunikasi yang perlu dirancang berdasarkan tujuan pendidikan dan pengalaman pengunjung. Oleh sebab itu, tata ruang, pencahayaan, warna, alur kunjungan, teks informasi, visualisasi, serta penggunaan media interaktif perlu dirancang secara terpadu. Tata pameran yang komunikatif memungkinkan pengunjung tidak sekadar melihat benda, tetapi memahami cerita dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Perkembangan teknologi digital semakin memperluas kemungkinan museum dalam menjalankan fungsi edukatif dan komunikatifnya. Digitalisasi koleksi, katalog elektronik, *virtual tour*, kode QR, *audio guide*, layar interaktif, dan media sosial dapat digunakan untuk memperkaya informasi yang diberikan kepada pengunjung. Parry, menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap praktik museum, terutama dalam pengelolaan koleksi, penyebaran informasi, dan hubungan museum dengan publik. Teknologi tersebut dapat digunakan sebagai sarana pendukung interpretasi sehingga informasi mengenai koleksi dapat diakses secara lebih luas dan fleksibel (Parry, 2007). Dalam perkembangan museologi kontemporer, masyarakat juga tidak lagi ditempatkan semata-mata sebagai objek atau penerima informasi.

Museum semakin diarahkan menjadi ruang yang memungkinkan partisipasi masyarakat. Simon (2010) melalui konsep *participatory museum* menjelaskan bahwa museum dapat memberikan ruang kepada masyarakat untuk berkontribusi dalam menciptakan, membagikan, dan mengembangkan pengalaman serta pengetahuan. Dalam konteks museum berbasis warisan budaya, masyarakat dapat dilibatkan dalam dokumentasi sejarah lokal, pameran komunitas, diskusi budaya, lokakarya, pengumpulan cerita lisan, dan berbagai kegiatan kebudayaan. Pendekatan tersebut menjadikan museum lebih dekat dengan kehidupan masyarakat dan memungkinkan warisan budaya dipahami melalui berbagai perspektif. Dengan demikian, konsep museum yang dikembangkan ICOM menunjukkan bahwa museum memiliki empat dimensi penting yang saling berkaitan, yaitu pelestarian koleksi, penelitian, komunikasi, dan pendidikan serta rekreasi (ICOM, 2004).

Keempat dimensi tersebut dapat menjadi dasar untuk memperkuat museum sebagai destinasi wisata edukatif dan sarana pendidikan nonformal. Pelestarian memastikan keberlanjutan warisan budaya, penelitian menghasilkan pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan, komunikasi menjembatani pengetahuan tersebut dengan masyarakat, sedangkan pendidikan dan rekreasi memberikan pengalaman yang bermakna kepada pengunjung.

Berdasarkan uraian tersebut, museum dapat dipahami sebagai institusi kebudayaan sekaligus ruang pembelajaran masyarakat. Museum tidak hanya menjaga benda-benda dari masa lalu, tetapi juga menginterpretasikan dan mengomunikasikan makna warisan budaya kepada generasi masa kini. Melalui pengelolaan koleksi yang profesional, tata pameran yang komunikatif, program pendidikan yang kreatif, pemanfaatan teknologi, dan keterlibatan masyarakat, museum dapat direposisi menjadi destinasi wisata edukatif yang memberikan pengalaman rekreatif sekaligus pendidikan. Dalam konteks pendidikan

nonformal, museum juga dapat menjadi ruang belajar sepanjang hayat yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengetahuan sejarah dan budaya melalui pengalaman langsung.

Oleh karena itu, penguatan fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif dan sarana pendidikan nonformal berbasis warisan budaya merupakan bagian penting dari upaya memperluas manfaat museum bagi masyarakat. Museum yang mampu mengintegrasikan fungsi konservasi, edukasi, rekreasi, interpretasi, dan partisipasi masyarakat tidak hanya akan meningkatkan daya tarik kunjungan, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian identitas dan warisan budaya. Dengan paradigma tersebut, museum tidak lagi dipandang sebagai tempat penyimpanan benda kuno, melainkan sebagai ruang publik yang menghubungkan warisan masa lalu, pembelajaran masa kini, dan pembangunan kesadaran budaya untuk masa depan.

Museum dalam Perspektif Pariwisata

Museum merupakan salah satu bentuk daya tarik wisata yang dapat dikembangkan baik di kawasan perkotaan maupun pedesaan. Setiap daerah pada dasarnya memiliki potensi wisata yang bersumber dari kekayaan alam, kebudayaan, maupun hasil kreativitas manusia. Dalam perspektif pariwisata, museum dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk daya tarik wisata buatan (*built environment attraction*), karena keberadaannya merupakan hasil rekayasa dan pembangunan manusia yang dirancang untuk melindungi, mengelola, menginterpretasikan, dan menyajikan berbagai koleksi yang memiliki nilai sejarah, budaya, ilmu pengetahuan, dan sosial. Museum dengan demikian tidak hanya berfungsi sebagai tempat konservasi warisan budaya, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai ruang wisata yang memberikan pengalaman edukatif kepada masyarakat. Kunjungan ke museum memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk berinteraksi dengan lingkungan fisik, koleksi, tata pameran, serta berbagai bentuk informasi yang tersedia. Pengalaman tersebut terbentuk melalui proses interaksi antara pengunjung dengan lingkungan museum.

Bonn et al. (2007) menjelaskan bahwa respons wisatawan terhadap suatu lingkungan dapat dipahami melalui kecenderungan untuk melakukan pendekatan (*approach*) atau penghindaran (*avoidance*). Dalam konteks museum, kecenderungan *approach* dapat terlihat dari ketertarikan pengunjung untuk memasuki ruang pameran, mengamati koleksi, membaca informasi, mengikuti kegiatan edukatif, hingga berinteraksi dengan media yang disediakan. Sebaliknya, suasana museum yang kurang menarik, penyajian informasi yang monoton, fasilitas yang tidak memadai, atau tata ruang yang kurang nyaman dapat memunculkan kecenderungan *avoidance* pada pengunjung.

Pengalaman wisata di museum tidak hanya ditentukan oleh keberadaan koleksi, tetapi juga oleh kualitas lingkungan fisik dan tata pameran. Pengunjung memperoleh pengalaman melalui apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan lakukan selama berada di dalam museum. Tata ruang, pencahayaan, desain interior, alur kunjungan, penempatan koleksi, media informasi, serta fasilitas

pendukung menjadi bagian yang membentuk pengalaman pengunjung. Dean (1994) menjelaskan bahwa pameran museum merupakan media komunikasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan tertentu kepada pengunjung. Oleh sebab itu, koleksi yang bernilai tinggi perlu didukung oleh tata pameran yang mampu menjelaskan konteks, cerita, dan makna koleksi sehingga pengunjung tidak hanya melihat benda, tetapi juga memahami nilai yang terkandung di dalamnya (Dean, 1994).

Dalam pengembangan museum sebagai destinasi wisata edukatif, kualitas pengalaman pengunjung menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian. Museum yang mampu menciptakan pengalaman yang menarik akan memiliki peluang lebih besar untuk membangun persepsi positif di kalangan masyarakat. Pine, melalui konsep *experience economy* menjelaskan bahwa pengalaman menjadi bagian penting dalam menciptakan nilai bagi konsumen atau pengunjung. (Pine & Gilmore, 1999). Dalam konteks museum, pengalaman tersebut dapat dibangun melalui kombinasi antara koleksi autentik, desain ruang, narasi sejarah, teknologi, aktivitas edukatif, dan keterlibatan pengunjung. Museum tidak cukup hanya menyajikan benda, tetapi perlu menciptakan pengalaman yang memungkinkan pengunjung memperoleh pengetahuan sekaligus menikmati proses kunjungan.

Pemanfaatan teknologi audiovisual dan media interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk memperkuat daya tarik museum. Teknologi memungkinkan informasi mengenai koleksi disampaikan melalui gambar, suara, video, animasi, layar interaktif, *augmented reality*, kode QR, maupun media digital lainnya. Parry (2007) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah cara museum mengelola koleksi sekaligus berkomunikasi dengan masyarakat. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat memperluas akses terhadap informasi dan menciptakan bentuk interaksi baru antara pengunjung dengan koleksi museum. Kehadiran teknologi juga memiliki relevansi yang kuat dengan fungsi museum sebagai sarana pendidikan nonformal. Pengunjung dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri melalui media informasi yang tersedia tanpa harus mengikuti proses pembelajaran formal di dalam kelas.

Museum menyediakan ruang belajar yang fleksibel melalui pengalaman melihat objek secara langsung, membaca informasi, berdiskusi, mengikuti lokakarya, mengamati demonstrasi, maupun memanfaatkan media digital. Kolb (1984) melalui teori *experiential learning* menjelaskan bahwa pengalaman konkret merupakan salah satu unsur penting dalam pembentukan pengetahuan. Dalam konteks museum, pengalaman berinteraksi secara langsung dengan koleksi dapat menjadi stimulus bagi pengunjung untuk melakukan pengamatan, refleksi, dan membangun pemahaman baru mengenai sejarah dan budaya. Dengan demikian, keberadaan pemandu maupun media informasi mandiri dapat memberikan alternatif pengalaman yang berbeda kepada pengunjung. Pemandu dapat membantu memberikan penjelasan secara kontekstual dan menjawab pertanyaan pengunjung, sedangkan media digital memungkinkan pengunjung mengeksplorasi informasi sesuai dengan minat dan kecepatan belajarnya sendiri.

Kedua pendekatan tersebut pada dasarnya dapat saling melengkapi. Hal

yang lebih penting adalah bagaimana museum memberikan ruang kepada pengunjung untuk terlibat secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan.

Pengalaman positif yang diperoleh selama kunjungan dapat memberikan dampak terhadap kepuasan dan intensi perilaku pengunjung. Pengunjung yang memperoleh pengalaman menyenangkan dan bermakna cenderung memiliki persepsi yang lebih positif terhadap museum. Dalam konteks pariwisata, kepuasan wisatawan memiliki hubungan dengan keinginan untuk melakukan kunjungan kembali dan memberikan rekomendasi kepada orang lain. Oleh karena itu, pengelolaan museum perlu diarahkan tidak hanya pada aspek konservasi koleksi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman pengunjung yang edukatif, nyaman, menarik, dan berkesan.

Dalam konteks warisan budaya, pengalaman tersebut menjadi semakin penting karena museum memiliki tanggung jawab untuk menjembatani hubungan antara masyarakat dengan peninggalan masa lalu. Koleksi museum pada dasarnya merupakan representasi dari perjalanan sejarah, kebudayaan, pengetahuan, dan identitas suatu masyarakat. Melalui interpretasi yang tepat, koleksi tersebut dapat menjadi sumber pembelajaran mengenai nilai-nilai budaya dan sejarah lokal. Dengan demikian, museum dapat berfungsi sebagai ruang pertemuan antara masa lalu dan masa kini, sekaligus sebagai media untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian warisan budaya.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan museum sebagai destinasi wisata edukatif membutuhkan integrasi antara koleksi yang autentik, tata pameran yang komunikatif, lingkungan fisik yang nyaman, teknologi interaktif, program pendidikan, serta keterlibatan aktif pengunjung. Penguatan berbagai aspek tersebut diharapkan mampu mengubah paradigma museum dari sekadar tempat penyimpanan benda bersejarah menjadi ruang publik yang hidup, edukatif, rekreatif, dan partisipatif. Dengan demikian, museum dapat menjalankan fungsi ganda sebagai destinasi wisata edukatif sekaligus sarana pendidikan nonformal yang berkontribusi terhadap pelestarian dan pewarisan nilai-nilai budaya kepada generasi sekarang dan generasi yang akan datang.

Museum sebagai Sarana Pendidikan Nonformal

Museum dalam perspektif pendidikan tidak hanya diposisikan sebagai institusi yang menyimpan dan melestarikan benda-benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran yang memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat. Hooper-Greenhill (1994) menjelaskan bahwa museum memiliki peran edukatif melalui penyediaan berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan pengunjung memperoleh pengetahuan dari objek, koleksi, lingkungan, dan program yang diselenggarakan museum.

Pandangan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pendidikan di museum berlangsung melalui proses interaksi antara pengunjung dengan objek budaya yang tersedia, baik secara langsung maupun melalui berbagai media interpretasi yang dikembangkan oleh pengelola museum. Dalam konteks pendidikan, museum memiliki posisi yang berbeda tetapi saling melengkapi dengan lembaga pendidikan formal. Pendidikan formal umumnya berlangsung secara terstruktur

dan berjenjang melalui institusi sekolah dan perguruan tinggi, sedangkan museum menyediakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berbasis objek.

Falk dan Dierking (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran di museum berlangsung melalui interaksi antara personal context, sociocultural context, dan physical context. Artinya, pengalaman belajar pengunjung tidak hanya dipengaruhi oleh informasi yang disampaikan museum, tetapi juga oleh latar belakang pengetahuan, pengalaman pribadi, interaksi sosial, serta lingkungan fisik tempat pembelajaran berlangsung (Falk & Dierking, 2013). Dalam kerangka tersebut, museum dapat dipahami sebagai salah satu bentuk sumber belajar di luar lingkungan sekolah.

Pengunjung memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengamatan langsung terhadap artefak, benda cagar budaya, dokumen, foto, karya seni, maupun berbagai objek lain yang merepresentasikan perjalanan sejarah dan kebudayaan masyarakat. Pengalaman berhadapan langsung dengan benda autentik dapat memberikan dimensi pembelajaran yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks atau media digital. Hooper-Greenhill (2007) menegaskan bahwa objek museum dapat menjadi sumber pengetahuan yang memungkinkan pengunjung membangun pemahaman melalui proses pengamatan, interpretasi, dan pengalaman.

Museum juga memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal merupakan kegiatan pendidikan yang terorganisasi dan sistematis di luar sistem pendidikan formal yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat (Coombs & Ahmed, 1974). Dalam konteks tersebut, berbagai kegiatan museum seperti kunjungan edukatif, tur berpemandu, pameran tematik, lokakarya, diskusi sejarah, demonstrasi budaya, kegiatan komunitas, dan program literasi dapat diposisikan sebagai bentuk pembelajaran nonformal. Karakteristik pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk belajar tanpa terikat sepenuhnya oleh struktur kurikulum, jenjang kelas, maupun batasan usia. Fungsi edukatif museum juga semakin kuat ketika institusi pendidikan formal menjadikan museum sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Sekolah dan perguruan tinggi dapat memanfaatkan museum sebagai laboratorium pembelajaran kontekstual melalui kegiatan kunjungan, observasi koleksi, penelitian sederhana, tugas proyek, maupun diskusi setelah kunjungan. Hooper-Greenhill (1994) menunjukkan bahwa hubungan antara museum dan lembaga pendidikan dapat memperluas pengalaman belajar peserta didik. Museum memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan materi yang diperoleh di ruang kelas dihubungkan dengan objek dan bukti nyata yang terdapat dalam koleksi museum.

Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar juga sejalan dengan teori experiential learning yang dikembangkan Kolb (1984). Menurut teori tersebut, pengetahuan terbentuk melalui transformasi pengalaman. Dalam kunjungan museum, peserta didik memperoleh pengalaman konkret ketika melihat dan mengamati koleksi secara langsung. Pengalaman tersebut kemudian dapat

direfleksikan melalui diskusi, pertanyaan, atau tugas pembelajaran, sebelum akhirnya dikembangkan menjadi pemahaman atau konsep baru. Dengan demikian, museum dapat menjadi lingkungan yang memungkinkan pembelajaran berlangsung melalui siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan.

Selain memberikan pengalaman belajar, museum memiliki keunggulan dalam menghadirkan pembelajaran berbasis warisan budaya. Koleksi yang terdapat di museum dapat menjadi sumber untuk memahami identitas, sejarah, tradisi, nilai, dan perkembangan kehidupan masyarakat. Dalam konteks ini, museum tidak hanya menyampaikan informasi tentang masa lalu, tetapi juga membantu masyarakat memahami hubungan antara warisan masa lalu dengan kehidupan masa kini. Proses tersebut penting dalam membangun kesadaran sejarah dan literasi budaya, terutama di tengah perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang semakin cepat.

Penguatan fungsi pendidikan museum juga membutuhkan perubahan pendekatan dari pembelajaran yang bersifat satu arah menuju pembelajaran yang partisipatif dan berpusat pada pengunjung. Simon (2010) melalui konsep *participatory museum* menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk terlibat dalam proses produksi, interpretasi, dan pertukaran pengetahuan di museum. Dengan pendekatan ini, pengunjung tidak hanya ditempatkan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang memiliki pengalaman, pengetahuan, dan perspektif yang dapat memperkaya pemaknaan terhadap koleksi museum.

Perkembangan teknologi semakin membuka peluang bagi museum untuk memperluas fungsi pendidikannya. Media audiovisual, layar interaktif, kode QR, katalog digital, *virtual tour*, dan berbagai platform media sosial dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar pengunjung. Teknologi tersebut memungkinkan informasi koleksi diakses sebelum, selama, maupun setelah kunjungan. Parry (2007) menjelaskan bahwa digitalisasi telah membawa perubahan dalam cara museum mengelola koleksi dan membangun hubungan dengan masyarakat. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi bukan untuk menggantikan koleksi fisik, melainkan sebagai instrumen untuk memperluas akses, memperkuat interpretasi, dan meningkatkan pengalaman edukatif. Dengan demikian, museum dapat ditempatkan sebagai ruang pendidikan sepanjang hayat yang menjembatani pendidikan formal, nonformal, dan pengalaman belajar masyarakat.

Museum memberikan peluang kepada peserta didik untuk memperdalam materi pembelajaran, kepada pendidik untuk memperoleh sumber belajar alternatif, serta kepada masyarakat umum untuk memperoleh pengetahuan sejarah dan budaya secara mandiri. Fungsi tersebut semakin relevan apabila museum mampu mengintegrasikan koleksi autentik, program edukatif, interpretasi yang komunikatif, teknologi digital, serta partisipasi masyarakat. Dalam kaitannya dengan pengembangan museum sebagai destinasi wisata edukatif, fungsi pendidikan dan fungsi pariwisata pada dasarnya dapat berjalan secara bersamaan. Pengunjung dapat memperoleh pengalaman rekreatif sekaligus pengetahuan melalui koleksi dan program yang disediakan.

Oleh sebab itu, penguatan fungsi museum tidak cukup hanya dilakukan melalui peningkatan jumlah dan kualitas koleksi, tetapi juga melalui pengembangan program pendidikan nonformal, inovasi tata pameran, peningkatan kualitas interpretasi, pemanfaatan teknologi, dan keterlibatan lembaga pendidikan serta masyarakat. Strategi tersebut dapat menjadikan museum sebagai destinasi wisata yang tidak hanya menarik untuk dikunjungi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkontribusi terhadap pelestarian warisan budaya.

KESIMPULAN

Keberadaan museum dalam suatu wilayah pada dasarnya merupakan bagian dari potensi sosial, budaya, dan pariwisata yang perlu dikenali serta dimanfaatkan oleh masyarakat. Masyarakat tidak hanya berperan sebagai pengunjung, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam menjaga keberlanjutan museum sebagai institusi yang merepresentasikan sejarah dan identitas budaya daerah. Dalam konteks pariwisata, museum dapat dikembangkan sebagai salah satu alternatif destinasi yang memadukan unsur rekreasi, edukasi, dan apresiasi budaya. Pengunjung tidak hanya memperoleh pengalaman menyenangkan selama berada di museum, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk memahami berbagai peristiwa sejarah, nilai budaya, dan identitas masyarakat yang direpresentasikan melalui koleksi yang dipamerkan.

Museum sebagai destinasi wisata edukatif memiliki karakteristik yang berbeda dengan objek wisata yang semata-mata berorientasi pada hiburan. Pengalaman berkunjung ke museum memungkinkan wisatawan memperoleh pengetahuan melalui interaksi langsung dengan benda, lingkungan, narasi, dan media interpretasi. Dengan demikian, pengalaman setiap pengunjung dapat berbeda sesuai dengan latar belakang pengetahuan, minat, pengalaman sosial, serta lingkungan museum yang mereka temui. Kondisi tersebut menjadikan museum sebagai ruang pembelajaran yang bersifat fleksibel sekaligus rekreatif.

Partisipasi masyarakat dalam mengunjungi museum juga memiliki arti penting bagi keberlanjutan pelestarian warisan budaya. Semakin tinggi keterlibatan masyarakat, semakin besar pula peluang terbangunnya kesadaran terhadap nilai sejarah dan budaya yang tersimpan dalam koleksi museum. Pengalaman positif pengunjung bahkan dapat berkembang menjadi promosi dari mulut ke mulut (*word of mouth*) maupun melalui media sosial. Rekomendasi dari pengunjung yang memperoleh pengalaman bermakna dapat mendorong masyarakat lain untuk mengunjungi museum. Dalam perspektif pariwisata, pengalaman wisata yang positif merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi kepuasan pengunjung dan kecenderungan untuk melakukan kunjungan kembali maupun merekomendasikan destinasi kepada orang lain.

Museum juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi. Koleksi museum dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran sejarah, ilmu sosial, seni, kebudayaan, pendidikan kewarganegaraan, maupun

berbagai bidang keilmuan lain yang memiliki keterkaitan dengan koleksi. Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih konkret karena mereka dapat berhadapan langsung dengan objek yang memiliki nilai historis dan budaya.

Pemanfaatan museum dalam pembelajaran juga sejalan dengan konsep *experiential learning*. Pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui proses menerima informasi dari guru, tetapi juga melalui pengalaman konkret yang kemudian diamati, direfleksikan, dan dihubungkan dengan konsep tertentu. Ketika peserta didik mengunjungi museum, mereka memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan koleksi. Pengalaman tersebut dapat dilanjutkan dengan kegiatan mencatat informasi, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, melakukan refleksi, atau menyusun tugas berdasarkan hasil kunjungan.

Dengan demikian, museum dapat menjadi lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik menghubungkan pengetahuan teoritis dengan realitas sejarah dan budaya. Namun demikian, pemanfaatan museum sebagai sumber belajar tidak dapat berjalan secara optimal tanpa kreativitas dan perencanaan dari pendidik. Guru atau dosen perlu merancang kunjungan museum sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar kegiatan rekreatif. Sebelum kunjungan, pendidik dapat memberikan orientasi mengenai tema dan koleksi yang akan dipelajari. Selama kunjungan, peserta didik dapat diarahkan untuk melakukan observasi, dokumentasi, wawancara, atau eksplorasi koleksi. Setelah kunjungan, pengalaman tersebut dapat ditindaklanjuti melalui diskusi, presentasi, penulisan laporan, proyek, maupun refleksi. Model demikian menjadikan kunjungan museum sebagai proses pembelajaran yang terstruktur dan memiliki capaian pendidikan yang jelas.

Kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, pengelola museum, pemerintah daerah, dan komunitas budaya menjadi faktor penting dalam memperkuat fungsi edukatif museum. Kerja sama tersebut dapat diwujudkan melalui penyusunan program kunjungan edukatif, pengembangan modul pembelajaran berbasis koleksi museum, pameran pendidikan, lokakarya sejarah dan budaya, penelitian mahasiswa, program literasi budaya, serta kegiatan komunitas. Menempatkan museum sebagai ruang pembelajaran yang dapat mempertemukan institusi budaya dengan masyarakat dan lembaga pendidikan. Melalui kerja sama tersebut, museum tidak hanya menjadi tempat kunjungan, tetapi berkembang menjadi mitra pendidikan yang menyediakan sumber belajar autentik.

Dalam konteks pendidikan nonformal, kegiatan museum dapat memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk memperoleh pengetahuan di luar sistem pembelajaran formal, bahwa pendidikan nonformal merupakan kegiatan pendidikan yang terorganisasi dan sistematis di luar sistem pendidikan formal. Berdasarkan konsep tersebut, program edukasi museum seperti lokakarya, diskusi budaya, tur edukatif, demonstrasi tradisi, kegiatan komunitas, dan pelatihan dapat dikembangkan sebagai bentuk pendidikan nonformal yang terbuka bagi masyarakat. Hal ini memungkinkan museum menjalankan fungsi pendidikan sepanjang hayat (*lifelong learning*) bagi masyarakat dari berbagai latar

belakang. Penguatan fungsi museum sebagai destinasi wisata edukatif juga perlu diarahkan pada pengembangan interpretasi warisan budaya.

Setiap koleksi tidak hanya perlu ditampilkan sebagai benda, tetapi harus disertai informasi mengenai asal-usul, konteks sejarah, fungsi, nilai, serta keterkaitannya dengan kehidupan masyarakat. Interpretasi berfungsi mengungkapkan makna dan hubungan yang terkandung dalam suatu objek kepada pengunjung. Dengan interpretasi yang baik, koleksi museum dapat menjadi media untuk membangun kesadaran sejarah sekaligus memperkuat apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya. Dengan demikian, museum memiliki peluang strategis untuk dikembangkan sebagai ruang pertemuan antara pendidikan, pariwisata, dan pelestarian budaya. Masyarakat memperoleh kesempatan untuk belajar dan berekreasi, peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran yang konkret, pendidik mendapatkan sumber belajar alternatif, sementara museum memperoleh ruang yang lebih luas untuk menjalankan fungsi pelestarian dan edukasinya. Sinergi antara museum dan lembaga pendidikan perlu dikembangkan secara berkelanjutan agar keberadaan museum tidak hanya dipertahankan sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi benar-benar hadir sebagai institusi publik yang hidup, edukatif, rekreatif, dan berorientasi pada pelestarian warisan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C. (2006). *Museum Basics* (2nd ed.). Routledge.
- Coombs, P. H., & Ahmed, M. (1974). *Attacking Rural Poverty: How Nonformal Education Can Help*. Johns Hopkins University Press.
- Dean, D. (1994). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. Routledge.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Left Coast Press.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Routledge.
- Huberman, & Miles. (1992). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998).
- International Council of Museums (ICOM). (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. ICOM.
- Khoiruzadi, M. (2021). Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau Dari Pemikiran Jean Piaget Dan Vygotsky). *Madaniyah*, 11(1).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- M., N. (2005). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Parry, R. (Ed.). (2007). *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. Routledge.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work Is Theatre and Every Business a Stage*. Harvard Business School Press.
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Andi.

- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tilden, F. (2007). *Interpreting Our Heritage* (4th ed.). University of North Carolina Press.
- Vergo, P. (Ed.). (1989). *The New Museology*. Reaktion Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. MA: Harvard University Press.