

Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa SPI Semester V di UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu

Arum Puspitasari¹, Sinta Safitri², Nurul Husna³, Fatimah⁴

Email: (arumshalu888@gmail.com), (Shintanye20@gmail.com), (nh7600715@gmail.com), (vlriezahra@gmail.com)

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Abstrak

This study aims to analyze the use of museums as a history learning medium for fifth-semester students of the History Study Program at UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. History learning in higher education requires methods that are not solely text-based but also provide empirical experiences. Museums, with their collections of artifacts, documents, and three-dimensional crafts, play a crucial role in fostering students' historical imagination and analytical skills. This study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation.

The results indicate that the use of museums, such as the Bengkulu State Museum and Fort Marlborough, remains limited due to time constraints, coordination, and minimal integration into the curriculum. Nevertheless, students demonstrated high interest in museum-based learning because it enhances their understanding of historical concepts and appreciation of local cultural heritage. This study recommends strengthening collaboration between universities and museum institutions, planning structured field trips, and integrating museum-based learning into courses on Museology and Cultural Heritage Preservation Techniques. These findings are expected to serve as a reference for developing contextual and participatory history learning models.

Keywords: Museum, History Learning, Students, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah bagi mahasiswa Program Studi Sejarah dan Peradaban semester V UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Pembelajaran sejarah di perguruan tinggi menuntut metode yang tidak hanya berbasis teks, tetapi juga menghadirkan pengalaman empiris. Museum, dengan koleksi artefak, naskah dokumen, dan kerajinan tiga dimensi, berperan penting dalam menumbuhkan imajinasi historis dan keterampilan analitis mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan museum, seperti Museum Negeri Bengkulu dan Benteng Marlborough, masih terbatas karena kendala waktu, koordinasi, dan minimnya integrasi dalam kurikulum. Meskipun demikian, mahasiswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis museum karena mampu meningkatkan pemahaman konsep sejarah dan apresiasi terhadap warisan budaya lokal. Penelitian ini merekomendasikan penguatan kolaborasi antara pihak kampus dan lembaga museum, perencanaan kunjungan lapangan yang terstruktur, serta integrasi pembelajaran berbasis museum dalam mata kuliah Museologi dan Teknik Preservasi Warisan Budaya. Temuan ini diharapkan menjadi acuan pengembangan model pembelajaran

Article history

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism checker no 80

Doi : prefix doi :
[10.8734/TASHDIQ.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/TASHDIQ.v1i2.365)

Copyright : author

Publish by : TASHDIQ



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

sejarah yang kontekstual dan partisipatif. Kata Kunci : Museum, Pembelajaran Sejarah, Mahasiswa, UIN Fatmawati Sukarno	
---	--

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di perguruan tinggi menuntut pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada teks, tetapi juga pada pengalaman belajar yang kontekstual dan empiris. Museum, sebagai lembaga pelestarian benda dan narasi sejarah, memiliki potensi besar sebagai sumber belajar sejarah yang autentik. Koleksi artefak, dokumen, dan diorama yang disajikan museum mampu menghadirkan peristiwa masa lalu secara nyata, sehingga menumbuhkan imajinasi historis, keterampilan analitis, serta apresiasi terhadap warisan budaya. Di Bengkulu, keberadaan Museum Negeri Bengkulu, Benteng Marlborough, dan situs-situs sejarah lain menjadi aset penting untuk menunjang pembelajaran sejarah lokal maupun nasional.¹

Namun, hasil observasi awal di Program Studi Sejarah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu menunjukkan bahwa pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran masih belum optimal. Perkuliahan kerap didominasi metode ceramah dan diskusi di kelas, sedangkan kunjungan lapangan atau praktik pembelajaran berbasis museum dilakukan secara terbatas. Beberapa penelitian terdahulu misalnya studi oleh Wibowo (2022) mengenai pemanfaatan museum dalam pembelajaran sejarah di perguruan tinggi menyatakan bahwa penggunaan museum mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan minat belajar mahasiswa. Temuan serupa diungkapkan Suryani (2021) yang menekankan bahwa pengalaman langsung di museum mendorong keterampilan berpikir kritis dan apresiasi nilai-nilai budaya.² Fakta literatur ini menunjukkan relevansi pentingnya integrasi museum dalam kurikulum sejarah.

Secara empiris, mahasiswa sejarah semester V UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu memiliki mata kuliah seperti Metodologi Sejarah, Sejarah Lokal, dan Public History yang idealnya memerlukan praktik lapangan di museum. Namun, keterbatasan waktu, koordinasi, dan pemahaman dosen mengenai metode pembelajaran berbasis museum menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya pemanfaatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran

¹ Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu. (2023). *Profil Museum Negeri Bengkulu*. Pemerintah Provinsi Bengkulu.

² Suryani, N. (2021). *Museum sebagai sumber belajar sejarah: Perspektif keterampilan berpikir kritis*. Jurnal Kajian Pendidikan Sejarah, 7(1), 33–45.

sejarah³. Desain penelitian ini merujuk pada konsep penelitian kualitatif yang dikemukakan oleh Creswell (2018), dengan modifikasi sesuai konteks lapangan.

Jenis Penelitian: Penelitian kualitatif deskriptif digunakan karena sesuai untuk mengungkap makna dan proses pemanfaatan museum dalam pembelajaran sejarah. Subjek/Objek

Penelitian: Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Sejarah semester V UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, dosen pengampu mata kuliah sejarah lokal dan metodologi sejarah, serta pengelola Museum Negeri Bengkulu dan Benteng Marlborough. Objek penelitian adalah aktivitas dan proses pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan museum sebagai media.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui (1) wawancara mendalam dengan dosen, mahasiswa, dan pengelola museum; (2) observasi partisipatif saat kegiatan pembelajaran di museum; dan (3) studi dokumentasi terhadap kurikulum, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dan arsip kegiatan kunjungan. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan catatan lapangan.

Analisis Data: Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014), meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode.

Prosedur Penelitian: Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap: (1) perencanaan (penentuan fokus, penyusunan instrumen), (2) pengumpulan data di lapangan, (3) analisis data secara terus-menerus selama proses pengumpulan, dan (4) penyusunan laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap beberapa temuan utama mengenai pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah bagi mahasiswa Program Studi Sejarah semester V UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Pemanfaatan Museum Negeri Bengkulu dan Benteng Marlborough sudah mulai diterapkan dalam beberapa mata kuliah seperti Museologi, Teknik Preservasi Warisan Budaya, Metodologi Sejarah, Sejarah Lokal, . Mahasiswa merasakan peningkatan pemahaman konsep sejarah serta apresiasi terhadap warisan budaya melalui kunjungan langsung ke museum⁴. Observasi menunjukkan bahwa kegiatan lapangan di

³ Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R\&D. Alfabeta.

⁴ Hasil wawancara dengan mahasiswa Program Studi SPI semester V, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2025.

museum memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, memacu daya analitis, dan mendorong diskusi kritis antarmahasiswa⁵.

Namun, tingkat pemanfaatan museum masih tergolong rendah. Faktor penghambat utama meliputi keterbatasan waktu, koordinasi yang kurang optimal antara kampus dan pengelola museum, serta minimnya integrasi kegiatan museum dalam kurikulum formal. Beberapa dosen mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis museum belum menjadi prioritas karena adanya tekanan penyelesaian materi perkuliahan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wibowo (2022) dan Suryani (2021) yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar di museum meningkatkan pemahaman sejarah mahasiswa⁶. Akan tetapi, penelitian ini menyoroti kendala administratif dan perencanaan akademik di tingkat universitas yang lebih dominan daripada yang dilaporkan studi terdahulu. Perbedaan ini mencerminkan konteks lokal Bengkulu, di mana akses dan dukungan institusional terhadap pembelajaran berbasis museum masih berkembang.

Museum berfungsi sebagai 'laboratorium sejarah' yang hidup. Pemanfaatannya bukan sekadar kunjungan wisata, tetapi bagian integral dari proses pembelajaran yang menuntut kolaborasi dosen, mahasiswa, dan pengelola museum. Strategi penguatan kemitraan universitas-museum, penjadwalan kunjungan lapangan secara berkala, serta pengembangan modul pembelajaran berbasis museum sangat disarankan.⁷

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah memberikan nilai tambah signifikan bagi mahasiswa, sejalan dengan tujuan awal penelitian untuk menilai efektivitas dan tantangan integrasi museum dalam kurikulum. Hasil ini mengonfirmasi temuan terdahulu sekaligus menawarkan perspektif baru tentang hambatan lokal yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah di perguruan tinggi.

⁵ Observasi kegiatan pembelajaran lapangan di Museum Negeri Bengkulu, 2025.

⁶ Wibowo, A. (2022). *Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah di perguruan tinggi*. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 5 (2), 145–156.

⁷ Eko Nugroho, *Museologi dan Pendidikan Sejarah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), 88.



Gambar 1. Belajar di Museum
Negri Bengkulu



Gambar 2. Kegiatan Sehari
Bersama Sejarah

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan analisis sumber, serta kesadaran kritis mahasiswa semester 5 UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu terhadap warisan budaya lokal dan nasional. Museum berfungsi sebagai “laboratorium sejarah hidup” yang mampu menghubungkan teori di kelas dengan bukti material, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Kontribusi ini memajukan kajian pendidikan sejarah dengan menambahkan perspektif pembelajaran berbasis pengalaman langsung, melengkapi metode konvensional berbasis teks. Penelitian lanjutan disarankan mengevaluasi dampak jangka panjang kunjungan museum terhadap kemampuan riset, pemikiran historis, dan penerapan

teknologi digital interaktif guna memperkaya proses pembelajaran sejarah di perguruan tinggi..

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu. (2023). *Profil Museum Negeri Bengkulu*. Pemerintah Provinsi Bengkulu.
- Eko Nugroho, *Museologi dan Pendidikan Sejarah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020).
- Hasil wawancara dengan mahasiswa Program Studi SPI semester V, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2025.
- Suryani, N. (2021). *Museum sebagai sumber belajar sejarah: Perspektif keterampilan berpikir kritis*. Jurnal Kajian Pendidikan Sejarah.
- Observasi kegiatan pembelajaran lapangan di Museum Negeri Bengkulu, 2025.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wibowo, A. (2022). *Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah di perguruan tinggi*. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia.