

Optimalisasi Pemanfaatan Museum Balanga Kalimantan Tengah sebagai Media Edukasi Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sejarah Lokal bagi Pelajar

Rahmah¹⁾, Muhammad Husni²⁾

^{1,2)}Universitas Islam Negri Palangka Raya

¹⁾rahmahamrullah747@gmail.com , ²⁾ m.husni@uin-palangkaraya.ac.id

Abstrak. Museum memiliki peran strategis sebagai media pembelajaran sejarah lokal, namun pemanfaatannya di sekolah masih belum optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan pemanfaatan Museum Balanga Kalimantan Tengah sebagai media edukasi interaktif untuk meningkatkan literasi sejarah lokal pelajar. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) dengan melibatkan pengelola museum, mahasiswa MBKM, guru, dan peserta didik. Program dilaksanakan melalui penyampaian materi sejarah lokal, *storytelling*, *guided historical tour*, diskusi reflektif, kuis edukatif, serta pemanfaatan leaflet dan media digital museum. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman peserta terhadap sejarah serta budaya lokal yang terlihat dari keaktifan bertanya, berdiskusi, dan menghubungkan koleksi museum dengan materi pembelajaran. Kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi berbagai metode edukasi interaktif dalam satu model pembelajaran berbasis museum yang menjadikan peserta sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman sejarah lokal melalui pengalaman belajar langsung. Model ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, partisipatif, dan bermakna.

Kata kunci: Museum Balanga, Literasi Sejarah Lokal, Edukasi Interaktif, Pelajar, Sejarah Lokal.

Abstract. Museums play a strategic role as a medium for local history learning; however, their utilization in schools has not yet been optimized. This community service program aims to optimize the use of the Balanga Museum of Central Kalimantan as an interactive educational medium to enhance students' local history literacy. The program employed the *Participatory Action Research* (PAR) approach by involving museum managers, MBKM students, teachers, and students. The activities were carried out through the delivery of local history materials, *storytelling*, *guided historical tours*, *reflective discussions*, *educational quizzes*, and the use of historical leaflets and the museum's digital media. The results indicate increased enthusiasm, active participation, and participants' understanding of local history and culture, as reflected in their active engagement in asking questions, participating in discussions, and connecting museum collections with learning materials. The novelty of this program lies in the integration of various interactive educational methods into a single museum-based learning model that positions participants as active learners in constructing their understanding of local history through direct learning experiences. This model has the potential to serve as an alternative approach to history learning that is more contextual, participatory, and meaningful.

Keywords: Balanga Museum, local history literacy, interactive education, students, local history.

PENDAHULUAN

Literasi sejarah lokal merupakan salah satu aspek penting dalam membangun identitas budaya, karakter, serta kesadaran sejarah generasi muda. Melalui pemahaman terhadap sejarah daerah, peserta didik tidak hanya mengenal peristiwa masa lalu, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya, kearifan lokal, dan identitas masyarakat yang menjadi bagian dari kehidupan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah lokal perlu dikembangkan dengan pendekatan yang lebih kontekstual agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam perkembangannya, sejarah lokal telah lama dipelajari dengan penuh perhatian, antusiasme, bahkan rasa kebanggaan. Akan tetapi, pada abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20, kajian ini sempat dipandang kurang penting oleh pendukung sejarah umum. Meski demikian, sejak pertengahan abad ke-20, sejarah lokal kembali memperoleh perhatian dan makna baru. Banyak sejarawan mulai menekankan pentingnya sejarah lokal sebagai bagian penting dalam memahami identitas masyarakat dan dinamika sejarah secara lebih luas.¹ Selain itu, pembelajaran sejarah lokal juga memiliki potensi besar dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai-nilai budaya dan kearifan lokal menurut.²

Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi sejarah lokal adalah museum. Selain berfungsi sebagai lembaga pelestarian warisan budaya, museum juga berperan sebagai sumber belajar yang menyediakan bukti sejarah autentik melalui berbagai koleksi budaya dan sejarah. Pembelajaran yang memanfaatkan museum memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung (*experiential learning*), sehingga materi sejarah tidak hanya dipahami sebagai hafalan, tetapi juga sebagai pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman sejarah, serta kesadaran budaya peserta didik.³

Museum Balanga merupakan museum yang berada di Kota Palangka Raya dan mulai difungsikan pada 6 April 1973. Pada tahun 1990 museum ini resmi ditetapkan sebagai Museum Negeri Provinsi Kalimantan Tengah. Selanjutnya, berdasarkan Peraturan Gubernur Nomor 64

¹ Kurniawati Maulana Yusuf A, Nurzengky Ibrahim, "Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah," *Visipena* 9, no. 2 (2018).

² Desvian Bandarsyah, "Penguatan Kesadaran Budaya Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah," *Chronologia* 5, no. 1 (2023).

³ Rizki ananda H ddk Bunari, "Pelestarian Sejarah Lokal Melalui Optimalisasi Fungsi Koleksi Museum : Pengabdian Masyarakat Di Museum Sang Nila Utama," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Transformasi Kesejahteraan* 2, no. 1 (2025).

Tahun 2008, statusnya berubah menjadi UPT Museum Kalimantan Tengah. Dalam pengembangannya, museum ini diarahkan sebagai sarana pendidikan berbasis budaya melalui upaya pengenalan serta pelestarian berbagai benda budaya milik Suku Dayak.⁴ Namun demikian, pemanfaatan museum sebagai sarana edukasi sejarah hingga saat ini masih belum berjalan secara optimal dan belum terintegrasi secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Museum Balanga merupakan museum daerah di Kalimantan Tengah yang menyimpan berbagai koleksi sejarah, budaya, adat istiadat, serta kehidupan masyarakat Dayak. Koleksi tersebut menjadi sumber belajar yang potensial dalam mendukung pembelajaran sejarah lokal. Namun demikian, hasil observasi selama pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) menunjukkan bahwa pemanfaatan Museum Balanga sebagai media edukasi masih belum optimal. Pembelajaran sejarah di sekolah umumnya masih didominasi metode ceramah dan buku teks, sedangkan kunjungan edukatif ke museum masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual sehingga pemahaman terhadap sejarah lokal dan warisan budaya daerah masih belum berkembang secara maksimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran sejarah yang mampu menghubungkan materi di kelas dengan sumber sejarah yang autentik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan kegiatan edukasi interaktif berbasis museum melalui storytelling, tur sejarah terpandu (guided historical tour), diskusi reflektif, serta pemanfaatan media digital. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat literasi sejarah lokal melalui pengalaman belajar secara langsung. Berbeda dengan kegiatan kunjungan museum yang umumnya hanya berfokus pada observasi koleksi dan penyampaian informasi secara satu arah, kegiatan pengabdian ini mengembangkan model edukasi interaktif yang mengintegrasikan storytelling, tur sejarah terpandu, diskusi reflektif, pemanfaatan media digital museum, serta leaflet sejarah lokal dalam satu rangkaian pembelajaran. Integrasi berbagai metode tersebut menjadi nilai tambah program karena menempatkan peserta sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam membangun pemahaman sejarah lokal.

⁴ Inten Larasaty, "Strategi Pemasaran UPT Museum Balanga Sebagai Wisata Edukasi Di Kota Palangkaraya," *DESKOVI : Art and Design* 3 (2020): 126–33.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan pemanfaatan Museum Balanga sebagai media edukasi interaktif untuk meningkatkan literasi sejarah lokal pelajar melalui pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif tim pengabdian, pengelola Museum Balanga, guru pendamping, serta peserta didik dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pendekatan PAR dipilih karena menekankan keterlibatan aktif antara tim pengabdian, pengelola Museum Balanga, guru pendamping, serta siswa dan siswi maupun mahasiswa setiap kegiatan.⁵ Kegiatan dilaksanakan di Museum Balanga dengan sasaran pelajar tingkat SD, SMP, SMA, dan mahasiswa. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi sejarah lokal, *storytelling*, *guided historical tour*, diskusi, kuis edukatif, serta pembagian leaflet sejarah lokal sebagai media pendukung pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian berkoordinasi dengan pengelola museum mengenai jadwal, materi, dan teknis kegiatan. Tahap pelaksanaan diawali dengan pengarahan kepada peserta mengenai tujuan kegiatan dan tata tertib di museum, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menggali pengetahuan awal peserta, kemudian kegiatan tur edukatif berbasis *storytelling*, diskusi, dan kuis sejarah. Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta, keaktifan dalam diskusi, serta kemampuan menjawab pertanyaan selama kegiatan sebagai bahan refleksi untuk penyempurnaan program edukasi.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

A. Pemanfaatan Museum Balanga sebagai Media Edukasi Interaktif

1. Bentuk-Bentuk Kegiatan Edukasi yang Dilaksanakan Museum Balanga

Kegiatan edukasi interaktif ini dilaksanakan dalam rangka program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dilaksanakan di Museum Balanga. Selama pelaksanaan program, mahasiswa tidak hanya terlibat dalam kegiatan operasional museum seperti

⁵ Abdul Rahmat and Mira Mirnawati, "AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal," 2020, 62–71.

membantu pengelolaan ruang pameran, menjaga kebersihan koleksi, membantu pelayanan pengunjung, serta mendukung kegiatan administrasi museum, tetapi juga diberikan kesempatan untuk berperan sebagai pemandu dalam kegiatan studi tur edukatif bagi pelajar tingkat SD, SMP, SMA Dan Mahasiswa yang berasal dari Kota Palangka Raya maupun berbagai kabupaten di Kalimantan Tengah.

Pelaksanaan program edukasi diawali dengan penyambutan peserta yang berkunjung ke museum. Sebelum memasuki ruang pameran, penulis sebagai pemandu terlebih dahulu memberikan pengarahan mengenai tujuan kegiatan, tata tertib, serta etika yang harus dipatuhi selama berada di lingkungan museum. Pengarahan ini penting untuk menciptakan suasana kunjungan yang tertib sekaligus menanamkan sikap menghargai warisan budaya dan sejarah yang tersimpan di museum. Beberapa aturan yang disampaikan antara lain larangan melewati batas pengaman koleksi, menyentuh benda koleksi, makan dan minum di dalam ruang pameran, berlari-lari di dalam museum, serta menjaga kesopanan dalam bertutur kata karena sebagian koleksi yang dipamerkan memiliki nilai budaya dan spiritual bagi masyarakat Kalimantan Tengah.



Gambar 1.1: Pengarahan kepada Peserta Studi Tur Museum Balanga

Selain menyampaikan tata tertib, peserta juga diperkenalkan dengan struktur museum yang terdiri atas beberapa gedung pameran, yaitu gedung etnografi, gedung flora dan fauna, serta gedung yang menampilkan sejarah dan perjuangan tokoh daerah Kalimantan Tengah. Sebelum kegiatan dimulai, peserta diajak untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing sebagai bentuk penghormatan dan kesiapan dalam mengikuti kegiatan edukasi.

Setelah tahap pengarahan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan studi tur museum yang dikemas dalam bentuk program edukasi interaktif berbasis *storytelling*. Dalam kegiatan ini, menjelaskan berbagai informasi mengenai sejarah dan budaya Kalimantan Tengah yang tersimpan dalam koleksi museum. Materi yang disampaikan diawali dengan pengenalan profil Kalimantan Tengah, kondisi geografis, keberagaman etnis, hingga berbagai unsur budaya yang berkembang dalam kehidupan masyarakat setempat. Selanjutnya peserta diajak mengenal berbagai koleksi etnografi yang mencerminkan kehidupan masyarakat Dayak, seperti

peralatan rumah tangga tradisional, alat berburu, alat pertanian, senjata tradisional, perlengkapan upacara adat, benda ritual, serta koleksi guci Balanga yang memiliki nilai historis dan budaya yang tinggi.

2. Metode Edukasi Interaktif yang dikembangkan

a. *Storytelling* Berbasis Koleksi Museum

Storytelling menjadi salah satu pendekatan pembelajaran sejarah yang mampu menghubungkan fakta sejarah dengan pengalaman belajar peserta didik melalui penyampaian narasi yang menarik. Dalam kegiatan pengabdian ini, penyampaian materi tidak hanya menjelaskan nama maupun fungsi koleksi Museum Balanga, tetapi juga mengaitkan setiap koleksi dengan latar belakang sejarah, nilai budaya, serta kehidupan masyarakat Dayak di Kalimantan Tengah. Misalnya, ketika menjelaskan benda koleksi seperti guci Balanga, pemandu tidak hanya menerangkan bentuk fisiknya, tetapi juga menjelaskan fungsi guci sebagai simbol status sosial, bagian dari tradisi adat, serta nilai sejarahnya dalam kehidupan masyarakat Dayak. Pendekatan tersebut membuat peserta didik serta masyarakat yang berkunjung ke museum lebih mudah memahami hubungan antara koleksi museum dengan sejarah lokal karena informasi disampaikan dalam bentuk cerita yang runtut dan kontekstual. Selama kegiatan berlangsung, antusiasme peserta terlihat dari meningkatnya frekuensi pertanyaan selama sesi *storytelling*. Dari sekitar 35 peserta, lebih dari 20 peserta aktif mengajukan pertanyaan mengenai fungsi guci Balanga dan ritual masyarakat Dayak. Hal ini menunjukkan bahwa metode *storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan belajar dibandingkan penyampaian informasi secara konvensional. Kondisi ini menunjukkan bahwa *storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan peserta sekaligus memperkuat literasi sejarah lokal siswa maupun mahasiswa.⁶

b. Tur Sejarah Terpandu (*Guided Historical Tour*)

Studi tur sejarah terpandu dengan mengunjungi setiap ruang pameran Museum Balanga secara terarah dan beraturan. Kegiatan ini dipandu oleh tim pengabdian bersama pengelola museum yang memberikan penjelasan mengenai berbagai koleksi arkeologi, etnografi, numismatik, historika, dan benda-benda tradisional dan budaya masyarakat Dayak yang dipamerkan di setiap ruangan. Selama dalam proses kunjungan, peserta tidak

⁶ Miskawi dkk.

hanya mengamati koleksi secara visual, tetapi juga memperoleh penjelasan mengenai asal-usul koleksi, fungsi, nilai sejarah, serta keterkaitannya dengan perkembangan kehidupan masyarakat Dayak di Kalimantan Tengah. Pendekatan ini dapat membuat peserta membangun pemahaman yang lebih komprehensif karena informasi yang diperoleh tidak hanya berasal dari penjelasan lisan, tetapi juga didukung oleh bukti sejarah berupa koleksi yang mereka amati secara langsung di museum balanga.

Pelaksanaan Studi Tur Sejarah Terpadu memberikan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual (*contextual learning*) karena peserta dapat menghubungkan materi sejarah yang sebelumnya dipelajari di dalam kelas dengan bukti nyata yang tersimpan di museum balanga. Pengalaman belajar secara langsung tersebut menjadikan pembelajaran sejarah tidak lagi bersifat abstrak atau hanya berorientasi pada hafalan, melainkan berkembang menjadi proses eksplorasi yang melibatkan kemampuan mengamati, menganalisis, dan menginterpretasikan sumber-sumber sejarah. Dengan demikian, museum balanga berfungsi sebagai laboratorium sejarah yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar berbasis sumber primer sehingga pemahaman terhadap sejarah lokal menjadi lebih mendalam.

Selama kegiatan berlangsung, peserta juga diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada pemandu mengenai koleksi yang menarik perhatian mereka. Interaksi dua arah tersebut mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu, meningkatkan partisipasi peserta, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Selain itu, peserta didik didorong untuk menghubungkan informasi yang diperoleh selama kunjungan dengan materi sejarah yang telah dipelajari di sekolah. Pendekatan ini menunjukkan bahwa guided historical tour tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan observasi koleksi museum, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, interpretatif, dan apresiatif terhadap warisan sejarah serta budaya lokal.

c. Diskusi Reflektif

Kegiatan tur sejarah terpandu selesai dilaksanakan, peserta mengikuti sesi diskusi di setiap selesai pengabdian memaparkan penjelasan setiap benda koleksi dan reflektif yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah diperoleh selama kunjungan yang berlangsung di museum balanga. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta

berdiskusikan makna dan nilai historis dari koleksi yang telah diamati dan disampaikan pengabdi. Diskusi berlangsung secara interaktif dengan melibatkan peserta, tim pengabdi, dan pemandu museum sehingga tercipta komunikasi dua arah yang memungkinkan terjadinya proses pertukaran pengetahuan dan pengalaman belajar.

Melalui kegiatan diskusi reflektif, peserta tidak hanya mengingat informasi yang telah disampaikan selama tur museum, tetapi juga diajak untuk menghubungkan peristiwa sejarah dan warisan budaya yang terdapat di museum dengan kondisi kehidupan masyarakat saat ini. Misalnya, ketika membahas koleksi budaya masyarakat Dayak, peserta diajak merefleksikan pentingnya menjaga nilai-nilai budaya lokal di tengah perkembangan teknologi dan arus globalisasi. Proses refleksi tersebut membantu peserta memahami bahwa sejarah bukan hanya peristiwa masa lalu, tetapi juga memiliki relevansi dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat masa kini.⁷

Diskusi reflektif juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui pertanyaan dan tanggapan yang muncul selama diskusi, peserta terdorong untuk menganalisis informasi, mengemukakan argumentasi, serta menghargai pandangan orang lain. Kegiatan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh secara langsung selama kunjungan museum. Dengan demikian, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi sejarah, tetapi juga sebagai ruang dialog dan refleksi yang mendukung proses pembelajaran yang bermakna.



Gambar 2: Diskusi dengan Siswa

3. Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Museum bagi Pelajar

Metode *storytelling* digunakan untuk menjelaskan latar belakang sejarah dan fungsi setiap koleksi sehingga peserta tidak hanya melihat benda sebagai objek pameran, tetapi juga

⁷ Bunari, "Pelestarian Sejarah Lokal Melalui Optimalisasi Fungsi Koleksi Museum : Pengabdian Masyarakat Di Museum Sang Nila Utama."

memahami makna budaya yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.⁸

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Hal tersebut terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti penjelasan, memperhatikan koleksi museum, serta mengajukan berbagai pertanyaan terkait sejarah dan budaya Kalimantan Tengah. Banyak peserta yang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap fungsi dan asal-usul koleksi tertentu, seperti guci Balanga, senjata tradisional, perlengkapan ritual adat, dan berbagai benda budaya lainnya. Antusiasme peserta juga terlihat ketika pemandu memberikan pertanyaan sederhana mengenai nama, fungsi, maupun sejarah koleksi yang sedang diamati. Sebagian besar peserta berusaha menjawab pertanyaan tersebut dan terlibat dalam diskusi yang berlangsung selama kegiatan.



Gambar 2.1: Antusia Siswa untuk bertanya

Interaksi antara peserta dengan koleksi museum menjadi salah satu aspek penting dalam kegiatan edukasi ini. Peserta tidak hanya memperoleh informasi melalui penjelasan pemandu, tetapi juga dapat mengamati secara langsung berbagai koleksi yang menjadi sumber belajar sejarah lokal. Pengalaman melihat benda-benda bersejarah secara langsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami materi sejarah secara lebih konkret dibandingkan hanya mempelajarinya melalui buku teks di kelas. Kondisi ini sejalan dengan konsep experiential learning yang menekankan bahwa pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta terhadap materi yang dipelajari.

Pelaksanaan program edukasi interaktif di Museum Balanga menunjukkan bahwa museum memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran sejarah lokal yang menarik dan

⁸ Ciwuk Musiana dkk, "Reviving The Hanacaraka: Digital *Storytelling* For Educating And Preserving The Javanese Script And Oral Traditions At Museum Sonobudoyo Yogyakarta," *Proceedings of the 5th ASPIKOM International Communication Conference* 14, no. Aiccon (2025): 327–40.

kontekstual. Melalui kegiatan studi tur yang dipadukan dengan metode storytelling, peserta dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan ketertarikan mereka terhadap sejarah dan budaya daerah.

4. Pemanfaatan Koleksi Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah

Museum Balanga tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pelestarian benda-benda bersejarah, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mendukung pembelajaran sejarah. Koleksi yang beragam serta penyajian edukasi yang interaktif menjadikan Museum Balanga memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Salah satu keunggulannya adalah memberikan pengalaman belajar secara langsung (*experiential learning*), di mana peserta didik dapat mengamati artefak dan dokumen sejarah secara nyata. Pengalaman tersebut membantu peserta didik memahami konteks sejarah secara lebih mendalam dibandingkan hanya melalui buku teks, sekaligus membangun keterhubungan emosional dengan peristiwa dan warisan budaya masa lalu.

Selain itu, Museum Balanga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media penyampaian informasi. Penggunaan media visual dan audiovisual membuat materi sejarah lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kegiatan edukasi juga dapat dipadukan dengan diskusi, simulasi, maupun aktivitas edukatif lainnya yang mendorong peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Melalui pengalaman tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menganalisis informasi, mengajukan pertanyaan, serta menginterpretasikan makna koleksi dan relevansinya terhadap kehidupan masa kini. Oleh karena itu, Museum Balanga memiliki peran strategis sebagai media edukasi yang mampu menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna.⁹

B. Analisis Optimalisasi Museum Balanga dalam Meningkatkan Literasi Sejarah Lokal

1. Efektivitas Program Edukasi Museum terhadap Literasi Sejarah Pelajar

Program edukasi di Museum Balanga menunjukkan indikasi positif terhadap peningkatan literasi sejarah berdasarkan observasi partisipasi peserta, diskusi, dan kemampuan menjawab pertanyaan selama kegiatan. Program ini meliputi penyampaian

⁹ Miskawi dkk, "Lawatan Sejarah Melalui Historical Visit Museum Sebagai Kreasi Media Inovatif Dalam Pembelajaran Sejarah."

materi sejarah lokal, pengenalan koleksi budaya Dayak, storytelling, dan tur edukatif yang memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi melalui keaktifan bertanya mengenai koleksi museum, sejarah masyarakat Dayak, fungsi benda budaya, serta tradisi adat. Tingginya partisipasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis museum mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan pembelajaran di kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa museum sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari sejarah.¹⁰

Pengamatan langsung terhadap koleksi Museum Balanga, seperti guci Balanga, senjata tradisional, perlengkapan upacara adat, dan artefak budaya Dayak, membantu peserta memahami sejarah dan budaya lokal Kalimantan Tengah secara lebih konkret. Selain meningkatkan pemahaman sejarah, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran budaya melalui pengenalan nilai-nilai, tradisi, dan warisan masyarakat Dayak sehingga peserta lebih menghargai identitas budaya daerah. Temuan ini mendukung penelitian yang menyatakan bahwa museum berperan sebagai media pembelajaran sejarah sekaligus sarana pelestarian budaya.

Secara keseluruhan, program ini menunjukkan potensi sebagai media pembelajaran sejarah yang interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung. Pemanfaatan koleksi museum sebagai sumber belajar tidak hanya memperkuat pemahaman sejarah lokal, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sejarah dan kecintaan peserta terhadap budaya daerah. Program edukasi di Museum Balanga menunjukkan indikasi positif terhadap peningkatan literasi sejarah berdasarkan observasi partisipasi peserta, diskusi, dan kemampuan menjawab pertanyaan selama kegiatan. Kegiatan tersebut meliputi penyampaian materi sejarah lokal, pengenalan koleksi budaya Dayak, storytelling, serta tur edukatif yang memungkinkan peserta mengamati koleksi museum secara langsung. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman secara konseptual, tetapi juga pengalaman belajar yang autentik melalui

¹⁰ Grace Olivia et al., "Peran Museum Dalam Meningkatkan Literasi Sejarah Di Kalangan Pelajar: Studi Kasus Museum Uang Gedung Juang 45," *Multidisiplin Ilmu Sosial* 8, no. 8 (2025).

interaksi langsung dengan koleksi sebagai sumber sejarah, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna..

2. Pemanfaatan Teknologi dan Media Digital dalam Edukasi Museum

Perkembangan teknologi informasi mendorong museum bertransformasi menjadi ruang edukasi yang lebih interaktif dan adaptif. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar pengunjung melalui penyajian materi yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Selain mendukung efektivitas kegiatan pemanduan, penggunaan media digital juga menjadi salah satu inovasi yang memperkuat fungsi museum sebagai pusat edukasi sekaligus destinasi wisata sejarah.

Sebagai bagian dari upaya peningkatan layanan edukasi, Museum Balanga telah memanfaatkan media digital untuk menyajikan informasi kepada pengunjung. Salah satu implementasinya adalah penggunaan layar televisi digital yang menampilkan profil gubernur Kalimantan Tengah dari masa ke masa beserta informasi sejarah pemerintahan daerah. Penyajian informasi melalui media visual tersebut memudahkan pengunjung memahami materi sejarah dibandingkan hanya mengandalkan panel informasi konvensional. Pemanfaatan teknologi digital ini menunjukkan komitmen Museum Balanga dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.¹¹

Selain itu, Museum Balanga juga menyediakan photo booth digital sebagai salah satu fasilitas yang mendukung pengalaman belajar pengunjung, khususnya peserta didik. Kehadiran fasilitas ini menjadikan kunjungan museum lebih interaktif dan menyenangkan sehingga museum tidak lagi dipandang sebagai tempat yang monoton, tetapi sebagai ruang edukasi yang menarik. Pemanfaatan media digital tersebut mampu meningkatkan keterlibatan pengunjung selama mengikuti kegiatan edukasi sekaligus memperkuat daya tarik museum sebagai sarana pembelajaran sejarah. Selain photo booth, Museum Balanga memanfaatkan media audiovisual pada ruang pameran untuk menampilkan informasi mengenai sejarah berdirinya museum, profil museum, serta berbagai koleksi budaya dan sejarah yang dimiliki. Penyajian informasi melalui media visual membantu pengunjung

¹¹ Winna Shafanissa Mukhlis dkk, "Pengelolaan Teknologi Digital DiMuseum Kota Bandung (Studi Komparatif Antara Museum Sri Baduga, Museum Gedung Sate, Dan Museum Geologi)," *Prosiding LPPM ISBI Bandung*, n.d., 400–409.

memperoleh gambaran awal mengenai fungsi museum dan nilai historis koleksi sebelum mengikuti tur edukasi. Kehadiran media digital ini juga mendukung tugas pemandu dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta studi tur.¹²



Gambar 3.1: Teknologi Yang Berada Di Museum Balanga

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital di Museum Balanga masih perlu dikembangkan. Saat ini penyampaian informasi masih didominasi oleh penjelasan pemandu dan label koleksi. Oleh karena itu, pengembangan media digital seperti katalog digital, kode QR, video edukasi, aplikasi informasi museum, maupun virtual tour dapat menjadi alternatif untuk memperluas akses informasi dan meningkatkan pengalaman belajar pengunjung.

3. Faktor Pendukung dan Hambatan

a. Faktor Pendukung

Pelaksanaan program edukasi interaktif di Museum Balanga didukung oleh beberapa faktor yang menunjang keberhasilan kegiatan. Salah satu faktor utama adalah keberadaan koleksi museum yang beragam serta memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi. Koleksi berupa benda budaya masyarakat Dayak, peralatan tradisional, senjata adat, perlengkapan upacara, hingga koleksi sumber daya alam Kalimantan Tengah menjadi sumber belajar yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta. Keberhasilan program juga didukung oleh peran aktif pengelola museum yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa MBKM untuk terlibat dalam pelayanan edukasi dan memandu kegiatan studi tur. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif peserta dalam menyimak penjelasan, mengamati koleksi museum, berdiskusi, serta mengajukan pertanyaan mengenai sejarah, budaya, dan kehidupan masyarakat Dayak. Keterlibatan peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa

¹² Rini UNTari dkk, "Perencanaan Penyusunan Materi Pemanduan Wisata Dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Di Museum Gedung Juang Bekasi," *Prosiding Semesta*, 2021, 27–33.

Museum Balanga mampu menjalankan fungsinya sebagai media edukasi yang mendukung pembelajaran sejarah lokal melalui pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna.

b. Faktor Hambatan

Meskipun program edukasi interaktif di Museum Balanga berjalan dengan baik, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala. Tidak seluruh koleksi dilengkapi dengan informasi yang memadai, sementara banyaknya koleksi dan keterbatasan waktu membuat pemandu belum dapat menjelaskan setiap koleksi secara rinci. Selain itu, media edukasi interaktif dan pemanfaatan media sosial museum masih terbatas sehingga penyampaian informasi lebih banyak bergantung pada penjelasan pemandu. Pengembangan media digital, kode QR pada koleksi, seperti video edukasi, katalog digital, dan aplikasi museum, dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan akses informasi dan pengalaman belajar pengunjung. Perbedaan usia serta jenjang pendidikan peserta juga menuntut pemandu menyesuaikan metode penyampaian. Meskipun demikian, program ini tetap mampu mendukung fungsi Museum Balanga sebagai pusat edukasi, pelestarian budaya, dan pengembangan literasi sejarah lokal.

SIMPULAN

Optimalisasi pemanfaatan Museum Balanga melalui kegiatan edukasi interaktif mampu mendukung peningkatan literasi sejarah lokal pelajar dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung. Antusiasme serta keterlibatan aktif peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat pelestarian budaya, tetapi juga sebagai sumber belajar yang efektif. Kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan model edukasi yang mengintegrasikan *storytelling*, *guided historical tour*, diskusi reflektif, leaflet sejarah lokal, dan media digital dalam satu rangkaian pembelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar sejarah yang lebih bermakna dibandingkan kunjungan museum yang bersifat observatif.

SARAN

Museum Balanga perlu terus mengembangkan media edukasi digital, seperti kode QR, katalog digital, video edukasi, dan virtual tour untuk memperkaya pengalaman belajar

pengunjung. Selain itu, kerja sama antara museum dan sekolah perlu diperkuat agar kegiatan edukasi berbasis museum dapat diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam pembelajaran sejarah lokal. Penelitian atau kegiatan pengabdian selanjutnya juga dapat mengukur efektivitas model edukasi interaktif ini secara kuantitatif sehingga dampaknya terhadap peningkatan literasi sejarah lokal dapat dibuktikan secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pengelola dan staf Museum Balanga atas dukungan dan kesempatan yang diberikan selama pelaksanaan program MBKM. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, pihak kampus, guru, siswa, mahasiswa, serta seluruh pihak yang telah berpartisipasi dan mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian serta penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Susilo dkk. "Revitalizing History Learning Through A Historical Literacy Approach At The Garuda Sriwijaya Subkoss Museum." *Historica*, 2025.
- Ali Guntur, Abdul Syukur, Umasih. "Kraton Buton Sebagai Sumber Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah." *Pendidikan Sejarah* 7, no. 1 (2018): 84–98.
- Anditya Wiganingrum dkk. "Meningkatkan Literasi Sejarah Lokal Peserta Didik SMK Negeri 2 Wonogiri Melalui Bahan Ajar Digital Perjuangan Mangkunegara I." *Ilmiah Global Education* 6, no. 2 (2025): 695–703.
- Bandarsyah, Desvian. "Penguatan Kesadaran Budaya Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah." *Chronologia* 5, no. 1 (2023).
- Bunari, Rizki ananda H ddk. "Pelestarian Sejarah Lokal Melalui Optimalisasi Fungsi Koleksi Museum : Pengabdian Masyarakat Di Museum Sang Nila Utama." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Transformasi Kesejahteraan* 2, no. 1 (2025).
- Ciwuk Musiana dkk. "Reviving The Hanacaraka: Digital Storytelling For Educating And Preserving The Javanese Script And Oral Traditions At Museum Sonobudoyo Yogyakarta." *Proceedings of the 5th ASPIKOM International Communication Conference* 14, no. Aiccon (2025): 327–40.
- Dedi Asmara. "Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 2 (2019): 10–20.
- Diaz Chatulistiwa dkk. "Pran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah." *Pendidikan Transformatif (JPT)* 03, no. 02 (2024): 122–31.
- Inten Larasaty. "Strategi Pemasaran UPT Museum Balanga Sebagai Wisata Edukasi Di Kota Palangkaraya." *DESKOVI : Art and Design* 3 (2020): 126–33.
- Maulana Yusuf A, Nurzengky Ibrahim, Kurniawati. "Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah." *Visipena* 9, no. 2 (2018).
- Miskawi dkk. "Lawatan Sejarah Melalui Historical Visit Museum Sebagai Kreasi Media Inovatif Dalam Pembelajaran Sejarah" 6, no. 2 (2024).
- Olivia, Grace, Uli Tarigan, Raudhatul Janna, Thalita Zahra, Yusrah Ardini Pane, Muhammad Syukri, and Sri Windari. "Peran Museum Dalam Meningkatkan Literasi Sejarah Di Kalangan Pelajar: Studi Kasus Museum Uang Gedung Juang 45." *Multidisiplin Ilmu Sosial* 8, no. 8 (2025).
- Rahmat, Abdul, and Mira Mirnawati. "AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal," 2020, 62–71.
- Rini UNTari dkk. "Perencanaan Penyusunan Materi Pemanduan Wisata Dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Di Museum Gedung Juang Bekasi." *Prosiding Semesta*, 2021, 27–33.
- Sutrisno Mohamad dkk. "Optimalisasi Peran Museum Sebagai Sumber Pelestarian Budaya Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah." *Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. c (2024): 197–202.
- Winna Shafanissa Mukhlis dkk. "Pengelolaan Teknologi Digital Di Museum Kota Bandung (Studi Komparatif Antara Museum Sri Baduga, Museum Gedung Sate, Dan Museum Geologi)." *Prosiding LPPM ISBI Bandung*, n.d., 400–409.