

## The Role of Digitizing Museum Collections as a Strategic Effort to Deepen Educational Insights into the Influence of History in the Modern Era

Rayhan Faza Surya Daffa<sup>1</sup>✉, Putri Khoirunisa<sup>2</sup>  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya<sup>1</sup>  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya<sup>2</sup>  
✉ [suryadaffarayhanfaza@gmail.com](mailto:suryadaffarayhanfaza@gmail.com)

### Abstract:

In the digital age, history education is often limited to online sources such as Google, academic articles, and AI. However, studying history requires fieldwork, such as examining primary archives, researching artifacts, and receiving direct instruction from historians with extensive experience in historical research. This study aims to examine the role of museums as digital-based historical education platforms. In this research, we employed qualitative methods, including literature review and observations at several museums. The findings indicate that museums serve not merely as repositories for historical artifacts but as providers of various digital tools, making them attractive tourist destinations for visitors. These include a variety of historical illustrations that can be scanned into 3D as tools for cool and aesthetically pleasing selfies and videos to document memorable visits. There are also digital displays that feature historical descriptions for each collection of historical artifacts, as well as digitized pages from manuscripts. Museum docents play a crucial role in guiding visitors, providing education on the interpretation of digital records, explaining the museum's collection of historical artifacts, and demonstrating the museum's engaging digital features, all of which enhance the visitor experience.

**Keywords:** Museum, Education, Digitization

### Abstrak:

Dalam era digital, pembelajaran sejarah seringkali terbatas pada sumber daring seperti Google, artikel ilmiah, dan AI. Padahal dalam mempelajari sejarah perlu yang namanya studi lapangan seperti membaca arsip primer, meneliti benda peninggalan, serta mendapatkan edukasi langsung dari para ahli sejarah yang telah berpengalaman lebih dalam penelitian sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran museum sebagai media edukasi sejarah berbasis digital. Dalam penelitian ini kami menggunakan metode kualitatif berupa studi pustaka dan observasi ke beberapa museum. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peran museum bukan sekedar tempat disimpannya benda sejarah tetapi sebagai penyedia berbagai macam perangkat digital yang menjadikannya tempat wisata menarik untuk pengunjung. Dimulai dari berbagai macam gambar ilustrasi sejarah yang dapat di-*scan* menjadi 3D sebagai sarana swafoto dan video keren serta estetik untuk dokumentasi kenangan kunjungan mengesankan. Ada pula papan digital yang memasang postingan deskripsi sejarah di setiap koleksi benda peninggalan bersejarah serta memosting potongan halaman manuskrip-manuskrip terdigitalisasi. Peran krusial dari pemandu Museum sebagai *guiding* bagi para pengunjung untuk memberikan edukasi terkait pemaknaan catatan digital, memberikan penjelasan terkait koleksi benda

peninggalan bersejarah, serta mengajarkan fitur-fitur digitalisasi menarik di museum yang menambah kesan baik bagi pengunjung.

**Kata Kunci:** Museum, Edukasi, Digitalisasi

## ملخص البحث:

في العصر الرقمي، غالبًا ما يقتصر تعلم التاريخ على المصادر الإلكترونية مثل جوجل والمقالات العلمية والذكاء الاصطناعي. في حين أن دراسة التاريخ تتطلب ما يُعرف بالدراسة الميدانية، مثل الاطلاع على الأرشيفات الأولية، وفحص الآثار التاريخية، والحصول على تعليم مباشر من خبراء التاريخ ذوي الخبرة الأعمق في مجال البحث التاريخي. تهدف هذه الدراسة إلى تقييم دور المتاحف كوسيلة تعليمية للتاريخ تعتمد على التكنولوجيا الرقمية. وقد استخدمنا في هذه الدراسة منهجًا نوعيًا شمل المراجعة النظرية والمراقبة الميدانية في عدد من المتاحف. أظهرت نتائج الدراسة أن دور المتحف لا يقتصر على كونه مجرد مكان لحفظ القطع التاريخية، بل يمتد ليشمل توفير مجموعة متنوعة من الأجهزة الرقمية التي تجعله وجهة سياحية جذابة للزوار. بدءًا من مجموعة متنوعة من الصور التوضيحية التاريخية التي يمكن مسحها ضوئيًا بتقنية ثلاثية الأبعاد لتكون وسيلة رائعة وجمالية لالتقاط الصور الذاتية ومقاطع الفيديو لتوثيق ذكريات الزيارة التي لا تُنسى. كما توجد لوحات رقمية تعرض منشورات وصفية تاريخية لكل مجموعة من القطع الأثرية، بالإضافة إلى نشر مقتطفات من صفحات المخطوطات التي تمت رقمنتها. يلعب مرشدو المتحف دورًا حاسمًا في توجيه الزوار لتثقيفهم بشأن تفسير السجلات الرقمية، وتقديم شرح حول مجموعة القطع الأثرية التاريخية، بالإضافة إلى تعريفهم بالميزات الرقمية المثيرة للاهتمام في المتحف، مما يضيف انطباعًا إيجابيًا لدى الزوار.

الكلمات المفتاحية: متحف، تعليم، رقمنة

## PENDAHULUAN

Di era Modern yang didominasi oleh perangkat digital ini menjadi sangat mudah bagi para pemuda dalam mempelajari sejarah hanya dengan mengakses melalui internet dan AI. Museum yang sudah bertahun-tahun lamanya sebagai sarana yang direkomendasikan melayani para pengunjung yang ingin belajar lebih banyak tentang sejarah kini semakin terdesak oleh tantangan perkembangan zaman.

Dalam catatan Artikel jurnal Pengaruh Literasi Digital Pada Era Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Wanda, n.d.) tercatat bahwa Generasi

muda, terutama Gen Z yang telah menginjak usia matang saat ini cenderung terlalu nyaman hanya bergantung mencari wawasan di perangkat gadget nya masing-masing.

Sebagian diantaranya sudah terlalu percaya diri dengan wawasan sejarahnya hanya bermodal wikipedia, jurnal, dan data-data hasil perangkat AI. Padahal AI sebagai perangkat yang paling banyak digunakan dalam penelitian ilmiah secara instan untuk mencari sumber sejarah hanyalah perangkat yang mempermudah mencari informasi dari catatan-catatan yang terpublish secara umum di internet. Selain itu tidak semua catatan-catatan sejarah itu terpublish secara umum di internet. AI tidak selalu menjadi solusi terbaik dalam mempelajari sejarah secara mendalam. Akan tetapi sebagian masyarakat luas masih banyak yang belum menyadari itu.

Penelitian kami bertujuan untuk mempresentasikan hasil kajian kami terkait peran museum sebagai sarana paling di rekomendasikan untuk tempat wisata edukatif yang menarik bagi pengunjung untuk memberikan pendalaman wawasan sejarah yang lebih kredibel dan terpercaya di tengah terbatasnya AI dalam memberikan informasi sejarah yang belum memaparkan informasi sejarah yang lebih akurat.

Dari sini Museum masih memiliki peluang untuk bangkit dan tetap berperan penting sebagai sarana pendalaman wawasan sejarah bagi masyarakat. Dalam buku resmi Pedoman Standarisasi Museum disebutkan bahwa standarisasi museum umum adalah sebagai tempat pemberi wawasan tentang berbagai cabang seni, peristiwa, disiplin ilmu dan teknologi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Dalam proses penelitian ini kami menggunakan Metode Penelitian Studi Pustaka (*Library Research*). Yaitu kami mengumpulkan berbagai macam kajian literatur (*literature review*), diantaranya adalah artikel jurnal penelitian terdahulu yang mengkaji tentang kurangnya ketertarikan masyarakat terhadap museum, peran dan pemanfaatan museum sebagai media belajar dan tempat wisata bagi masyarakat serta buku-buku panduan tentang museum.

Berikut catatan studi pustaka yang kami kutip terdiri dari 3 jenis rujukan dari artikel jurnal *penelitian terdahulu*, yaitu rujukan tentang peran museum, rujukan tentang pemanfaatan

museum, dan rujukan tentang pengaruh museum serta kondisi sosial masyarakat di era digital.

Artikel Jurnal Penelitian sebagai rujukan tentang peran museum bagi masyarakat: Optimalisasi Peran Museum sebagai Sumber Pelestarian Budaya dalam Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah karya Sutrisno Mohamad, Renol Hasan dan, Asmun Wantu. Kemudian yang kutipan kedua untuk rujukan dalam pemanfaatan museum diantara: Adaptasi Digital: Upaya Menghidupkan Kembali Roh Museum, karya Silvia Asril. Lalu yang terakhir tentang tentang pengaruh museum serta kondisi sosial masyarakat di era digital diantaranya: Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi karya dari Elfa Mustika Wanda, Pengaruh Penerapan Konsep Digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta karya Friska Ariani Br Sitepu dan, Annisaa Nurul Atiqah, A Study on: Adoption of Digital Technology (AI) for Gen Z in Museum Through "Co-Creation through Interaction Framework" karya Chin Ong How, Lay Hong Tan, Syaiful Rizal Hamid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Peran museum sebagai media edukasi sejarah berbasis digital dalam meningkatkan minat dan pengalaman belajar pengunjung

Museum kontemporer kini sudah melebihi bayangan lama sebagai tempat penyimpanan barang-barang yang tidak berbicara. Di masa kini yang semakin digital museum berubah menjadi tempat belajar yang lebih seru, menarik dan mudah dijangkau, sehingga secara dasar mengubah cara masyarakat khususnya anak muda mengakses dan berinteraksi dengan sejarah. Selain itu, tantangan utamanya adalah menjadikan platform hiburan digital ini sebagai media edukasi sejarah yang efektif sehingga bisa meningkatkan minat dan memperdalam pengalaman belajar pengunjung dalam mengakses dan memahami sejarah.

Sebelumnya pengunjung hanya bisa membayangkan peristiwa masa lalu melalui teks dan

gambar yang tidak bergerak di balik kaca etalase. Kini teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) memungkinkan pengunjung benar-benar memasuki situasi tersebut dan merasakan suasana masa lalu secara langsung. Di Museum Samarinda pengunjung bisa mengeksplorasi cerita legenda dari masyarakat setempat melalui media interaktif seperti hologram dan layar sentuh sehingga belajar sejarah tidak terasa membosankan bagi generasi sekarang (ANTARA, 2026). Sementara itu, Museum Pendidikan Nasional UPI membuat aplikasi yang menarik dengan menggabungkan film digital, kecerdasan buatan dan realitas augmentasi, sehingga pengunjung bisa melihat dan mendengar rekonstruksi sejarah secara lebih visual dan mendalam, yang membuat mereka lebih tertarik untuk mengetahui lebih banyak (BERITA UPI, 2025).

Peningkatan minat ini disebabkan oleh sifat teknologi digital yang sesuai dengan cara belajar generasi sekarang yaitu berbasis visual, interaktif dan melibatkan partisipasi aktif. Generasi Z dan milenial adalah "digital natives" yang terbiasa dengan stimulasi multisensori. Media digital seperti animasi 3D, video kreatif atau virtual tour 360° menjadi bentuk presentasi yang biasanya lebih menarik, visual dan interaktif dibandingkan metode pengajaran satu arah yang hanya melalui ceramah saja. Penelitian di Museum Sri Baduga menunjukkan bahwa penggunaan video kreatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik dan mudah dipahami bagi generasi muda. Selain itu, video ini juga membantu memperluas akses pendidikan di museum melalui platform online (Telkom University, 2025a). Penelitian lanjutan terhadap pengunjung Generasi Z di museum yang sama menemukan bahwa faktor-faktor seperti minat, motivasi, dan kemampuan digital memengaruhi cara pengunjung merespons dan menerima informasi yang disajikan oleh museum (Telkom University, 2025b).

Pengalaman belajar kini berubah dari hanya tentang pemikiran menjadi pengalaman yang menyeluruh yang melibatkan perasaan dan sensasi. Teknologi imersif bisa membuat orang merasa gembira, kagum dan termotivasi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua metode tersebut sama-sama memiliki nilai sebagai sumber belajar. Selain itu penelitian di Museum

Pendidikan Nasional menunjukkan bahwa pengunjung menggunakan VR sebagai alat belajar untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang dibutuhkan, memenuhi kebutuhan informasi mereka melalui pameran yang dapat diakses dari jarak jauh (Nugraha et al., 2025).

Keunggulan lain yang penting dari museum digital adalah kemampuannya mencapai berbagai kalangan secara inklusif dan demokratis sehingga menghilangkan hambatan karena lokasi atau kondisi ekonomi. Penerapan virtual tour di Museum Purbakala Pugung Raharjo, Lampung, berhasil memicu minat belajar sejarah dan meningkatkan keinginan pengguna untuk mengunjungi museum secara langsung. Aplikasi berbasis panorama 360 derajat ini dilengkapi dengan narasi suara, informasi berupa teks serta tanda interaktif yang membantu meningkatkan pengalaman belajar pengguna (Ardi & Artaye, 2025). Inisiatif Virtual Museum of Majapahit oleh Universitas Brawijaya memungkinkan masyarakat dari berbagai latar belakang untuk mempelajari kejayaan kerajaan Majapahit tanpa terbatas oleh lokasi geografis, sekaligus membantu memperkuat pemahaman budaya dan sejarah masyarakat Indonesia (Sahiruddin, n.d.).

Museum juga membangun platform digital agar perannya lebih optimal. Platform ini bukan hanya tambahan tetapi menjadi sumber belajar yang mandiri, valid dan terstruktur. Situs web museum dan ensiklopedia digital kini diurus dengan ilmu pengetahuan sehingga menjadi sumber informasi yang dapat dipercaya bagi para siswa dan guru. Penelitian terhadap 180 siswa SMA di Pekanbaru menunjukkan bahwa menggunakan situs web museum sebagai bahan belajar sejarah memberikan dampak besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis siswa (Fikri et al., 2023). Berbagai upaya ini menunjukkan bahwa museum kini bukan lagi sekadar tambahan dalam pelajaran sejarah melainkan bagian penting dalam proses belajar yang membantu memperkaya materi kurikulum.

Peran museum sebagai media pembelajaran sejarah berbasis digital adalah

menghubungkan masa lalu dengan masa kini melalui pengalaman yang sesuai. Museum menggunakan teknologi untuk mengubah cara belajar sejarah, dari hanya menghafal menjadi pengalaman seru yang menghibur dan membuat ingatan lebih tajam. Namun museum juga bertransformasi dengan menghadirkan media edukasi melalui teknologi 3D interaktif. Dari hasil survei, 98% pengunjung menyatakan bahwa aplikasi tersebut sangat membantu dalam memahami koleksi karya masterpieces, menjadi bukti nyata perubahan yang terjadi (Yuwono et al., 2025). Simbiosis antara kurasi ilmiah, fasilitas fisik dan kemasan digital membuat museum tetap hidup, relevan dan dicintai sebagai ruang belajar yang mencerdaskan sekaligus menghibur. Museum sekarang bukan hanya tempat menyimpan kenangan masa lalu tetapi juga ruang yang hidup dan memberi inspirasi untuk masa depan.

## **2. Bentuk digitalisasi yang diterapkan museum dalam penyajian koleksi dan informasi sejarah kepada pengunjung**

Bentuk dari edukasi digitalisasi yang diterapkan di museum, diantaranya seperti di Museum Islam Seni Indonesia yang dari zona ruang pertama pengunjung disajikan Audio visual berupa layar lebar yang menayangkan cerita tentang sejarah awal mula munculnya Islam dimulai dari murottal Al-Qur'an sebagai opening, lalu diawali dengan cerita lahirnya Rasulullah Muhammad *Sholallahu Alaihi wa Salam*, dilanjutkan dengan masa perjuangan dakwah beliau, lalu masa kepemimpinan Khulafaur Rasyidin yang secara aktif melakukan perluasan dakwah dan ekspansi wilayah, dilanjutkan berbagai Daulah Dinasti Islam, lalu diakhiri dengan persebaran Islamisasi di Nusantara yang dikenal masuk secara damai melalui perdagangan, pernikahan dan akulturasi budaya.

Selain itu Museum ini, memiliki gambar-gambar lukisan ilustrasi berbasis AR yang dapat diakses ke bentuk 3D menggunakan kamera khusus Museum tersebut. Gambar-gambar tersebut berperan penting bagi pengunjung terutama bagi mereka yang cenderung menyukai swafoto dan video. Dengan adanya berbagai gambar AR yang berbeda-beda dipajang di sepanjang dinding zona Museum memberikan kesan yang bagus bagi para pengunjung.



**Gambar 1:** Dua Swafoto pengunjung sedang berpose dengan gambar ilustrasi tokoh Islam AR 3D. Adanya gambar AR 3D adalah wujud dari digitalisasi museum yang berperan sebagai pemberi kesan indah bagi pengunjung.

Ada juga juga Museum Digital Unair memiliki inovasi dialih mediakan berbagai macam arsip bersejarah Unair ke bentuk digital menggunakan teknologi AI berbasis kamera dengan fitur sensor. Di setiap arsip yang di scanning akan terdeteksi dan secara otomatis memicu tampilan visual dengan audio. Inovasi ini menjadikan museum sebagai destinasi wisata digital yang kental dan modernis bagi para wisatawan, terutama bagi para mahasiswa peneliti sejarah akan merasa lebih betah dalam menerima edukasi dari kecanggihan media AI digital dari museum.



**Gambar 2:** Arsip Museum yang diakses ke dalam bentuk digital menampilkan visual dengan audio.



**Gambar 3:** terdapat paoan digital yang menuliskan sejarah para tokoh penting yang terlibat dalam perkembangan Universitas Airlangga.

Di zona lainnya ada papan digital layar sentuh yang menampilkan para tokoh penting bagi sejarah perkembangan Universitas Airlangga. Papan digital ini adalah salah satu media dari digitalisasi

yang berperan sebagai media yang menjadikannya lebih nyaman dan tidak membosankan untuk dibaca terutama bagi mereka yang terbiasa membaca menggunakan perangkat digital seperti Android dan Laptop.

Sama seperti Museum Islam Seni Indonesia, Museum Digital Unair juga memiliki visual interaktif berbasis teknologi berupa layar lebar yang menceritakan tentang sejarah panjang Unair yang berdiri sebagai Sekolah Kedokteran Hindia Belanda pada tahun 1913 hingga resmi berubah nama sebagai Universitas Airlangga pasca Kemerdekaan di tahun 1954 dan resmi berstatus perguruan tinggi negeri.

### **3. Peran Pemandu Museum Dalam Membantu Pengunjung Memahami Koleksi Sejarah Serta Memanfaatkan fitur-fitur digital di museum**

Pemandu museum memainkan peranan penting sebagai jembatan hidup antara koleksi sejarah dan para pengunjung. Mereka bukan hanya penyampai informasi melainkan juga penerjemah yang mengubah benda-benda tanpa suara menjadi kisah yang penuh makna. Martin Gutari seorang pemandu di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru yang telah berkarya selama 16 tahun, menegaskan bahwa museum bukanlah lokasi untuk menyimpan barang-barang kuno melainkan tempat pendidikan yang merefleksikan identitas dan karakter daerah, setiap koleksi memiliki cerita yang terikat erat dengan sejarah masyarakat dan tugas pemandu adalah menyampaikannya dengan cara yang mudah dimengerti tanpa mengurangi nilai sejarahnya ("Kisah Pengabdian Staf Senior", 2026). Oleh karena itu pemandu berperan sebagai penafsir yang menghidupkan artefak dalam pikiran pengunjung sehingga warisan budaya tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dipahami secara mendalam.

Untuk memastikan bahwa fungsi edukatif tersebut berjalan dengan baik, pemandu museum menerapkan cara komunikasi yang fleksibel sesuai dengan latar belakang para pengunjung. Penelitian di Museum Sonobudoyo Yogyakarta menunjukkan bahwa saat berhadapan dengan kelompok siswa sekolah dasar, pemandu menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan mengadakan kegiatan interaktif untuk menjaga minat mereka (Jati, 2025). Hal yang sama juga ditemukan di Museum Tekstil Jakarta, di mana pemandu diharapkan mampu berinteraksi dengan berbagai jenis pengunjung, mulai dari para pelajar hingga turis asing serta siap memberikan jawaban terhadap berbagai pertanyaan yang muncul (Lilianti, 2024). Kemampuan untuk

menyesuaikan narasi ini sejalan dengan studi komunikasi yang menekankan pentingnya keterampilan interpersonal dan kelompok sebagai fondasi dalam proses pendidikan museum ("Komunikasi Pemandu Museum", 2026). Pendekatan yang fleksibel ini adalah kunci yang menjadikan setiap kunjungan sebagai pengalaman belajar yang bersifat pribadi dan relevan bagi siapa saja yang hadir.

Di era digital pemandu museum juga berfungsi sebagai penghubung yang mengaitkan pengunjung dengan berbagai teknologi interaktif. Contohnya di Museum Mpu Tantular di Jawa Timur, pemandu menggunakan kacamata virtual reality (VR) untuk mengajak pengunjung menjelajahi artefak dengan cara yang imersif pengunjung bisa "menyentuh" dan "mengambil" kendi virtual dari beragam sudut pandang ("Klik Sentuh dan Pindai", 2023). Di sisi lain aplikasi seperti Nugie (Nusantara Guide) dari Universitas Brawijaya mengintegrasikan teknologi augmented reality, VR, dan navigasi 3D untuk membantu pengguna menjelajah koleksi secara bersamaan; di sini, pemandu memberikan bantuan kepada pengunjung dalam menggunakan alat dan menghubungkan konten digital dengan narasi tur yang ada ("Pusat Studi Peradaban Luncurkan Nugie", 2026). Munculnya teknologi ini tidak sepenuhnya menggantikan peran pemandu manusia. penelitian di Museum Sri Baduga membuktikan bahwa media digital berfungsi sebagai pelengkap yang meningkatkan pengalaman belajar bukan sebagai pengganti, pendekatan komunikasi hibrida yang mengkolaborasikan narasi pemandu dengan media digital justru menghasilkan pengalaman belajar yang lebih inklusif ("Komunikasi Pemandu Museum", 2026). Temuan ini sejalan dengan penelitian internasional yang menyatakan bahwa masa depan kepemanduan museum terletak pada hubungan simbiosis antara pemandu manusia dan pemandu digital, di mana teknologi menguatkan elemen personal, empati dan improvisasi yang hanya dapat diberikan oleh manusia (Antoniou et al., 2021).

Dengan demikian, pemandu museum di era digital memegang berbagai peran yaitu sebagai interpreter yang menghidupkan sejarah sebagai komunikator yang menyesuaikan penyampaian sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan sebagai fasilitator yang menghubungkan pengunjung dengan fitur-fitur digital. Kombinasi antara kehangatan narasi pribadi dan dukungan teknologi interaktif inilah yang menciptakan ekosistem pembelajaran menyeluruh, memastikan museum tetap relevan sebagai tempat edukasi dan refleksi bagi generasi sekarang dan yang akan datang.

## KESIMPULAN

Transformasi museum dari gudang artefak bisu menjadi ruang belajar imersif dan interaktif telah menegaskan perannya sebagai media edukasi sejarah yang sangat efektif bagi generasi masa kini. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Augmented Reality, Virtual Reality, dan tur virtual 360°, museum mampu mengkonkretkan narasi sejarah yang abstrak ke dalam pengalaman multisensori yang selaras dengan gaya belajar visual, interaktif, dan partisipatif khas "digital natives", sehingga berhasil meningkatkan minat sekaligus memperdalam pemahaman pengunjung. Lebih dari itu, kehadiran platform digital telah mendemokratisasi akses terhadap warisan budaya dengan meruntuhkan batasan geografis dan ekonomi, menjadikan museum sebagai sumber belajar mandiri yang valid dan inklusif bagi pelajar di seluruh pelosok negeri. Simbiosis antara kurasi ilmiah dan kemasan digital inilah yang pada akhirnya mentransformasi pembelajaran sejarah dari sekadar hafalan menjadi petualangan imersif yang membekas, menempatkan museum bukan lagi sebagai pelengkap kurikulum, melainkan sebagai mitra integral dalam proses pembelajaran yang hidup, relevan, dan menginspirasi masa depan.

Selain itu kita dapat pelajaran bahwa inovasi digitalisasi Museum itu berperan penting sebagai media edukasi yang lebih menarik dalam mempelajari sejarah. Inovasi digital museum akan menjadikan museum sebagai tempat wisata edukatif yang sangat menarik dan senantiasa hadir di setiap perkembangan zamannya. Adanya Pemandu wisata sebagai ahli sejarah berperan pula dalam pengkajian pengetahuan sejarah yang lebih kredibel dikarenakan adanya pendampingan pemandu museum yang lebih ahli sebagai pengantar dalam pendalaman pengetahuan sejarah bagi para pengunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

- (Wanda, n.d.)Wanda, E. M. (n.d.). PENGARUH LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z TERHADAP PERGAULAN SOSIAL DI ERA KEMAJUAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, Volume 3.
- ANTARA. (2026, 18 April). Museum Samarinda pikat generasi muda dengan digital interaktif. ANTARA News Kalimantan Timur. <https://kaltim.antaranews.com/berita/260581/museum-samarinda-pikat-generasi-muda-dengan-digital-interaktif>
- Antoniou, A., et al. (2021). 'Real change comes from within!': Towards a symbiosis of human and digital guides in the museum. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 15(1), 1–24. <https://doi.org/10.1145/3465557>
- Ardi, M. M., & Artaye, K. (2025). Penerapan virtual tour Museum Purbakala Pugung Raharjo

- sebagai sistem pembelajaran sejarah [Skripsi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya]. Repo Darmajaya. <http://repo.darmajaya.ac.id/id/eprint/19162>
- BERITA UPI. (2025, 3 September). Inovasi pendidikan: Tim peneliti Museum Pendidikan Nasional UPI uji coba produk hasil penelitian BIMA 2025. BERITA UPI. <https://berita.upi.edu/inovasi-pendidikan-tim-peneliti-museum-pendidikan-nasional-upi-uji-coba-produk-hasil-penelitian-bima-2025/>
- Fikri, A., et al. (2023). Digital museums as learning platforms: Assessing their impact on historical education. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(4), 240–251. <https://doi.org/10.17977/um011v11i42023p240-251>
- Jati, L. L. (2025). Peran pemandu dalam meningkatkan edukasi budaya bagi rombongan anak sekolah dasar di Museum Sonobudoyo [Laporan magang, Politeknik Negeri Jember]. Sipora. <https://sipora.polije.ac.id/48280/>
- Kisah pengabdian staf senior: Penjaga dan pemandu Museum Sang Nila Utama. (2026, 21 April). Media Center Riau. <https://mediacenter.riau.go.id/read/94583/kisah-pengabdian-staf-senior-penjaga-dan-pema.html>
- Klik sentuh dan pindai, bisa belajar beragam arca serta topeng Malangan. (2023, 22 Mei). Jawa Pos. <https://www.jawapos.com/features/01682963/klik-sentuh-dan-pindai-bisa-belajar-beragam-arca-serta-topeng-malangan?page=1>
- Komunikasi pemandu museum dan pemahaman pengunjung terhadap koleksi Denah Jawa Barat. (2026). Garuda – Garba Rujukan Digital. Diakses 13 Mei 2026, dari <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/author/view/9806080>
- Lilianti, M. (2024). TA: Peran tour guide di Museum Tekstil Jakarta [Tugas Akhir Diploma, Politeknik Negeri Lampung]. Repository Polinela. <https://repository.polinela.ac.id/5776/>
- Nugraha, H., Rusmana, A., & Khadijah, U. L. S. (2025). Enhancing visitor learning and information access through Virtual Reality at the Museum Pendidikan Nasional. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. <https://jurnal.ugm.ac.id/v3/BIP/article/view/12836>
- Pusat Studi Peradaban luncurkan Nugie. (2026). Prasetya UB. Diakses 13 Mei 2026, dari <https://prasetya.ub.ac.id/pusat-studi-peradaban-luncurkan-nugie/>
- Sahiruddin. (n.d.). *Virtual Museum of Majapahit*. UB Press. <https://ubpress.ub.ac.id/?p=8159>
- Telkom University. (2025a). Konten digital sebagai jembatan edukasi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung melalui video kreatif di Museum Sri Baduga. Open Library Telkom University. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/232335/>
- Telkom University. (2025b). Generation Z's response to direct and virtual visits to the Sri Baduga Museum. Open Library Telkom University. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/241961/>
- Yuwono, A. A., et al. (2025). Educational media optimization for Museum Keris Nusantara's masterpiece collections using 3D interactive technology. *International Journal of Community Service Learning*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v9i2.90997>