

Pemanfaatan Museum Sejarah Jakarta Sebagai Ruang Wisata Edukasi Bagi Pengunjung Kawasan Kota Tua

Aqila Zahra Fadilah¹ Eko Ribawati² Yuni Maryuni³

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: 2288190042@untirta.ac.id¹ eko.ribawati@untirta.ac.id² yunimaryuni@untirta.ac.id³

Abstrak

Museum Sejarah Jakarta merupakan salah satu museum utama di kawasan Kota Tua memiliki peran penting dalam membangun kesadaran historis masyarakat sekaligus menjadi media edukasi publik yang bersifat informal. Secara ideal, museum diharapkan dapat berfungsi sebagai ruang wisata edukatif yang mampu memberikan pengalaman belajar sejarah yang bermakna bagi pengunjung, namun dalam realitasnya, pemanfaatan museum oleh pengunjung masih cenderung berorientasi pada aspek rekreasi semata. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk pemanfaatan museum sebagai ruang wisata bagi pengunjung dan usaha yang telah dilakukan museum dalam memenuhi peran sebagai ruang edukasi masyarakat. Metode penelitian yang digunakan merupakan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan manfaat museum Sejarah Jakarta sebagai ruang wisata edukatif dinilai berhasil bagi siswa dengan aktivitas yang diselenggarakan pihak museum. Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kunjungan secara langsung ke museum Sejarah Jakarta dapat memberikan pemahaman lebih mendalam dan diingat secara baik oleh siswa dengan berinteraksi secara langsung dengan koleksi museum.

Kata Kunci: Pemanfaatan Museum, Museum Sejarah Jakarta, Ruang Wisata Edukasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Museum sebagai institusi pelestarian sejarah memiliki peran penting dalam membangun kesadaran historis masyarakat sekaligus menjadi media edukasi publik yang bersifat informal. Melalui koleksi benda bersejarah, narasi pameran, serta interpretasi visual, museum memungkinkan masyarakat untuk mengakses dan memahami sejarah secara langsung (Darliana et al., 2025). Dalam perkembangannya, museum tidak lagi dipandang sebagai ruang penyimpanan artefak yang statis, melainkan telah bertransformasi menjadi ruang publik yang dinamis dan interaktif (Rusdi, 2025). Transformasi ini menjadikan museum sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang mampu mengintegrasikan fungsi edukasi, rekreasi, dan pengalaman budaya dalam satu ruang (Mohamad et al., 2024). Di Indonesia, khususnya di DKI Jakarta, keberadaan museum sejarah seperti Museum Sejarah Jakarta menjadi salah satu ikon penting dalam pengembangan wisata berbasis budaya dan sejarah yang terus berkembang seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap wisata edukatif.

Lokasi Museum Sejarah Jakarta yang berada di kawasan Kota Tua Jakarta memiliki nilai historis yang sangat tinggi karena merupakan pusat pemerintahan kolonial Batavia sejak abad ke-17. Kawasan ini menjadi saksi berbagai peristiwa penting dalam perjalanan sejarah Jakarta, mulai dari masa kolonial hingga perkembangan kota modern saat ini (Wicaksono et al., 2024). Kota Tua Jakarta mencakup berbagai bangunan bersejarah peninggalan kolonial Belanda, seperti gedung pemerintahan, gedung perdagangan, serta fasilitas publik yang hingga kini masih dipertahankan sebagai bagian dari warisan budaya. Keberadaan bangunan-bangunan tersebut mengandung nilai historis yang penting dalam memahami perkembangan sosial, ekonomi, dan politik pada masa lalu. Dalam upaya meningkatkan daya tarik kawasan ini

sebagai destinasi wisata, pemerintah telah melakukan revitalisasi besar-besaran sejak tahun 2014 hingga 2022 (Wicaksono et al., 2024). Melalui revitalisasi ini, Kota Tua Jakarta semakin berkembang sebagai destinasi wisata sejarah yang tidak hanya menawarkan nilai rekreasi, tetapi juga memberikan pengalaman edukatif bagi pengunjung dalam memahami sejarah kota Jakarta secara lebih mendalam (Firdaus et al., 2018).

Museum Sejarah Jakarta sebagai salah satu museum utama di kawasan Kota Tua memiliki peran penting dalam mendukung fungsi edukatif kawasan tersebut. Museum Sejarah Jakarta, yang juga dikenal sebagai Museum Fatahillah, memiliki posisi yang sangat penting dalam merepresentasikan perjalanan sejarah ibu kota. Bangunan museum ini merupakan bekas Balai Kota (*Stadhuis*) Batavia yang didirikan pada tahun 1710 oleh pemerintah kolonial Belanda, sehingga secara fisik telah menjadi bagian dari sejarah itu sendiri. Koleksi yang ditampilkan di dalamnya mencakup berbagai periode penting, mulai dari masa prasejarah, masa kerajaan, periode kolonial, hingga masa kemerdekaan, yang disajikan melalui artefak, diorama, serta penataan ruang tematik yang sistematis. Selain itu, museum ini juga menampilkan elemen-elemen historis yang bersifat simbolik, seperti ruang pengadilan dan penjara bawah tanah, yang memberikan gambaran konkret mengenai praktik kekuasaan dan kehidupan sosial pada masa kolonial. Dengan karakteristik tersebut, Museum Sejarah Jakarta tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang interpretasi sejarah yang memungkinkan pengunjung memahami dinamika perkembangan Jakarta secara kronologis dan kontekstual. Museum ini menampilkan berbagai koleksi yang menggambarkan perjalanan sejarah Jakarta sejak masa prasejarah, masa kolonial, hingga periode kemerdekaan Indonesia.

Museum Sejarah Jakarta merupakan salah satu museum paling populer di Jakarta dengan jumlah pengunjung mencapai lebih dari 215.353 orang dalam satu periode (Shafidhya, 2026). Data menunjukkan bahwa jumlah pengunjung museum ini pada tahun 2022 mencapai 334.621 orang dengan rata-rata lebih dari 1.000 pengunjung per hari (Asianto, 2023). Angka ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan sejarah, tetapi juga sebagai ruang wisata bersejarah yang diminati oleh masyarakat. Fenomena ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya dimanfaatkan sebagai objek wisata umum, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran alternatif yang menarik bagi generasi muda. Pengunjung utama pada museum Sejarah Jakarta adalah siswa yang berkunjung melalui program sekolah ataupun melakukan kunjungan secara mandiri di museum Sejarah Jakarta. Namun demikian, dibalik tingginya jumlah kunjungan tersebut, masih terdapat sejumlah permasalahan yang menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi dan pemanfaatan museum sebagai ruang wisata edukatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan April 2026, menunjukkan bahwa meskipun tingkat kunjungan cukup tinggi, tidak semua pengunjung memanfaatkan museum secara optimal sebagai sarana pembelajaran (Prasetyo et al., 2021). Sebagian pengunjung lebih memandang museum sebagai tempat rekreasi semata tanpa mengeksplorasi nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Selain itu, terdapat kecenderungan bahwa pengunjung lebih tertarik pada aspek visual dan spot foto dibandingkan dengan konten sejarah yang disajikan. Kondisi ini menunjukkan adanya kasus pergeseran makna museum dalam perspektif masyarakat modern. Museum yang seharusnya menjadi ruang refleksi sejarah dan pembelajaran mendalam, dalam praktiknya mengalami komodifikasi sebagai destinasi wisata populer. Fenomena ini diperkuat dengan berkembangnya budaya media sosial, di mana kunjungan ke museum sering kali didorong oleh kebutuhan dokumentasi visual dan eksistensi digital (S. Ibrahim, 2022). Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pengelola museum dalam mempertahankan fungsi edukatif kesejarahan di tengah arus komersialisasi.

Museum tidak hanya dituntut untuk menyediakan koleksi yang menarik, tetapi juga harus mampu menghadirkan pengalaman yang interaktif, informatif, dan relevan dengan kebutuhan

pengunjung (F. Ibrahim et al., 2021). Pada kasus pengunjung siswa, koleksi museum yang utama digunakan adalah koleksi yang dapat meningkatkan pengetahuan sejarah sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Koleksi museum mencakup aspek penyajian informasi, penggunaan teknologi, kualitas pelayanan, serta desain ruang yang mampu meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan pengunjung. Tanpa adanya pengelolaan yang optimal, potensi museum sebagai ruang wisata edukatif tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal (Aksöz & Çay, 2022). Dalam konteks penelitian, fenomena tersebut menunjukkan adanya gap antara kondisi ideal (*das sollen*) dan kondisi aktual (*das sein*). Secara ideal, museum diharapkan dapat berfungsi sebagai ruang wisata edukatif yang mampu memberikan pengalaman belajar sejarah yang bermakna bagi pengunjung. Namun dalam realitasnya, pemanfaatan museum oleh pengunjung masih cenderung berorientasi pada aspek rekreasi semata. Gap inilah yang menjadi dasar penting bagi dilakukannya penelitian mengenai pemanfaatan museum sebagai ruang wisata edukatif.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kristiutami et al. (2020) menunjukkan bahwa pengalaman museum (*museum experience*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengunjung. Melalui pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier, ditemukan bahwa pengalaman yang diperoleh pengunjung di dalam museum memberikan kontribusi besar dalam membentuk kepuasan, dengan koefisien regresi sebesar 0,806. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas pengalaman yang disajikan museum, baik dari aspek visual, informasi, maupun interaksi, menjadi faktor kunci dalam menarik dan mempertahankan minat pengunjung (Kristiutami et al., 2020). Hal ini relevan dengan penelitian ini karena menunjukkan pentingnya pengelolaan pengalaman pengunjung dalam mendukung fungsi edukatif museum. Selanjutnya, penelitian oleh Prasetyo et al. (2021) menekankan bahwa museum memiliki fungsi strategis sebagai sarana edukasi di luar ruang kelas. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menunjukkan bahwa museum dapat berperan sebagai media pembelajaran yang bersifat autentik, estetis, dan mudah diakses (3A: *authentic, aesthetic, accessible*). Namun demikian, optimalisasi fungsi tersebut memerlukan sinergi antara pengelola museum dan institusi pendidikan, serta peningkatan kualitas pengelolaan dan inovasi dalam penyajian informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan konstruktif, sehingga pengunjung tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran (Nugraha et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman edukatif di museum, terutama dalam menghadapi tantangan digitalisasi dan perubahan perilaku pengunjung di era modern.

Sementara itu, penelitian Angita dan Ritonga (2025) mengenai Museum Mandiri di kawasan Kota Tua Jakarta menunjukkan bahwa museum dapat berfungsi secara efektif sebagai wisata edukasi yang memberikan pengalaman belajar langsung melalui pendekatan visual dan naratif. Namun, penelitian ini juga menemukan adanya hambatan dalam pemanfaatan museum, seperti keterbatasan fasilitas dan kebutuhan pengembangan program yang lebih inovatif (Angita & Ritonga, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun museum memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, masih diperlukan upaya pengembangan berkelanjutan agar fungsi edukatifnya dapat berjalan secara optimal. Selain itu, penelitian Putri et al. (2025) mengenai Museum Airlangga di Kediri menegaskan bahwa museum memiliki peran penting sebagai sarana edukasi berbasis cagar budaya yang mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap sejarah lokal. Namun demikian, keterbatasan fasilitas dan kurangnya informasi digital menjadi kendala dalam optimalisasi fungsi tersebut (Putri et al., 2025). Temuan ini memperkuat bahwa keberhasilan museum sebagai ruang wisata edukatif sangat bergantung pada kualitas pengelolaan, penyediaan fasilitas, serta pemanfaatan teknologi dalam

penyampaian informasi. Berdasarkan uraian fenomena dan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa museum memiliki potensi yang sangat besar sebagai ruang wisata edukatif, namun pemanfaatannya masih belum optimal karena berbagai keterbatasan dalam aspek pengelolaan, fasilitas, dan pengalaman pengunjung. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menganalisis secara mendalam bagaimana Museum Sejarah Jakarta dimanfaatkan sebagai ruang wisata edukatif oleh pengunjung siswa SMA di kawasan Kota Tua. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman pengunjung serta faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan museum sebagai ruang edukasi, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan museum sebagai ruang pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan berkelanjutan di masa depan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu metode yang bertujuan untuk mengungkap fenomena yang dialami oleh partisipan secara menyeluruh, meliputi perilaku, motivasi, serta persepsi mereka berdasarkan sudut pandang masing-masing. Melalui teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti dapat mengeksplorasi persepsi, serta pengalaman pengunjung dengan wisata edukatif museum. Partisipan dalam penelitian ini adalah individu yang dijadikan objek pengamatan, diwawancarai, serta diminta untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, dan informasi yang relevan dengan topik penelitian, seperti pengelola museum, guide museum, dan pengunjung museum. Dengan Teknik analisis data yang memiliki tahapan: (1) Pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) Penyajian data, (4) Penarikan kesimpulan. Pendekatan ini mampu mengungkap makna yang terkandung dalam penggunaan museum sebagai ruang wisata edukasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa museum sebagai sebuah lembaga penyebaran informasi dan pengetahuan memiliki manfaat yang terdiri atas: edukatif, sosial kultur, rekreatif.

1. Edukatif, museum sebagai ruang edukasi dapat memberikan pengunjung pengetahuan perkembangan mengenai peradaban, sejarah, seni, atau perkembangan masyarakat pada zaman dulu. Melalui koleksi museum yang terdapat di museum Sejarah Jakarta fungsi museum sebagai ruang edukatif dapat dicapai dengan baik. Berbagai koleksi yang terdapat di museum Sejarah Jakarta seperti koleksi benda prasejarah (kapak beliung, serpihan), koleksi pengadilan (ruang eksekusi, ruang pengadilan, dan ruang penjara bawah tanah), koleksi keramik dan guci, alat kehidupan sehari-hari (meja, kursi, alat makan, pakaian), koleksi mata uang pada masa penjajahan hingga kemerdekaan, memberikan pengalaman pembelajaran dan pengetahuan yang dialami secara langsung oleh pengunjung.
2. Sosial kultur, selain sebagai wadah pengetahuan museum juga menjadi memori kolektif bagi masyarakat. Dengan melihat dan mempelajari koleksi museum pengunjung dapat memahami pengetahuan dalam bentuk nyata sehingga pengetahuan tersebut dapat dipahami dan diingat dengan baik. Museum juga menjadi ruang penyimpanan koleksi sejarah sehingga peninggalan benda bersejarah tersebut tersimpan dengan baik dan dapat digunakan sebagai sumber penelitian dan perkembangan ilmu pengetahuan.
3. Rekreatif, dengan fungsi edukatif dan sosial kultur museum Sejarah Jakarta juga menjadi destinasi wisata yang memiliki nilai pengetahuan historis. Penyusunan koleksi museum dan peletakan koleksi museum dapat memberikan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum. mengunjungi museum orang dapat merasa rileks, santai dan melepaskan pikiran

dari kegiatan sehari-hari yang selalu menyibukkan. Selain sebagai sumber belajar museum ini juga dapat dijadikan sebagai tempat hiburan yang bermutu agar wawasan tentang ilmu pengetahuan bertambah dan meluas. Selain itu, bagi siswa museum merupakan salah satu tempat yang sangat baik dikunjungi untuk proses pembelajaran sejarah karena salah satunya mereka dapat lebih bersantai dengan melihat koleksi-koleksi museum tetapi wawasan mereka bertambah sehingga tidak sia-sia dalam berkunjung atau berwisata ke suatu tempat.

Berdasarkan catatan hasil penelitian dan pengamatan terhadap kunjungan siswa ke Museum Sejarah Jakarta, siswa dapat memahami dengan baik koleksi museum yang terdapat di museum Sejarah Jakarta mengenai sejarah perkembangan kota Jakarta. Penataan koleksi museum yang menggunakan sistem lini waktu memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk memahami koleksi museum. Label koleksi museum juga memberikan kemudahan dalam memahami informasi mengenai koleksi museum. Selain label koleksi peran tour guide dalam menjelaskan sejarah dari Gedung museum Sejarah Jakarta dan urutan koleksi museum dinilai dapat menarik dan mempermudah pemahaman pengunjung. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan museum Sejarah Jakarta bagi siswa, beberapa koleksi museum dinilai membantu pemahaman mengenai materi di sekolah. Dengan berkunjung secara langsung ke museum siswa dapat belajar di luar ruang sekolah dan melihat secara langsung benda peninggalan sejarah. dan lebih memahami bukti peninggalan sejarah, seperti pedang, lukisan, dan penjara bawah tanah yang berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti merupakan koleksi museum yang sangat menarik perhatian pengunjung. Dengan kunjung ke museum ini pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan pengunjung dapat melihat secara langsung bukti-bukti peninggalan sejarah. Penataan koleksi yang didasari oleh lini masa juga memudahkan pengunjung untuk memahami rangkaian sejarah dari masa prasejarah hingga terbentuknya kota Jakarta.

Pengunjung museum menyatakan bahwa Museum Sejarah Jakarta merupakan ikon atau landmark dari kawasan kota tua sehingga banyak dari mereka yang memiliki minat untuk masuk ke dalam museum. Pandangan pengunjung siswa terhadap pemanfaatan Museum Sejarah Jakarta sebagai ruang wisata edukatif, menurut mereka sangat berguna dan memiliki manfaat. Ketika mengunjungi museum siswa mendapatkan ilmu dan informasi mengenai asal usul tempat kelahiran mereka, ibukota Jakarta yang didapatkan secara langsung. Ilmu pengetahuan yang didapatkan melingkupi sejarah mengenai nenek moyang yang berasal dari Jakarta, pemerintah Belanda dan sistem pengadilan pada masa VOC, hingga alat bersenjata peninggalan Jepang, yang terdapat di koleksi museum. Kemudian menurut mereka memanfaatkan museum ini merupakan salah satu hal yang baik dan berguna sebagai sarana pengetahuan masyarakat Jakarta sebagai tempat tinggalnya. Museum memiliki berbagai peran salah satunya sebagai ruang edukasi bagi Masyarakat. Museum Sejarah Jakarta merupakan salah satu museum yang memiliki jumlah pengunjung yang tinggi di kawasan Kota Tua. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa aspek salah satunya bentuk peranan museum dalam menghadirkan pengalaman wisata yang bersifat sejarah kepada pengunjung. Dalam peranannya dalam memenuhi nilai edukatif Museum Sejarah Jakarta telah menghadirkan berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan minat pengunjung untuk mengunjungi museum. "Museum Sejarah Jakarta akan terus berusaha untuk meningkatkan peran museum sebagai ruang edukasi bagi masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan pengunjung mengenai sejarah Jakarta" (hasil wawancara, 2026).

Beberapa hal yang dilakukan museum dalam memenuhi peran museum dan meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap koleksi museum seperti mengundang

sekolah-sekolah untuk menghadiri pameran yang diadakan museum seperti, pameran sejarah jamuan makan malam ala barat (Rijsttafel), dimana jamuan makan mewah ini pernah dilakukan di gedung museum Sejarah Jakarta pada masa VOC. Selain itu ada kegiatan "Arkeolog Muda" dimana museum mengadakan aktivitas nyata bagi siswa untuk mencari peninggalan bersejarah. Dalam hal menarik minat pengunjung umum untuk berkunjung, museum mengadakan acara musik indie untuk menarik minat pengunjung khususnya pelajar untuk mengunjungi museum. Museum Sejarah Jakarta juga melakukan digitalisasi pada label penjelasan dan terdapat Projection mapping di dinding yang menayangkan animasi sejarah kota jakarta dari masa pra sejarah hingga terbentuknya kota Jakarta. Selain itu terdapa ruang immersive kamar pangeran Diponegoro. Terdapat juga beberapa games interaktif di beberapa ruangan, seperti di ruang prasejarah terdapat games mengenai peninggalan masa bercocok tanam, di ruang kota jakarta ada games mengenai makanan daerah, pakainya daerah, dan sejarah kota Jakarta.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa museum Sejarah jakarta telah melaksanakan peranan museum sebagai ruang wisata namun tetap pada tujuan awal museum sebagai ruang edukasi dan penyebaran informasi bagi masyarakat. Pengunjung museum yang didominasi oleh pelajar telah memberikan respon positif terhadap museum Sejarah Jakarta sebagai ruang wisata edukasi di kawasan Kota Tua. Pengunjung siswa SMA menyatakan bahwa kunjungan ke museum Sejarah Jakarta dapat menjadi sumber belajar tambahan pada materi yang diajarkan di sekolah. Dengan melakukan kunjungan secara langsung ke museum, siswa dapat menerima materi sesuai dengan kronologis dan melihat secara langsung bukti sejarah. Hal ini memberikan efek secara langsung dalam proses pembelajaran karena siswa dapat lebih mengingat kronologi sejarah dan hasil dari sejarah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ali. (2010). Museum di Indonesia Kendala dan Harapan. Jakarta : Direktorat Museum.
- Aksöz, E. O., & Çay, G. (2022). Investigation Of Perceived Service Quality, Destination Image And Revisit Intention In Museums By Demographic Variables. *GeoJournal of Tourism and Geosites*, 43(3), 1138–1147.
- Angita, D. P., & Ritonga, R. M. (2025). Pemanfaatan Museum Mandiri sebagai Wisata Edukasi Pembelajaran Sejarah Perbankan Indonesia untuk Pelajar dan Mahasiswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8969–8974.
- Asril, S. (2022). Adaptasi Digital: Upaya Menghidupkan Kembali Roh Museum. *Warta Pariwisata*, 20(1), 15–17.
- Cresswell Jhon W. (2013). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kualitatif dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darlina, E., Noverita, A., Siregar, Z., Haryati, Nasution, U. S. Z., & Fiqri, F. S. (2025). Pengenalan Museum Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dan Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Kultural Mahasiswa Pendidikan IPS. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 6(1).
- Firdaus, F., Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2018). Revitalisasi Kawasan Kota Tua Jakarta Dengan Alternatif Konsep Tod. *Jurnal Arsitektur Purwarupa*, 2(1).
- Ibrahim, F., Zainin, N. M., & Jamal, S. A. (2021). The Need for Interactive Technology in Brunei Museum: An Empirical Study of Visitor Experience. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(16).
- Ibrahim, S. (2022). The Power of Using Social Media in Museums for Better Engagement. *International Journal of Tourism, Archaeology and Hospitality*, 2(3), 56–66.

- International Council of Museum. (2007). Museum Definition. 22nd General Assembly. Vienna.
- Julianto, E., Vishnuvardhana Sahishnu Soeprapto, & Safrizal Ardana Ardiyansa. (2024). Pengaruh Komponen 6a Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Fatahillah Kota Tua Jakarta. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 7(2), 64–74.
- Junaid, I. (2017). Museum Dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan, 5-11.
- Kristiutami, Y. P., Dewi, D. P., & Syarifuddin, D. (2020). Pengaruh Pengalaman Museum Experience Terhadap Kepuasan Pengunjung di Museum Sri Baduga. *Jurnal Nusantara*, 3(2).
- Mohamad, S., Hasan, R., & Wantu, A. (2024). Optimalisasi Peran Museum sebagai Sumber Pelestarian Budaya dalam Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah. *Sosiologi Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3).
- Moleong, L. J. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, A. A. (2011). Sejarah Permuseuman di Indonesia. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Museum, D. (2008). Pedoman Museum Indonesia. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- 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*, 21(2), 343–358.
- Prasetyo, D., Manik, T. S., & Riyanti, D. (2021). Pemanfaatan Museum Sebagai Objek Wisata Edukasi. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 15(1).
- Putri, E. W. E., Setiawan, N., Alkeneza, G., & Widiatmoko, S. (2025). Museum Airlangga sebagai Destinasi Wisata Edukasi Berbasis Cagar Budaya di Kota Kediri. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8.
- Rusdi, E. R. (2025, December 31). *Dari Konvensional Ke Digital: Tranformasi Digital Museum Nasional Indonesia Untuk Membangun Pusat Edukasi Publik Yang Menarik Generasi Muda*.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, S. L., & Nawangwulan, W. R. S. (2023). Analisis Faktor Perilaku Wisatawan yang Memengaruhi Keputusan Berkunjung ke Museum Sejarah Jakarta. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 3(6), 619–626.
- Suwantoro (1997) Dasar-dasar Pariwisata. Yogyakarta, Andi Offset.
- Wicaksono, W. P., Fatimah, T., & Prana, A. M. (2024). Studi Pengaruh Revitalisasi Pedestrian Terhadap Pengembangan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan*, 8(1), 133–146.