



Mengenal Warisan Leluhur Lewat Museum: Upaya Membangun Kesadaran Budaya Generasi Muda

¹St. Junaeda*, ²Diah Nadiatul Jannah, ³Andi Ima Kesuma, ⁴Fitra Widya Wati, ⁵Rusmala Dewi Kabubu, ⁶Nasihin

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Antropologi FISH Universitas Negeri Makassar

⁶Departemen Sejarah FIB Universitas Hasanuddin

Email: st.junaeda@unm.ac.id¹, diah.nadiatul@unm.ac.id², andi.ima.kesuma@unm.ac.id³, fitra.widya.wati@unm.ac.id⁴, rusmala.dewi@unm.ac.id⁵, nasihin@unhas.ac.id⁶

*Corresponding author: St. Junaeda

ABSTRAK

Kegiatan *Museum Masuk Sekolah* merupakan bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya dan sejarah generasi muda serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan leluhur melalui museum. Program ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Tinggimoncong Kabupaten Gowa oleh tim dosen Universitas Negeri Makassar bekerja sama dengan Museum La Galigo di bawah Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Provinsi Sulawesi Selatan. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif melalui kegiatan edukatif interaktif, diskusi reflektif, serta penyajian materi bertema "*Mengenal Warisan Leluhur Lewat Museum.*" Siswa berperan aktif dalam menganalisis koleksi, menafsirkan nilai-nilai budaya, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap fungsi museum sebagai lembaga pelestarian budaya, serta tumbuhnya sikap bangga dan tanggung jawab terhadap warisan leluhur. Museum terbukti menjadi media efektif yang memadukan aspek edukatif dan rekreatif dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman. Kegiatan ini juga menegaskan pentingnya kolaborasi antara lembaga pendidikan, museum, dan pemerintah daerah dalam memperkuat pendidikan kebudayaan di sekolah. Program ini diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan inovasi pameran digital dan partisipasi komunitas budaya, sehingga museum benar-benar berfungsi sebagai pusat pembelajaran budaya yang dinamis dan relevan bagi generasi muda di era globalisasi.

Kata Kunci: literasi budaya, museum, warisan leluhur, pendidikan sejarah, generasi muda

ABSTRACT

The Museum Goes to School program is a form of community service aimed at enhancing cultural and historical literacy among young generations while fostering awareness of the importance of preserving ancestral heritage through museums. This program was conducted at SMA Negeri 5 Tinggimoncong, Gowa Regency, by a team of lecturers from Universitas Negeri Makassar in collaboration with the La Galigo Museum under the Department of Culture and Tourism of South Sulawesi Province. The implementation employed a participatory and collaborative approach through interactive educational sessions, reflective discussions, and thematic presentations entitled "Understanding Ancestral Heritage through Museums." Students actively engaged in analyzing collections, interpreting cultural values, and relating them to their daily lives. The results indicate an increase in students' understanding of the museum's function as a cultural preservation institution, as well as the growth of pride and responsibility toward ancestral heritage. The museum proved to be an effective medium that combines educational and recreational aspects within an experiential learning process. Furthermore, the activity emphasizes the importance of collaboration among educational institutions, museums, and local governments in strengthening cultural education in schools. It is expected that similar programs will continue to be implemented with the support of digital exhibition innovations and community participation so that museums can function as dynamic and relevant centers of cultural learning for younger generations in the era of globalization.

Keywords: cultural literacy, museum, ancestral heritage, history education, young generation

1. PENDAHULUAN

Warisan budaya merupakan cerminan dari perjalanan panjang peradaban suatu bangsa yang menandai identitas, jati diri, serta nilai-nilai luhur yang diwariskan dari generasi ke generasi. Menurut Koentjaraningrat (2009), kebudayaan adalah sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang menjadi milik bersama masyarakat. Ia bukan sekadar peninggalan masa lalu, tetapi juga fondasi yang membentuk karakter bangsa. Dengan memahami warisan budaya, masyarakat dapat mengenali akar peradabannya serta menjaga kesinambungan nilai-nilai yang membentuk identitas kolektif.

Di tengah arus globalisasi dan modernisasi, terjadi pergeseran nilai yang menyebabkan keterputusan generasi muda terhadap akar budayanya. Haryanto (2018) menyebutkan bahwa modernisasi seringkali membawa konsekuensi erosi nilai-nilai lokal akibat dominasi budaya global yang lebih populer dan instan. Kondisi ini mengkhawatirkan karena menurut Sedyawati (2014), kehilangan kesadaran budaya berarti kehilangan sebagian jati diri bangsa itu sendiri. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya sistematis untuk menanamkan kembali kesadaran budaya di kalangan generasi muda melalui pendidikan dan pelibatan aktif dalam kegiatan kebudayaan.

Dalam konteks ini, museum memiliki peran strategis sebagai lembaga pelestari warisan sejarah dan budaya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat. Museum tidak lagi dipandang hanya sebagai tempat penyimpanan benda kuno, melainkan telah berevolusi menjadi *living institution* sebuah lembaga dinamis yang berperan dalam pendidikan, penelitian, dan rekreasi budaya (Pitana, 2020). Sementara itu, Marstine (2011) menegaskan bahwa museum modern harus menjadi ruang partisipatif yang menghubungkan masa lalu dengan tantangan masa kini, sekaligus membangun kesadaran kritis terhadap sejarah dan identitas.

Museum merupakan sebuah institusi yang memiliki fungsi penting dalam pelestarian budaya, pembentukan identitas, pendidikan, maupun sebagai media pembentukan pengetahuan generasi muda. Sebagai ruang yang menghadirkan benda dan narasi sejarah secara otentik, museum menyediakan pengalaman belajar yang tidak ditawarkan oleh sumber belajar tekstual semata. Dengan demikian, sebaiknya sejak dini, anak sudah diajak mengunjungi museum, karena tidak ada yang bisa menebak respon anak ketika berada didalam museum. Boleh jadi setiap anak akan memiliki pengalaman individu yang berbeda satu sama lain, oleh karena respon yang diberikan setiap anak akan berbeda-beda. Ada yang tertarik dengan bendanya, adapula yang tertari dengan estetika maupun asal muasal benda yang menjadi koleksi museum, Seperti dinyatakan Kusumastuti (2015:12), museum bukan hanya tempat menyimpan benda bersejarah, tetapi juga ruang belajar yang memungkinkan pengunjung memahami hubungan antara masa lalu dan masa kini. Hal inilah yang menjadikan museum berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan asa kini bahkan kemasa depan. Pernyataan ini menegaskan bahwa museum berperan sebagai medium edukatif yang memfasilitasi proses belajar yang lebih kontekstual.

Sebagai lembaga pembelajaran sepanjang hayat, museum menyediakan ruang refleksi kritis bagi masyarakat untuk mengevaluasi perubahan budaya dan memahami relevansi tradisi dalam kehidupan modern. Penelitian-penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar di museum berkontribusi terhadap pembentukan literasi budaya, penguatan identitas, dan peningkatan apresiasi terhadap keberagaman warisan budaya (Hooper Greenhill, 2007). Selain itu, museum turut mendukung proses enkulturasi dan sosialisasi budaya melalui program pendidikan, pameran tematik, serta kegiatan kolaboratif dengan komunitas (Falk & Dierking, 2016). Oleh karena itu, peran museum dalam konteks pendidikan menjadi sangat relevan dalam membangun karakter dan kesadaran kebangsaan generasi muda (Yuliani & Hadi, 2021).

Urgensi pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran semakin meningkat pada masyarakat modern yang dihadapkan pada tantangan digitalisasi dan perubahan sosial. Hadi (2017:28) menjelaskan bahwa "perjumpaan langsung dengan objek budaya menciptakan pengalaman belajar yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh media virtual." Dengan demikian, museum memiliki peran strategis dalam memastikan generasi muda memperoleh pemahaman historis dan budaya melalui pengalaman autentik. Dalam perspektif pendidikan, museum dapat memperkaya proses pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman observasi langsung. Sulistyono (2019:44) menekankan bahwa "kunjungan ke museum membantu peserta didik mengembangkan kemampuan analitis melalui pengamatan artefak dan interpretasi nilai sejarah yang terkandung di dalamnya."

Program “Museum Masuk Sekolah” yang dilaksanakan oleh Museum Lagaligo dan Dinas Kebudayaan merupakan salah satu bentuk konkret sinergi antara lembaga kebudayaan. Kegiatan ini bertujuan menghadirkan pengalaman belajar sejarah dan budaya secara langsung di lingkungan sekolah, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan sumber sejarah secara kontekstual. Melalui kegiatan ini, museum tidak hanya menjadi tempat yang dikunjungi, tetapi juga menjadi bagian dari sistem pembelajaran yang aktif dan reflektif (Suhartini & Rachmawati, 2019). Pendekatan kegiatan ini juga sejalan dengan konsep “Tata Urut Perilaku Menuju Adat Istiadat”, yang menggambarkan proses evolusi sosial manusia dari perilaku spontan hingga menjadi sistem budaya yang kompleks. Dalam pandangan Junaeda (2025), perilaku sosial yang dilakukan secara sadar dan berulang dapat membentuk kebiasaan, tradisi, hingga menjadi adat istiadat yang melembaga sebagai identitas kelompok. Maka, pendidikan berbasis museum dapat dilihat sebagai bagian dari proses pembudayaan yang berfungsi membentuk kesadaran perilaku dan nilai-nilai budaya sejak dini. Dengan demikian, kegiatan “Museum Masuk Sekolah” memiliki dua tujuan utama. Pertama, meningkatkan literasi budaya dan sejarah generasi muda, agar mereka memahami konteks sosial dan nilai di balik warisan budaya yang dimiliki bangsa. Kedua, menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya pelestarian warisan leluhur melalui museum, sebagai langkah awal dalam membangun identitas budaya dan memperkuat ketahanan karakter bangsa di era globalisasi.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, di mana seluruh pihak dosen, pengelola museum, dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan interaksi dua arah antara narasumber dan peserta agar tercipta suasana belajar yang dialogis dan bermakna. Sebagaimana dijelaskan oleh Kolb (2014), pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta mengalami langsung, merefleksikan, dan mengonseptualisasikan pengalaman tersebut.



Gambar 1. Pembukaan Acara Museum Masuk Sekolah



Gambar 2. Narasumber 1

Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada Kamis, 16 Oktober 2025, di aula SMA Negeri 5 Tinggimoncong Kabupaten Gowa, dalam program “Museum Masuk Sekolah” yang digagas oleh Museum La Galigo di bawah Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan menghadirkan St. Junaeda, S.Ag., M.Pd., M.A. (Universitas Negeri Makassar) dan Nasihin, S.S., M.A. (Universitas Hasanuddin) sebagai narasumber, serta Diah Nadiatul Jannah, S.Pd., M.Pd. sebagai moderator. Kolaborasi ini menjadi wujud nyata sinergi antara lembaga pendidikan tinggi, instansi kebudayaan, dan sekolah dalam memperkuat literasi sejarah dan budaya.

Sebelum kegiatan berlangsung, dilakukan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah untuk menyusun materi yang relevan dengan usia dan konteks siswa. Materi bertema “Mengenal Warisan Leluhur Lewat Museum” dikembangkan untuk memperkenalkan fungsi museum sebagai lembaga pelestari sejarah dan identitas bangsa, sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. Materi tersebut dirancang dengan pendekatan visual dan naratif agar siswa dapat memahami bahwa museum bukan sekadar tempat menyimpan benda kuno, melainkan ruang edukatif dan inspiratif.

Selama pelaksanaan, narasumber memaparkan materi secara interaktif dengan mengaitkan fungsi museum, koleksi Museum La Galigo dan nilai-nilai budaya lokal. Sesi ini juga menjelaskan konsep Tata Urut Perilaku Menuju Adat Istiadat, yakni proses bertahap bagaimana perilaku sosial berkembang menjadi adat istiadat yang melembaga. Melalui penjelasan ini, siswa diajak memahami bahwa budaya terbentuk dari perilaku sadar yang terus diwariskan antar generasi (Koentjaraningrat, 2009). Sesi diskusi

dan tanya jawab menjadi bagian paling dinamis dari kegiatan ini. Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi, bertanya, dan mengaitkan pengalaman mereka dengan nilai budaya di sekitar. Proses ini menggambarkan bahwa museum dapat menjadi media pembelajaran aktif yang memperkuat kemampuan berpikir kritis dan empati budaya.



Gambar 3. Narasumber 2



Gambar 4. Moderator

Pada akhir kegiatan, dilakukan refleksi dan evaluasi dengan melibatkan siswa secara langsung. Peserta mengungkapkan pengalaman belajar, kesan, serta komitmen pribadi dalam menjaga budaya lokal. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan minat siswa terhadap warisan budaya dan keinginan mereka untuk lebih mengenal museum. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan edukatif yang melibatkan pengalaman langsung mampu membangun kesadaran budaya yang lebih kuat di kalangan generasi muda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Museum Masuk Sekolah di SMA Negeri 5 Tinggimoncong Kabupaten Gowa menghasilkan berbagai temuan yang menunjukkan keberhasilan program dalam mencapai tujuan pengabdian masyarakat. Melalui observasi, dan refleksi peserta, diperoleh gambaran bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa mengenai fungsi museum, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis terhadap pentingnya pelestarian warisan budaya.



Gambar 5. Pengantar Program Museum Masuk Sekolah

Proses pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan partisipatif dan interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Selain itu, kegiatan ini memperlihatkan sinergi yang kuat antara lembaga pendidikan, museum, dan masyarakat dalam mendukung penguatan karakter dan identitas budaya generasi muda.

3.1 Peningkatan Pemahaman dan Kesadaran Budaya

Kegiatan Museum Masuk Sekolah yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Tinggimoncong Kabupaten Gowa menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap fungsi dan peran museum dalam kehidupan sosial budaya. Para peserta mulai memahami bahwa museum bukan hanya tempat menyimpan benda bersejarah, tetapi juga lembaga edukatif yang berperan aktif dalam melestarikan, mengembangkan, dan mengomunikasikan warisan budaya kepada masyarakat. Menurut Hooper Greenhill (2007), museum modern berfungsi sebagai *active learning space* ruang belajar yang memungkinkan pengunjung membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan koleksi dan narasi budaya. Melalui kegiatan ini, museum bertransformasi menjadi wahana pembelajaran yang

menghubungkan masa lalu dengan masa kini, serta menanamkan pemahaman kontekstual tentang sejarah bangsa kepada generasi muda.



Gambar 6. Partisipasi Siswa dalam Program Museum Masuk Sekolah

Peningkatan pemahaman siswa juga tampak dalam kemampuan mereka mengaitkan fungsi museum dengan nilai-nilai kebangsaan dan tanggung jawab sosial terhadap pelestarian budaya. Materi dan diskusi yang disampaikan narasumber memotivasi siswa untuk memandang museum sebagai sumber inspirasi dalam memahami identitas budaya mereka sendiri. Hasil kegiatan ini mendukung penelitian Rusnandi & Fauzi (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan edukatif berbasis museum mampu memperkuat literasi sejarah sekaligus menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya nasional. Selain itu, pengalaman belajar yang dihadirkan secara langsung memberikan efek kognitif dan afektif yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran berbasis teks semata (Hidi & Renninger, 2019). Dengan demikian, interaksi antara peserta dan materi budaya berperan penting dalam membangun kesadaran reflektif terhadap makna warisan leluhur.

Kesadaran budaya yang tumbuh dari kegiatan ini memperlihatkan pentingnya pendidikan berbasis pengalaman (*experiential learning*) dalam membentuk karakter dan nilai. Ketika siswa terlibat aktif dalam memahami koleksi museum dan berdialog tentang makna di balik artefak, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan sosial yang melekat pada budaya tersebut. Temuan ini sejalan dengan Chatterjee dan Hannan (2015) yang menegaskan bahwa museum dapat menjadi ruang reflektif yang memperkuat empati, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab terhadap keberlanjutan warisan budaya. Oleh karena itu, kegiatan Museum Masuk Sekolah tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga menanamkan kesadaran moral dan spiritual terhadap pentingnya menjaga akar budaya bangsa di tengah arus globalisasi.

3.2 Museum sebagai Ruang Pembentukan Identitas dan Nilai Budaya

Kegiatan Museum Masuk Sekolah yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Tinggimoncong memperlihatkan bahwa museum mampu berperan sebagai media efektif dalam membentuk kesadaran identitas dan nilai budaya di kalangan siswa. Melalui paparan materi, narasi sejarah, dan pengenalan artefak yang dikurasi oleh Museum La Galigo, peserta belajar untuk menghubungkan benda-benda bersejarah dengan akar budaya lokal mereka. Museum menjadi jendela identitas, tempat siswa merefleksikan asal-usul, nilai-nilai leluhur, dan sejarah komunitas yang membentuk kehidupan mereka saat ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Black (2020) yang menegaskan bahwa museum berfungsi sebagai sarana pembentukan kesadaran identitas kultural dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyentuh aspek emosional dan intelektual pengunjung. Dengan cara ini, museum tidak hanya menyampaikan pengetahuan faktual, tetapi juga menghidupkan kembali hubungan emosional antara generasi muda dan warisan budaya mereka.

Melalui kegiatan edukatif ini, siswa diajak untuk memahami bahwa setiap artefak memiliki dimensi sosial, historis, dan spiritual yang mencerminkan perjalanan budaya masyarakat. Diskusi yang dipandu narasumber mendorong siswa untuk menafsirkan makna simbolik dari benda-benda koleksi dan mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Pandangan ini didukung oleh Crooke (2010) yang menjelaskan bahwa museum berfungsi sebagai ruang negosiasi identitas, di mana pengunjung dapat membangun pemahaman diri melalui dialog antara masa lalu dan masa kini. Dalam konteks ini, museum berperan penting sebagai mediator antara memori kolektif dan pembentukan karakter individu. Hasil refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka mulai memahami museum bukan hanya sebagai tempat rekreasi edukatif, melainkan juga sebagai ruang spiritual dan moral yang memperkuat rasa kebangsaan.



Gambar 7. Pemaparan Materi Tata Urut Perilaku Menuju Adat Istiadat oleh Narasumber

Kegiatan ini memperkenalkan konsep “Tata Urut Perilaku Menuju Adat Istiadat” sebagai kerangka konseptual untuk memahami proses evolusi sosial-budaya masyarakat. Konsep yang dijelaskan oleh Siti Junaeda (2025) dalam materi pengabdian menunjukkan bahwa perilaku sosial manusia yang dilakukan secara sadar, berulang, dan bermakna dapat berkembang menjadi tradisi dan adat yang melembaga. Sejalan dengan pandangan Koentjaraningrat (2009), pembiasaan nilai dan norma dalam kehidupan sosial merupakan dasar terbentuknya identitas kolektif suatu komunitas. Dalam kegiatan ini, siswa belajar bahwa budaya bukanlah sesuatu yang statis, melainkan hasil dari interaksi dinamis antara perilaku, nilai, dan konteks sosial. Dengan memahami tahapan evolusi budaya tersebut, siswa menyadari pentingnya menjaga kesinambungan adat dan tradisi sebagai sumber moral, solidaritas, serta kebanggaan identitas bangsa di era modern.

3.3 Museum sebagai Media Pembelajaran Kritis dan Kreatif

Kegiatan Museum Masuk Sekolah membuktikan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kritis, reflektif, dan menyenangkan. Melalui pendekatan interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga peserta aktif yang menganalisis konteks artefak, mengajukan pertanyaan mendalam, serta menafsirkan nilai-nilai simbolik dari koleksi yang ditampilkan. Aktivitas ini menumbuhkan rasa ingin tahu, empati terhadap masa lalu, dan kemampuan berpikir kritis dalam memahami hubungan antara sejarah, budaya, dan kehidupan sosial. Sejalan dengan temuan Falk dan Dierking (2016), museum sebagai *contextual learning environment* memberikan ruang bagi peserta untuk belajar melalui pengalaman personal dan sosial yang bermakna. Dalam konteks kegiatan ini, siswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme yang tinggi karena mereka dapat mengaitkan pembelajaran sejarah dengan realitas kehidupan sehari-hari. Proses belajar semacam ini membentuk pemahaman yang lebih mendalam sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal.

Selain sebagai sarana edukatif, museum juga terbukti efektif sebagai media kreatif yang memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran bermakna. Kegiatan yang dikembangkan di SMA Negeri 5 Tinggimoncong menghadirkan suasana belajar yang santai namun tetap berorientasi pada nilai pengetahuan dan refleksi budaya. Hal ini sejalan dengan pandangan Nugrahani (2022) dalam Jurnal Kajian Pendidikan dan Kebudayaan, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis museum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara harmonis melalui pengalaman langsung. Dengan menjadikan museum sebagai ruang belajar terbuka, siswa diajak untuk berimajinasi, berdialog, dan membangun narasi budaya mereka sendiri. Menurut Hein (2016), *model constructivist museum education* memberi kesempatan bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interpretasi pribadi, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Oleh karena itu, kegiatan ini berhasil menjadikan museum sebagai wahana yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menginspirasi dan menghibur, sejalan dengan semangat pendidikan abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran kritis.

3.4 Dampak Sosial dan Kolaborasi Lintas Lembaga

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak sosial dan kultural yang positif, baik bagi siswa maupun pihak sekolah. Peserta menunjukkan minat yang lebih besar untuk mengenal dan mengunjungi museum di luar kegiatan formal. Beberapa siswa bahkan mengusulkan kegiatan lanjutan seperti proyek budaya daerah dan pameran mini di sekolah. Temuan ini mengonfirmasi hasil penelitian Suwartini dan Wahyudi (2021) yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis warisan budaya (*heritage based learning*) efektif dalam memperkuat identitas nasional serta mendorong generasi muda untuk berpartisipasi aktif dalam pelestarian budaya.



Gambar 8. Acara Dibersamai oleh Perwakilan Dinas dan Museum

Kegiatan ini memperlihatkan efektivitas kolaborasi antara Universitas Negeri Makassar, Museum La Galigo, dan SMA Negeri 5 Tinggimoncong dalam mengintegrasikan pendidikan formal dengan pembelajaran berbasis budaya. Kolaborasi lintas lembaga ini menjadi model sinergi yang mampu memperluas fungsi museum sebagai ruang belajar sosial yang hidup dan relevan. Melalui pendekatan partisipatif, kegiatan ini membuktikan bahwa pelestarian budaya tidak hanya menjadi tanggung jawab lembaga kebudayaan, tetapi juga dunia pendidikan dan masyarakat luas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Museum Masuk Sekolah yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Tinggimoncong Kabupaten Gowa berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan literasi budaya dan sejarah generasi muda sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan leluhur. Melalui pendekatan partisipatif dan interaktif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dengan mengenal artefak, memahami nilai budaya, serta menafsirkan narasi sejarah secara langsung. Pengalaman ini memperkuat kemampuan berpikir kritis, empati budaya, dan rasa memiliki terhadap identitas bangsa. Museum terbukti tidak lagi berfungsi semata sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi telah bertransformasi menjadi ruang edukatif yang hidup, reflektif, dan inspiratif bagi pembelajaran lintas generasi.

Agar dapat memperluas dan mempertahankan dampak positif kegiatan ini, diperlukan kesinambungan program serupa di berbagai sekolah dengan dukungan nyata dari pemerintah daerah dan Dinas Kebudayaan. Kolaborasi antara museum, perguruan tinggi, dan komunitas budaya perlu terus dikembangkan guna memperkaya model pembelajaran berbasis budaya. Selain itu, integrasi teknologi digital dan media interaktif dalam pameran museum menjadi langkah penting agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakter generasi muda. Dengan demikian, museum dapat berperan sebagai pusat pembelajaran budaya yang dinamis, inovatif, dan relevan dalam membangun karakter serta identitas bangsa di era globalisasi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Selatan UPT Museum Lagaligo yang memberikan kesempatan sekaligus memberikan dana untuk menunjang kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami ungkapkan kepada seluruh siswa SMA Negeri 5 Tinggimoncong Gowa yang sudah hadir sebagai peserta dan sangat antusias dan interaktif selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa juga kami sampaikan kepada Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Gowa beserta guru-guru yang telah ikut membersamai kegiatan ini dari awal hingga akhir. Juga sudah menyediakan fasilitas ruangan yang sangat representative untuk kegiatan ini.

REFERENSI

- Black, G. (2020). *Museums and the Challenge of Change: Old Institutions in a New World*. Routledge.
- Chatterjee, H., & Hannan, L. (2015). *Engaging the Senses: Object-Based Learning in Higher Education*. Routledge.
- Crooke, E. (2010). The Politics of Community Heritage: Motivations, Authority and Control. *International Journal of Heritage Studies*, 16(1-2), 16–29. <https://doi.org/10.1080/13527250903441705>
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The Museum Experience Revisited*. Routledge.
- Hadi, S. (2017). *Museum dan Pendidikan: Peran Museum dalam Masyarakat Modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Haryanto, J. T. (2018). Globalisasi dan Tantangan Pelestarian Budaya Lokal. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 7(2), 133–141.
- Hein, G. E. (2016). *Learning in the Museum*. Routledge.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). Interest Development and Its Relation to Learning: A Developmental Perspective. *Educational Psychologist*, 54(3), 215–231. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1581391>
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Routledge.
- Junaeda, S. (2025). *Tata Urut Perilaku Menuju Adat Istiadat*. Universitas Negeri Makassar.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kusumastuti, A. (2015). *Pengantar Museologi*. Yogyakarta: Ombak.
- Macdonald, S. (Ed.). (2011). *A Companion to Museum Studies*. Wiley-Blackwell.
- Marstine, J. (Ed.). (2011). *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-First Century Museum*. Routledge.
- Nugrahani, D. (2022). Pembelajaran Berbasis Museum untuk Meningkatkan Motivasi dan Literasi Budaya Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 45–57. <https://doi.org/10.17977/um030v8i12022p45>
- Panggung, R. A. (2020). Museum sebagai ruang edukasi budaya dan identitas. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(2), 145–158.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Jakarta.
- Pitana, I. G. (2020). Museum sebagai Ruang Edukasi Publik. *Jurnal Kajian Budaya*, 15(1), 45–58.
- Rusnandi, E., & Fauzi, M. (2021). Museum-Based Education and Cultural Literacy Development among Students. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9(2), 145–155. <https://doi.org/10.23887/jiish.v9i2.34212>
- Sedyawati, E. (2014). *Warisan Budaya dan Permasalahannya*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Suhartini, T., & Rachmawati, I. (2019). Model Museum Masuk Sekolah sebagai Strategi Pelestarian Nilai Budaya Lokal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 101–110.

Sulistyo, B. (2019). Pendidikan Sejarah dan Pemanfaatan Museum. Bandung: Alfabeta.

Suwartini, E., & Wahyudi, A. (2021). Heritage-Based Learning to Strengthen Cultural Identity of Young Generation. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(3), 1-17. <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.3.1>

Yuliani, D., & Hadi, S. (2021). Pendidikan Sejarah dan Penguatan Identitas Nasional Melalui Kunjungan Museum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 55-67.