



Peran Museum Bank Indonesia sebagai Sarana Wisata Edukasi Sejarah

Meisya Rakhma Aqiila^{1*}, Musa Pelu²

¹⁻²Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

E-mail: Meisyarakhma@student.uns.ac.id¹, musapelu@staff.uns.ac.id²

*Penulis Korespondensi: Meisyarakhma@student.uns.ac.id

Abstract. This study analyzes the role of the Bank Indonesia Museum (MuBI) in Jakarta as a historical educational tourism facility. Using a qualitative approach with a case study method, data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings show that MuBI serves as an effective historical learning space through three main aspects. First, its numismatic and non-numismatic collections contain historical value and are closely related to everyday life. Second, information is presented with the support of interactive technologies, including touchscreen displays, sound domes, magic books, interactive floors and screens, and immersive spaces, making the learning process more engaging and contextual. Third, MuBI offers public programs based on edutainment, combining education and entertainment. Visitor perceptions indicate that the museum provides an attractive learning experience through its collections, spatial arrangement, and technology. However, some visitors still find the central banking material difficult to understand, while visit motivations are often recreational and influenced by visual appeal. Overall, MuBI has effectively integrated preservation, education, and recreation, although material simplification and communication strategies still need improvement.

Keywords: Bank Indonesia Museum; Educational Tourism; Edutainment; Historical Museum; Interactive Technology.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Museum Bank Indonesia (MuBI) di Jakarta sebagai sarana wisata edukasi sejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MuBI berfungsi sebagai ruang pembelajaran sejarah yang efektif melalui tiga aspek utama. Pertama, koleksi numismatik dan non-numismatik memiliki nilai historis serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, penyajian informasi didukung oleh teknologi interaktif seperti layar sentuh, sound dome, magic book, lantai dan layar interaktif, serta ruang imersif yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan kontekstual. Ketiga, pelaksanaan program publik berbasis edutainment (pendidikan dan hiburan). Persepsi pengunjung menunjukkan bahwa museum mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui koleksi, tata ruang, dan teknologi yang digunakan. Namun demikian, sebagian pengunjung masih mengalami kesulitan memahami materi yang cukup kompleks terkait perbankan sentral, dan motivasi kunjungan cenderung bersifat rekreatif serta lebih tertarik pada aspek visual museum. Secara keseluruhan, MuBI telah efektif menjalankan perannya sebagai sarana wisata edukasi sejarah melalui integrasi fungsi pelestarian, pendidikan, dan rekreasi dalam satu ruang. Namun, penyederhanaan materi dan penguatan strategi komunikasi masih perlu ditingkatkan.

Kata kunci: Edutainment; Museum Bank Indonesia; Museum Sejarah; Pariwisata Edukasi; Teknologi Interaktif.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya terarah yang bertujuan untuk membimbing, membentuk, dan mengembangkan potensi manusia sesuai dengan nilai-nilai yang diinginkan (Maryam, 2020). Pendidikan sejarah merupakan salah satu bidang pendidikan yang esensial dalam menumbuhkan kesadaran ini. Selain mempelajari peristiwa-peristiwa sejarah, pendidikan sejarah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kesadaran sejarah, serta pemahaman tentang hubungan antara individu dari masa lalu, masa kini, dan masa depan (Akbar, 2023, Muntazza et al., 2025).

Namun, karena mempelajari sejarah sering dikaitkan dengan menghafal peristiwa-peristiwa sejarah, hal ini terkadang dianggap membosankan, melelahkan, dan tidak menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengajaran yang inovatif untuk menawarkan kesempatan belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Pembelajaran di luar ruangan, seperti mengunjungi museum, situs sejarah, atau tempat wisata edukatif, merupakan salah satu opsi yang dapat dimanfaatkan (Fitriyani & Sopyan, 2025).

Museum merupakan sumber daya pendidikan yang memiliki potensi besar untuk membantu dalam pengajaran sejarah. Melalui koleksinya, diorama, arsip, dan media interpretatif lainnya, pengunjung dapat berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan interaktif yang memfasilitasi pemahaman terhadap konten sejarah. Museum bukan hanya tempat pelestarian, tetapi juga sumber daya pengajaran yang memanfaatkan bukti-bukti yang dimilikinya untuk menghubungkan masyarakat umum dengan peristiwa-peristiwa sejarah.

Museum didefinisikan oleh ICOM (*International Council of Museum*) sebagai lembaga publik jangka panjang yang mendukung masyarakat dan perkembangan, serta mengumpulkan, melestarikan, meneliti, menyebarluaskan, dan memamerkan warisan budaya berwujud dan tak berwujud umat manusia dan lingkungan hidup untuk tujuan pendidikan, keilmuan, dan rekreasi (Sandahl, 2019). Berdasarkan konsep ini, museum mendukung akses masyarakat terhadap pengetahuan dengan berperan ganda sebagai lingkungan pembelajaran publik sekaligus tempat penyimpanan koleksi.

Paradigma pengelolaan museum telah berkembang seiring waktu, beralih dari berorientasi pada koleksi (*object oriented*) menjadi berorientasi pada masyarakat (*public oriented*). Perubahan ini mendorong museum untuk menerapkan sejumlah perubahan dalam program dan layanannya, sehingga pendidikan menjadi lebih menarik dan lebih sesuai dengan tuntutan masyarakat masa kini.

Museum Bank Indonesia Jakarta merupakan salah satu lembaga yang penting bagi studi sejarah. Museum ini bertempat di gedung bekas *De Javasche Bank* di Kota Tua Jakarta, yang ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya melalui Keputusan Gubernur DKI Jakarta No. 475 tahun 1993. Melalui beragam koleksi, ruang pameran, dan media interpretatif, Museum Bank Indonesia menyajikan pengetahuan mengenai sejarah ekonomi, perbankan, dan kebanksentralan Indonesia (Aprieni et al., 2024).

Museum ini memanfaatkan teknologi interaktif untuk meningkatkan penyampaian informasi kepada pengunjung, selain memamerkan koleksi numismatik maupun non-numismatik. Selain itu, museum ini juga menyelenggarakan sejumlah acara dan program publik yang memadukan unsur pendidikan dan rekreasi. Dengan menerapkan strategi ini,

museum berharap dapat membangkitkan rasa ingin tahu masyarakat tentang sejarah sistem perbankan Indonesia.

Namun, masih terdapat kendala dalam memanfaatkan museum ini sebagai lokasi wisata sejarah edukatif. Fungsi edukatif museum belum dioptimalkan secara memadai, sebagaimana terlihat dari jumlah pengunjung yang tidak merata dan rendahnya antusiasme di kalangan masyarakat tertentu. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis deskriptif terhadap fungsi Museum Bank Indonesia di Jakarta sebagai tempat wisata sejarah edukatif, dengan meninjau koleksinya, penyajian informasi, program yang direncanakan, serta inisiatif untuk memaksimalkan peran edukatifnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Museum

Museum secara etimologis berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*Muze*” yang merupakan kumpulan sembilan dewi sebagai lambang ilmu dan kesenian. Dalam perkembangannya juga dipengaruhi oleh istilah Latin yaitu “*Museion*” yang berarti kuil atau tempat para pemikir Yunani Kuno melakukan kegiatan intelektual (Audia, 2020; Kamila & Khobir, 2026).

Menurut *International Council of Museums* (ICOM) tahun 2007, museum adalah lembaga permanen yang bersifat nirlaba, terbuka untuk umum, serta bertugas untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya berwujud maupun tidak berwujud untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan rekreasi.

Di Indonesia, definisi dan fungsi museum ini diperkuat melalui Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 yang menyatakan bahwa museum berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

Perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian setiap aspek operasional museum merupakan bagian dari manajemen museum. Menurut Sutaarga (1997), tenaga ahli termasuk kurator, konservator, edukator, penata ruang pamer, dan tim hubungan masyarakat mendukung kepala museum, yang berperan sebagai penggerak utama.

Sejalan dengan perkembangan paradigma permuseuman modern, orientasi museum mengalami pergeseran dari yang sebelumnya berfokus pada koleksi (*object oriented*) menjadi orientasi pada masyarakat (*public oriented*). Dalam paradigma ini, museum tidak hanya menampilkan koleksi, tetapi juga berupaya menciptakan pengalaman belajar yang mendalam melalui penyajian informasi yang menarik dan interaktif serta relevan dengan kebutuhan pengunjung.

Wisata Edukasi

Berasal dari pariwisata yang mengalami perkembangan dari segi fungsi dan tujuannya. Kini pariwisata juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau sering disebut wisata edukasi. Wisata edukasi merupakan kegiatan wisata yang tidak hanya bertujuan untuk rekreasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar kepada wisatawan.

Organisasi Pariwisata Dunia (*World Tourism Organization*) mendefinisikan destinasi wisata merupakan suatu lokasi yang menjadi tempat kunjungan wisatawan untuk dapat menghabiskan waktu, termasuk bermalam, yang di dalamnya terdapat beragam produk, aktivitas, serta pengalaman yang mendukung kegiatan wisata (Organization, 2017).

Destinasi wisata edukasi umumnya berada di tempat-tempat yang memiliki nilai edukasi dan pengetahuan, seperti museum, situs sejarah, pusat penelitian, kebun binatang, kawasan budaya, maupun objek wisata berbasis lingkungan. Melalui kegiatan wisata edukasi, pengunjung dapat memperoleh informasi dan pengetahuan dengan cara yang menarik karena terdapat fungsi rekreatifnya.

Wisata edukasi juga dapat dipahami sebagai perpaduan antara unsur rekreasi dan pendidikan. Dalam konteks penelitian ini, museum merupakan salah satu bentuk destinasi wisata edukasi yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran sejarah melalui berbagai aktivitas edukatif yang dapat diikuti masyarakat.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami fenomena secara mendalam dan kontekstual, yakni bagaimana Museum Bank Indonesia Jakarta menjalankan perannya sebagai sarana wisata edukasi sejarah. Lokasi penelitian adalah Museum Bank Indonesia Jakarta yang terletak di Jalan Pintu Besar Utara Nomor 3, Kota Tua, Jakarta Barat.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati kondisi museum, alur kunjungan, teknologi yang digunakan, serta pelaksanaan program edukasi. Wawancara semi terstruktur, dilakukan dengan dua informan selaku staf pengelola dan staf *edukator* serta dengan beberapa pengunjung. Kemudian, untuk dokumentasi berupa foto, pamphlet, arsip dan data resmi dari institusi bank Indonesia.

Teknik *purposive* sampling digunakan untuk menentukan informan yang memiliki keterlibatan langsung dengan museum. Uji validitas dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data mengacu pada model Miles & Huberman yang meliputi kondensasi data, penyajian data dan penarikan serta verifikasi kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Koleksi Museum Bank Indonesia dalam Pembelajaran Sejarah

Museum Bank Indonesia memiliki peran sebagai ruang pembelajaran sejarah yang memungkinkan pengunjung secara khusus memahami sejarah perkembangan ekonomi, perbankan dan kebanksentralan Indonesia. Peran tersebut tercermin melalui koleksi-koleksi yang dimiliki museum, baik koleksi numismatik maupun non-numismatik. Koleksi numismatik dapat berupa uang kertas, uang logam, uang kuno, mata uang asing, hingga emas yang dipamerkan di ruang khusus bernama ruang khazanah. Sementara itu, untuk koleksi non-numismatik berupa arsip, dokumen, diorama, furnitur, miniatur, foto, peralatan perbankan, serta berbagai benda pendukung yang berkaitan dengan perkembangan sistem keuangan di Indonesia.

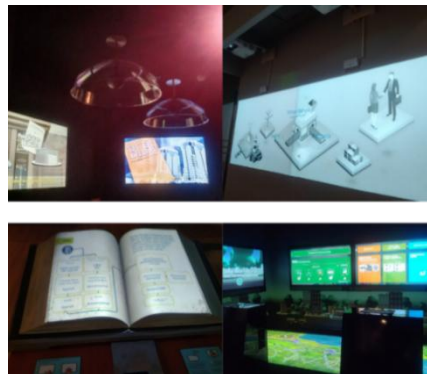
Berdasarkan hasil penelitian, pengadaan koleksi sebagian besar berasal dari aset Bank Indonesia, hibah masyarakat dan kolektor, serta pembelian dan peminjaman dari berbagai pihak. Setiap koleksi yang dipamerkan memiliki nilai historis yang tinggi karena merupakan saksi langsung perjalanan sistem keuangan Indonesia dari masa ke masa. Menurut Tjahjopurnomo (2012), koleksi museum harus berorientasi pada upaya pelestarian, dengan asal usul yang jelas dan dapat diidentifikasi secara historis, sehingga dapat berfungsi sebagai media edukasi.

Keunikan Museum Bank Indonesia dibandingkan museum sejarah lainnya terletak pada keterkaitan koleksinya dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Koleksi yang dipamerkan tidak hanya merepresentasikan peristiwa masa lalu, tetapi juga berkaitan langsung dengan aktivitas yang masih berlangsung hingga kini, seperti penggunaan uang, kegiatan perbankan hingga sistem keuangan nasional. Melalui koleksi tersebut, pengunjung dapat memahami bahwa perkembangan ekonomi dan perbankan yang terjadi pada masa lalu memiliki pengaruh terhadap sistem yang digunakan masyarakat saat ini. Pemahaman mengenai sejarah uang, lembaga perbankan, serta kebijakan ekonomi menjadi penting karena merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Temuan ini menunjukkan bahwa koleksi museum tidak hanya berfungsi sebagai alat pamer atau objek pelestarian saja, tetapi juga sumber belajar yang mendukung pembelajaran sejarah di luar kelas. Hal ini juga memungkinkan museum dapat menjalankan perannya sebagai sarana wisata edukasi sejarah yang menghubungkan masyarakat dengan peristiwa masa lalu melalui pengalaman belajar secara langsung.

Pemanfaatan Media Interaktif dalam Mendukung Penyajian Informasi Sejarah

Peran Museum Bank Indonesia sebagai wisata edukasi sejarah juga didukung oleh penyajian informasi yang memanfaatkan media dan teknologi yang interaktif. Informasi disusun secara kronologis untuk membantu pengunjung memahami alur sejarah perbankan dan kebanksentralan secara berurutan. Alur kunjungan diawali dengan penjelasan latar belakang kedatangan bangsa asing ke Nusantara dan perdagangan rempah-rempah, dilanjutkan dengan perkembangan VOC, kemudian berdirinya *De Javasche Bank* sebagai cikal bakal Bank Indonesia saat ini, proses nasionalisasi setelah kemerdekaan, hingga perkembangan Bank Indonesia sebagai bank sentral. Penyajian yang tersusun secara sistematis ini membantu pengunjung memahami materi sejarah yang telah diajarkan di kelas, kemudian dapat dilihat langsung bukti-buktinya melalui kunjungan museum.



Gambar 1. Teknologi interaktif Museum Bank Indonesia.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026.

Museum menggunakan beragam media penyajian berbasis teknologi untuk mendukung penyampaian informasi tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, media dan teknologi yang digunakan antara lain layar audio visual yang dipadukan dengan *sound dome* (speaker cembung yang mengarahkan suara hanya ke pengunjung yang berdiri di bawahnya), dinding besar berbasis sentuhan di ruang pamer Bank Syariah, terdapat *Magic Book* yang menggunakan sensor tangan tanpa disentuh, kemudian *interactive touchscreen display* dengan lantai proyektor yang menyajikan gambar peta kota, tablet *touchscreen* di ruang arsitektur, serta

teknologi video mapping tiga dimensi pada ruang imersif yang berhasil meraih Rekor MURI sebagai museum kebanksentralan pertama yang menggunakan teknologi tersebut.

Penggunaan beragam media ini menunjukkan bagaimana proses digitalisasi dapat mengubah museum dari ruang pameran statis menjadi presentasi yang dinamis dan interaktif, sekaligus menciptakan lingkungan multisensori yang menggabungkan unsur visual, audio, dan sentuhan secara bersamaan. Melalui pola komunikasi dua arah tersebut, museum berubah menjadi lingkungan partisipasi aktif, di mana pengunjung tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga ikut serta dalam proses pembelajaran (Hasanah, 2025). Dengan demikian, museum tidak sekadar menyajikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkesan.

Peran melalui Program Edukasi

Museum Bank Indonesia juga menjalankan fungsi edukatifnya melalui berbagai program publik yang dirancang dengan pendekatan *edutainment* (*education and entertainment*). Pendekatan ini bertujuan menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Adapun program yang diselenggarakan museum terbagi menjadi dua kelompok, yaitu program publik dan program edukasi.

Program publik meliputi *Marchin' MuBI*, *Night at MuBI*, *D'Commentry*, dan *Ekspresi*. Sementara itu, program edukasi meliputi *EduKids*, *EduFam*, *EduForm*, dan *EduAct* yang dirancang untuk segmen pengunjung yang berbeda, mulai dari anak-anak, keluarga, hingga penyandang disabilitas. Keberagaman program tersebut menunjukkan upaya museum untuk menghadirkan layanan edukasi yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.



Gambar 2. Program publik Museum Bank Indonesia.

Sumber: Instagram Museum Bank Indonesia.

Marchin' MuBI merupakan program tahunan yang diselenggarakan setiap bulan Maret bertepatan dengan hari musik dan film nasional. Adapun kegiatannya meliputi *Marchin' Music*, *Marchin' Movie*, dan *Marchin' Tour* yang dilengkapi dengan *side event* yang interaktif.

Sementara itu, *D'Commentry* adalah pameran temporer yang diselenggarakan secara berkala dan disesuaikan dengan tema yang relevan dengan masyarakat masa kini. Pada periode Desember 2025 – Februari 2026 museum menghadirkan pameran bertema *Ecophilia* yang mengangkat isu lingkungan. Selanjutnya, periode 3 Juni – 30 Agustus 2026, museum menyelenggarakan pameran *In Lakon* yang mengangkat keterkaitan antara uang seri Wayang De Javasche Bank dengan sejarah wayang orang sebagai bagian dari dinamika sosial, ekonomi, dan politik pada masa Hindia Belanda.

Selain program yang dilaksanakan di lingkungan museum, Museum Bank Indonesia juga menyelenggarakan program *Museum Goes to School* untuk pelajar dan K-LIK (Kuliah Kebanksentralan) yang ditargetkan untuk mahasiswa dalam bentuk *workshop*, seminar dan *talkshow*, serta kegiatan *museum outreach* yang menjangkau masyarakat di luar museum. Berbagai program tersebut memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk belajar secara aktif melalui diskusi, permainan edukatif maupun pengalaman langsung.

Dalam pelaksanaannya, museum menjalin kolaborasi luas dengan berbagai institusi, baik dari museum di sekitar kawasan Kota Tua maupun lembaga di luar kawasan tersebut. Upaya promosi dan publikasi program dilakukan melalui media sosial resmi museum yang menyajikan berbagai konten interaktif, seperti kuis, informasi sejarah, dan publikasi kegiatan museum. Pemanfaatan media digital tersebut menjadi salah satu strategi museum dalam menarik minat masyarakat sekaligus memperluas akses terhadap informasi sejarah dan kebanksentralan.

Berbagai program yang diselenggarakan menunjukkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pelestarian, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran publik yang aktif, interaktif dan inklusif. Melalui program-program tersebut, museum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih *releateble* dengan masyarakat sekaligus memperkuat perannya sebagai sarana wisata edukasi sejarah.

Persepsi Pengunjung dan Efektivitas Edukasi Museum

Selain koleksi, penyajian informasi dan program edukasi yang dimiliki, peran Museum Bank Indonesia sebagai wisata edukasi sejarah juga dapat dilihat dari pengalaman serta persepsi pengunjung terhadap museum. Persepsi pengunjung menjadi indikator penting untuk mengetahui sejauh mana fungsi museum dapat dipahami oleh masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al. (2024) menunjukkan bahwa pengunjung memberikan penilaian positif terhadap Museum Bank Indonesia. Beberapa pengunjung yang menjadi informan dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa kunjungan ke museum membantu mereka memahami sejarah perbankan dan perekonomian Indonesia sekaligus

memberikan pengalaman yang berkesan. Daya tarik utama yang paling diminati pengunjung ialah koleksi mata uang, koleksi emas, diorama yang dilengkapi informasi, ruang yang menampilkan perlengkapan perbankan masa lalu, serta arsitektur bangunan museum yang masih mempertahankan nilai historisnya.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Juni 2026. Sebagian besar pengunjung menilai bahwa keberadaan teknologi interaktif, desain ruang pameran yang menarik, serta berbagai program edukasi membuat proses belajar sejarah menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran di dalam kelas. Pengunjung mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui interaksi langsung dengan koleksi dan media yang tersedia di Museum Bank Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Vernia & Wulansari (2020) juga menunjukkan bahwa kualitas pelayanan Museum Bank Indonesia memperoleh penilaian sangat baik dari pengunjung. Penelitian ini berfokus pada analisis kualitas pelayanan berdasarkan persepsi pengunjung melalui dimensi *reliability*, *responsiveness*, *competence*, *access*, dan *communication*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kualitas pelayanan dinilai sangat baik oleh pengunjung, terutama pada aspek responsivitas pelayanan dan kemudahan memperoleh informasi. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan Museum Bank Indonesia sebagai wisata edukasi tidak hanya ditentukan oleh koleksi dan teknologi yang dimiliki, tetapi juga kualitas pelayanan museum yang mendukung kenyamanan pengunjung.

Dari sisi daya tarik, penerapan teknologi digital menjadi salah satu aspek yang paling berkesan juga bagi pengunjung. Penelitian Pratiwi et al. (2024) juga menemukan bahwa ruang imersif yang memvisualisasikan suasana Batavia serta pameran interaktif merupakan bagian yang berkesan dan diingat oleh pengunjung. Selain itu, sebagian besar pengunjung mengetahui museum melalui media sosial, terutama Instagram dan TikTok. Hal ini menunjukkan bahwa promosi digital memiliki peran penting dalam menarik minat kunjungan masyarakat, khususnya generasi muda.

Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung yang datang memiliki tujuan utama rekreasi, seperti *museum date*, kunjungan keluarga, atau ketertarikan terhadap pameran temporer yang sedang berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa museum telah berhasil menarik minat masyarakat untuk berkunjung melalui media sosial, tetapi motivasi edukatif belum menjadi alasan utama kedatangan pengunjung.

Dari sisi pemahaman materi, beberapa pengunjung mengakui bahwa informasi yang disajikan belum sepenuhnya mudah dipahami. Materi kebanksentralan yang menjadi fokus utama museum ini dinilai cukup kompleks untuk beberapa kalangan, seperti anak-anak.

Akibatnya, sebagian pengunjung lebih tertarik menikmati aspek visual pameran dan melakukan aktivitas fotografi dibandingkan membaca serta memahami seluruh informasi yang disediakan museum.

Meskipun demikian, pengunjung yang mengikuti tur bersama edukator museum (harus reservasi) cenderung memperoleh pemahaman yang lebih baik karena mendapat penjelasan secara langsung dan lebih terarah. Temuan ini sejalan dengan keterangan salah satu staf edukator yang menyatakan bahwa materi kebanksentralan memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi sehingga memerlukan strategi penyampaian yang lebih adaptif agar dapat dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat.

Secara keseluruhan, Museum Bank Indonesia dapat dikatakan telah menjalankan perannya sebagai sarana wisata edukasi sejarah dengan cukup efektif. Hal ini terlihat dari kemampuannya mengintegrasikan koleksi sejarah, teknologi interaktif, serta program edukasi dalam satu pengalaman belajar yang menarik bagi pengunjung. Namun, efektivitas edukasi museum masih perlu terus dioptimalkan, terutama dalam menyederhanakan materi yang kompleks dan mengembangkan metode penyampaian yang lebih komunikatif, kontekstual, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, museum tidak hanya berhasil menarik pengunjung untuk datang, tetapi juga dapat memastikan bahwa pesan edukatif yang disampaikan dapat diterima dan memberikan manfaat bagi pengunjung.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, Museum Bank Indonesia Jakarta telah berperan sebagai sarana wisata edukasi sejarah melalui koleksi, penyajian informasi, dan program edukasi yang dimilikinya. Koleksi numismatik dan non-numismatik yang dipamerkan tidak hanya memiliki nilai historis, tetapi juga berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga membantu pengunjung memahami perkembangan ekonomi, perbankan dan kebanksentralan Indonesia secara lebih konkret.

Peran edukatif museum juga diperkuat melalui penyajian informasi yang memanfaatkan berbagai teknologi interaktif, seperti *display touchscreen*, *sound dome*, *magic book*, dan ruang imersif. Pemanfaatan teknologi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami oleh pengunjung. Selain itu, berbagai program edukasi dan publik yang diselenggarakan museum menunjukkan upaya untuk menghadirkan pengalaman belajar yang inklusif dan relevan bagi berbagai kalangan masyarakat.

Berdasarkan persepsi pengunjung, Museum Bank Indonesia dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik sekaligus menyenangkan. Namun demikian, masih terdapat beberapa tantangan, terutama terkait kompleksitas materi kebanksentralan yang belum mudah dipahami oleh beberapa pengunjung serta kecenderungan sebagian pengunjung yang lebih fokus ada aspek visual dan aktivitas fotografi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan metode penyampaian yang lebih sederhana, komunikatif dan kontekstual agar fungsi edukatif museum dapat berjalan optimal.

Secara keseluruhan, Museum Bank Indonesia telah berhasil mengintegrasikan fungsi pelestarian, pendidikan, dan rekreasi sehingga dapat dikategorikan sebagai sarana wisata edukasi sejarah yang efektif dalam mendukung pembelajaran sejarah.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, N. C. (2023). Pentingnya pendidikan sejarah guna memperkuat identitas nasional bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 148.
- Aprieni, et al. (2024). UMKM memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen (JISE)*, 2(4). <https://doi.org/10.59024/jise.v2i4.976>
- Citra Pratiwi, S. Y. (2024). Persepsi pengunjung pada Museum Bank Indonesia sebagai destinasi wisata. *Ikraith-Humaniora*, 476.
- Dellia Mila Vernia, L. W. (2020). Faktor-faktor kualitas pelayanan yang mempengaruhi persepsi wisatawan Museum Bank Indonesia. *Jurnal ALTASIA*.
- Enny Lisdayanti Hasanah, A. N.-Z. (2025). Heritage yang terlupakan: Analisis tantangan museum warisan budaya di era museum interaktif dan digital: Studi kasus di Museum Sri Baduga Bandung Jawa Barat. *Nazharat: Jurnal Kebudayaan*, 43.
- Fitriyani, E., & Sopyan, M. (2025). Hubungan kunjungan lapangan ke situs bersejarah terhadap sikap nasionalisme mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Mulawarman. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(3). <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i3.5212>
- Kamila, R., & Khobir, A. (2026). Warisan Plato bagi santri: Transmisi filsafat Yunani Kuno dan implikasinya untuk pendidikan kontemporer. *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, 5(1). <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v5i1.7670>
- Maryam. (2020). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 1959.
- Moore, K. (2005). *Museum management*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Muntazza, S., et al. (2025). Transformasi pembelajaran sejarah dalam konteks pendidikan abad 21: Sejarah perkembangan dan implementasi model pembelajaran inovatif. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 4(4). <https://doi.org/10.58192/insdun.v4i4.3882>
- Risma Audia, A. E. (2020). Perancangan museum geopark dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan di Dieng Wonosobo. *Seminar Nasional Komunitas dan Kota Berkelanjutan*, 617.

- Sandahl, J. (2019). The museum definition as the backbone of ICOM. *Museum International*, 7.
- Sutaarga, M. A. (1997). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Tjahjopurnomo, R. (2012). *Buku 2 pengelolaan koleksi*. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.
- UN Tourism. (2017). *Tourism definitions*. UN Tourism.