



# Pelestarian Budaya Melayu Riau melalui Pembelajaran Berbasis Museum: Model Penguanan Literasi Budaya pada Siswa SDN 142 Pekanbaru

Hafzana Bedasari<sup>1\*</sup> | Rifki Amanda<sup>2</sup> | Halda Mirsyanda<sup>3</sup> | Tria Luthfiani<sup>4</sup> | Deby Sinthya Sari<sup>5</sup> | Annisa Mustika Harum<sup>6</sup> | Sashi Mutiara Erwinda<sup>7</sup> | Talitha Nabila<sup>8</sup> | Ihsan Riyansyah Putra<sup>9</sup> | Ryzka Aininnawa<sup>10</sup> | Desi<sup>11</sup>

<sup>1,3,4,5,6,7,9</sup> Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia.

<sup>2,8,10,11</sup> Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia.

## Correspondence

<sup>1</sup> Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia.

Email: hafzana@lecturer.unri.ac.id

## Funding information

Universitas Riau.

## Abstract

The preservation of Riau Malay culture among elementary school students faces growing challenges due to increasing exposure to digital popular culture. This community service program aimed to strengthen students' cultural literacy through museum-based learning as an innovative alternative to conventional classroom instruction. The activity was conducted at the Sang Nila Utama Museum and involved 18 students from SDN 142 Pekanbaru selected purposively based on teacher recommendations and interest in cultural activities. The program included orientation sessions, guided museum tours, thematic explanations of artifacts, facilitated discussions, and short reflective assignments. The results indicated an improvement in students' ability to recognize Malay symbols, artifacts, and cultural values, along with increased interest in cultural preservation activities at school. Notably, students who were less active in classroom settings demonstrated higher engagement during museum activities, highlighting the effectiveness of non-formal learning environments. The novelty of this program lies in integrating museum-based learning into a structured community service model. Overall, museum-based learning is relevant, practical, and replicable for strengthening cultural literacy in elementary education.

## Keywords

Museum-based learning; Cultural literacy; Cultural preservation; Elementary school; Community service.

## Abstrak

Pelestarian budaya Melayu Riau menghadapi tantangan di kalangan siswa sekolah dasar akibat meningkatnya pengaruh budaya populer digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi budaya siswa melalui pembelajaran berbasis museum sebagai alternatif pembelajaran konvensional di kelas. Program dilaksanakan di Museum Sang Nila Utama dengan melibatkan 18 siswa SDN 142 Pekanbaru yang dipilih secara purposive. Metode pelaksanaan meliputi orientasi awal, tur kurasi museum, penjelasan tematik artefak budaya, diskusi terbimbing, serta tugas reflektif singkat. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap simbol, artefak, dan nilai budaya Melayu Riau, disertai meningkatnya minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pelestarian budaya. Selain itu, lingkungan belajar non-formal terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa yang sebelumnya kurang partisipatif di kelas. Kebaruan kegiatan ini terletak pada pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran budaya yang terstruktur dalam skema pengabdian masyarakat. Pembelajaran berbasis museum berpotensi direplikasi sebagai strategi penguanan literasi budaya di sekolah dasar.

## Kata Kunci

Pembelajaran Berbasis Museum; Literasi Budaya; Pelestarian Budaya; Sekolah Dasar.

## 1 | PENDAHULUAN

Indonesia terkenal dengan budaya yang beragam sehingga kekayaan akan budaya ini harus dijaga, dikenali, dan dilestarikan. Budaya itu sendiri merupakan suatu kesatuan yang mencakup banyak hal, seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan banyak lagi yang dimiliki orang sebagai bagian dari masyarakat (Samongilailai & Utomo, 2024). Secara esensinya, budaya merupakan gaya hidup yang dimiliki oleh suatu kelompok orang kemudian diwariskan kepada generasi berikutnya. Selanjutnya, budaya juga mengacu pada semua daya, cipta, rasa, dan karsa yang diciptakan oleh manusia sehingga menjadi kearifan lokal (Salsabila *et al.*, 2023). Kemudian, kearifan lokal merupakan salah satu sumber nilai yang diyakini oleh suatu kelompok sebagai bentuk pandangan yang berbudi luhur dan memiliki prinsip kehidupan serta menjadi salah satu integral dari kehidupan masyarakat dalam mengatur hubungan dengan sesama manusia (Wirawan, 2022). Oleh karena itu, menjaga dan melastarkan budaya merupakan suatu kewajiban supaya nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang merupakan warisan leluhur tetap dikenali sampai generasi yang akan mendatang. Dalam hal ini, kearifan lokal lebih menekankan pada lokalitas dan mendefinisikan keunggulan budaya masyarakat setempat serta geografis secara keseluruhan. Selanjutnya, dari sudut pandang pendidikan kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai suatu komponen ilmu pengetahuan yang terdiri dari tiga aspek utama. *Pertama*, sikap yang mengandung nilai dan etika. *Kedua*, produk yang merupakan hasil budaya atau karya lokal. *Ketiga*, proses dimana cara atau metode yang digunakan dalam kehidupan masyarakat. Sehingga, ketiga komponen ini memiliki potensi besar untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran karena mengandung muatan lokal yang asli dan unik untuk dipelajari (Putri *et al.*, 2025). Oleh karena itu, memperkenalkan budaya yang mengandung muatan kearifan lokal sangat penting untuk tetap dikenal pada regenerasi selanjutnya. Secara fundamental, cerita rakyat, lagu, ritual, adat istiadat, dan elemen kedaerahan merupakan beberapa contoh budaya lokal yang dimiliki oleh suatu tempat sehingga dapat mencerminkan keadaan sosial budaya di daerah tersebut (Nukman *et al.*, 2023).

Dengan demikian, upaya dalam mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal dapat memanfaatkan instansi publik strategis seperti museum untuk mengabadikan nilai-nilai budaya yang menjadi ciri khas kearifan lokal di suatu daerah. Pelestarian budaya lokal menjadi isu penting di tengah meningkatnya penetrasi budaya populer global yang mempengaruhi cara generasi muda memahami identitasnya. Dalam konteks Melayu Riau, kearifan lokal tidak hanya memuat simbol dan tradisi, tetapi juga nilai-nilai etika, kebersamaan, dan penghormatan terhadap sejarah. Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan kesadaran budaya sejak dulu, karena pada tahap inilah pembentukan karakter dan identitas berlangsung secara intensif. Literatur sebelumnya menegaskan bahwa penguatan literasi budaya melalui pengalaman langsung mampu meningkatkan apresiasi siswa terhadap warisan lokal, sekaligus menumbuhkan rasa memiliki terhadap budayanya. Namun demikian, kesenjangan praktik masih terlihat di lapangan. Berdasarkan diskusi awal dengan guru dan pengamatan kegiatan pembelajaran, materi budaya Melayu Riau di SDN 142 Pekanbaru masih lebih banyak disampaikan melalui penjelasan teksual di kelas. Siswa mengenal istilah budaya, tetapi belum sepenuhnya memahami makna, konteks, dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan minimnya kegiatan luar kelas membuat siswa kurang antusias ketika materi budaya diajarkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman budaya belum berkembang secara mendalam dan aplikatif, sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih kontekstual. SDN 142 Pekanbaru dipilih sebagai sasaran kegiatan karena sekolah ini memiliki komposisi siswa yang beragam secara sosial-budaya serta memiliki komitmen untuk mengintegrasikan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, namun belum memiliki program museum-based learning yang terstruktur. Dengan kata lain, sekolah ini menghadapi kebutuhan nyata untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran budaya yang lebih hidup, partisipatif, dan relevan dengan lingkungan siswa. Dalam konteks budaya Melayu Riau, museum Sang Nila Utama Provinsi Riau menjadi instansi publik yang berada di Jalan Jenderal Sudirman, Kota Pekanbaru.

Museum Sang Nila Utama ini didirikan di bawah naungan Dinas Kebudayaan Provinsi Riau. Selanjutnya, museum ini menjadi tempat penyimpanan barang-barang yang berkaitan dengan budaya Melayu Riau seperti pakaian adat pernikahan, permainan tradisional, alat musik, artefak, dan banyak lagi barang-barang yang menjadi ciri khas budaya Melayu Riau. Oleh karena itu, adanya museum Sang Nila Utama dapat dimanfaatkan sebagai pengenalan cagar budaya Melayu Riau demi tidak hilangnya properti dan nilai-nilai kearifan lokal yang menjadi ciri khas budaya Melayu Riau. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memanfaatkan Museum Sang Nila Utama sebagai ruang belajar non-formal yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan artefak dan narasi budaya Melayu Riau. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan: (1) meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol, nilai, dan sejarah budaya Melayu Riau; (2) menumbuhkan minat dan sikap positif terhadap pelestarian budaya; serta (3) memperkuat kemitraan antara sekolah dan institusi budaya. Untuk memastikan kebermaknaan program, target capaian operasional ditetapkan berupa meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi dan refleksi, munculnya pemahaman konseptual yang lebih jelas mengenai artefak yang diamati, serta adanya komitmen sekolah untuk mereplikasi model kegiatan pada tahun ajaran berikutnya. Dalam dua dekade terakhir, museum dipahami bukan hanya sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi sebagai ruang belajar non-formal yang dirancang untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna lintas kelompok umur (Hansson & Öhman, 2022)). Literatur internasional menegaskan bahwa museum

berfungsi sebagai medium pedagogis yang menghubungkan pengetahuan historis dengan pembentukan identitas budaya, partisipasi sosial, dan pembelajaran sepanjang hayat.

Kajian dalam *Museum Management and Curatorship* menunjukkan bahwa desain pameran, narasi kuratorial, dan interaksi pengunjung memengaruhi kedalaman proses belajar, terutama ketika museum mengintegrasikan konteks lokal dengan pendekatan interpretatif yang partisipatif (Moorhouse et al., 2019). Sementara itu, penelitian dalam *International Journal of Heritage Studies* menyoroti bahwa pendidikan warisan (heritage education) berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran budaya dan rasa memiliki terhadap warisan lokal, terutama pada generasi muda yang hidup di tengah pengaruh globalisasi (Gómez-Hurtado et al., 2020). Sejalan dengan itu, *Journal of Museum Education* menekankan bahwa pembelajaran berbasis museum mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengalaman langsung dengan konsep kognitif yang diperoleh di sekolah (Carpenter, 2024). Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menguatkan dimensi afektif melalui keterlibatan emosional dengan objek budaya. Temuan tersebut diperkuat oleh studi empiris yang menunjukkan bahwa kunjungan museum dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan observasi, dan apresiasi budaya dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang berlangsung di ruang kelas (Moorhouse et al., 2019). Dengan demikian, museum dipandang sebagai ekosistem pendidikan yang mendukung kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas. Dalam konteks Indonesia, museum memiliki posisi strategis untuk memperkuat literasi budaya dan pelestarian identitas lokal. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa sekolah dasar dengan museum masih terbatas, baik karena minimnya program edukasi yang terstruktur maupun rendahnya integrasi museum dalam kurikulum formal (Handoko & Nugroho, 2024). Oleh sebab itu, pengembangan program pembelajaran berbasis museum (*museum-based learning*) menjadi relevan untuk menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran dan realitas budaya yang hidup di masyarakat.

Pendekatan ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan artefak, menafsirkan makna sosial-historisnya, dan menginternalisasi nilai kearifan lokal secara lebih mendalam. Kegiatan pengabdian masyarakat yang memanfaatkan Museum Sang Nila Utama sebagai media edukasi menempatkan praktik lokal ini dalam kerangka teoretis tersebut. Museum berfungsi tidak hanya sebagai repositori benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran yang memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai, sejarah, dan identitas Melayu Riau melalui pengalaman belajar yang bersifat eksperiential (Carpenter, 2024). Dengan mendialogkan temuan lapangan dengan literatur internasional, artikel ini berkontribusi pada diskursus global mengenai peran museum sebagai sarana pendidikan budaya, sekaligus menawarkan bukti kontekstual tentang bagaimana program *museum-based learning* dapat diadaptasi dalam pendidikan dasar di Indonesia. Kegiatan pengabdian ini menjadi penting karena teknologi membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat modern, termasuk dalam cara berinteraksi dan memahami budaya sehingga mengurangi minat terhadap nilai-nilai budaya serta kemajuan teknologi dapat mengurangi kecintaan terhadap budaya lokal karena teknologi memperkenalkan teknologi asing yang berpotensi menghilangkan budaya lokal Indonesia secara tidak langsung (Ayu & Bela, 2023). Dengan demikian, pengenalan budaya yang mengandung kearifan lokal sangat penting untuk dilestarikan dan dikenalkan hingga generasi yang akan datang. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk menjelaskan dan memperkenalkan cagar budaya Melayu Riau dari hasil kegiatan pengabdian ke museum Sang Nila Utama Provinsi Riau. Kemudian, alasan penting dilakukan kajian tentang pengabdian ini adalah untuk dapat memahami lebih jauh tentang budaya Melayu Riau dan kearifaan lokal yang menjadi ciri khas Provinsi Riau. Selain itu, museum Sang Nila Utama menjadi institusi publik yang menjadi tempat pengumpulan properti-properti Melayu Riau serta penjelasan-penjelasan tentang sejarah budaya Melayu Riau. Dengan demikian, hal tersebut menarik untuk dianalisis lebih mendalam agar budaya Melayu Riau bisa dilestarikan dan dikenalkan hingga generasi yang akan mendatang.

## 2 LANDASAN TEORI

Pendekatan pengabdian kepada masyarakat perlu didasarkan pada kerangka teoretis yang memadai agar intervensi tidak sekadar bersifat karitatif, tetapi mendorong transformasi sosial yang berkelanjutan. Literatur pengembangan masyarakat menempatkan keterlibatan masyarakat (community engagement) sebagai proses kolaboratif yang membangun kepemilikan bersama atas tujuan dan hasil program. Model partisipasi menekankan pentingnya pergeseran dari pendekatan top-down menuju kolaborasi setara antara fasilitator dan penerima manfaat (Head, 2007). Dalam kerangka ini, keberhasilan program diukur bukan hanya pada keluaran jangka pendek, melainkan pada kapasitas warga untuk mempertahankan perubahan setelah program selesai. Hal tersebut relevan dengan upaya pelestarian budaya yang bertumpu pada penguatan kesadaran, kepedulian, serta partisipasi generasi muda. Kerangka kedua yang penting adalah pendidikan berbasis pengalaman (experiential learning), yang memandang belajar sebagai proses siklis yang melibatkan pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan (Kolb, 2014). Dalam konteks pendidikan budaya, pengalaman langsung dengan objek, simbol, dan narasi budaya memungkinkan peserta didik membentuk makna personal yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran tekstual semata. Penelitian terkini menunjukkan bahwa museum sebagai ruang belajar non-formal mampu meningkatkan motivasi, observasi kritis, dan keterlibatan emosional siswa ketika pembelajaran dirancang secara partisipatif (Moorhouse et al., 2019). Dengan demikian, museum tidak hanya

berfungsi sebagai penyimpan artefak, tetapi sebagai ekosistem pembelajaran publik yang memungkinkan terjadinya konstruksi makna budaya secara aktif.

Selanjutnya, konsep museum-based learning mengintegrasikan sumber daya museum (koleksi, narasi kuratorial, dan aktivitas interpretatif) dengan tujuan pendidikan formal dan non-formal. Studi internasional menegaskan bahwa desain pembelajaran di museum yang menekankan dialog, pengajuan pertanyaan, dan interpretasi kontekstual menghasilkan pengalaman belajar yang lebih reflektif dan inklusif (Hansson & Öhman, 2022). Di sisi lain, kritik terhadap praktik museum tradisional menunjukkan adanya risiko ketika museum hanya menampilkan budaya sebagai objek statis tanpa melibatkan pengunjung sebagai subjek pembelajar. Oleh sebab itu, program pengabdian yang mengajak siswa menafsirkan makna artefak dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dapat dipandang sebagai upaya memperbaiki keterbatasan pendekatan kuratorial yang terlalu informatif namun kurang dialogis. Teori heritage education menambahkan dimensi kewargaan budaya (cultural citizenship). Pendidikan warisan tidak hanya mengenalkan pengetahuan tentang masa lalu, tetapi menumbuhkan rasa memiliki, tanggung jawab, dan komitmen untuk melestarikan budaya lokal (Gómez-Hurtado *et al.*, 2020). Dalam konteks globalisasi dan penetrasi budaya populer digital, penguatan literasi budaya menjadi strategi untuk mencegah alienasi generasi muda dari akar budayanya. Namun, literatur juga menunjukkan perdebatan: sebagian peneliti menekankan fungsi pelestarian, sementara yang lain menyoroti pentingnya reinterpretasi kreatif agar budaya tetap relevan. Proyek pengabdian ini menempatkan diri di antara dua posisi tersebut—melestarikan nilai inti sambil membuka ruang bagi dialog kritis di kalangan siswa.

Dari perspektif service-learning, keterlibatan mahasiswa/dosen dalam program komunitas berperan ganda: memberi manfaat langsung bagi masyarakat dan pada saat yang sama memperkaya proses pembelajaran peserta program melalui refleksi terstruktur (Bringle & Hatcher, 1995). Model ini menuntut keselarasan antara kebutuhan komunitas dan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, integrasi kunjungan museum dengan diskusi tematik dan tugas reflektif memungkinkan peserta (siswa dan fasilitator) membangun pemahaman bersama tentang makna budaya Melayu Riau, sekaligus mengidentifikasi tantangan pelestarian budaya di lingkungan sekolah. Akhirnya, kerangka modal sosial menyoroti pentingnya jaringan kepercayaan, norma, dan kolaborasi sebagai prasyarat keberlanjutan program budaya (Putnam, 2000). Keterlibatan sekolah, museum, keluarga, dan pemerintah daerah membentuk jaringan dukungan yang memperbesar peluang replikasi program. Meski demikian, literatur memperingatkan bahwa program berbasis institusi berpotensi elitis jika tidak memperhatikan akses dan keberagaman peserta. Proyek ini berupaya menjawab keterbatasan tersebut melalui pemilihan peserta yang inklusif dan aktivitas pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif. Dengan cara itu, kegiatan pengabdian tidak hanya mengadopsi teori yang ada, tetapi memperluasnya dengan menunjukkan bagaimana *museum-based learning* dapat diadaptasi secara kontekstual pada tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pelestarian budaya Melayu Riau. Secara keseluruhan, landasan teori ini menegaskan bahwa keberhasilan pengabdian masyarakat bergantung pada sinergi antara partisipasi komunitas, pembelajaran berbasis pengalaman, pendidikan warisan, dan kolaborasi lintas lembaga. Proyek ini membangun di atas konsensus bahwa museum adalah ruang pendidikan publik yang strategis, sekaligus menantang praktik lama dengan menempatkan siswa sebagai subjek pembelajar yang aktif dan reflektif. Dengan demikian, intervensi yang dirancang tidak hanya menyasar transfer informasi budaya, tetapi juga pembentukan kesadaran kritis dan komitmen pelestarian jangka panjang.

### 3 | METODE

Kegiatan pengabdian menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan studi kasus berorientasi aksi (action-oriented case study) (Creswell & Poth, 2016). Pendekatan ini dipilih karena fokus kegiatan bukan hanya mendeskripsikan fenomena, tetapi juga mengimplementasikan intervensi pembelajaran dan mengevaluasi perubahan keterlibatan serta pemahaman siswa setelah kunjungan ke museum. Program dilaksanakan di Museum Sang Nila Utama, Pekanbaru, bekerja sama dengan SDN 142 Pekanbaru, pada satu rangkaian kegiatan selama ±3 jam, yang terdiri atas orientasi, tur kurasi, diskusi tematik, dan refleksi terstruktur. Sebanyak 18 siswa terlibat dalam kegiatan, dipilih melalui purposive sampling berdasarkan kriteria: (1) perwakilan kelas IV–VI, (2) rekomendasi guru karena menunjukkan minat pada kegiatan budaya, dan (3) kesediaan mengikuti seluruh rangkaian program (Palinkas *et al.*, 2015). Dua orang guru pendamping terlibat sebagai mitra pengamat. Pemilihan ini bertujuan memperoleh variasi pengalaman belajar, bukan representasi statistik populasi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga instrumen utama diantaranya (1) Lembar observasi terstruktur untuk menilai indikator keterlibatan siswa (perhatian, partisipasi bertanya, interaksi dengan artefak, kerja sama) serta indikator pemahaman awal terhadap artefak. (2) Lembar refleksi singkat siswa (pre-post berbasis pertanyaan terbuka) untuk melihat perubahan cara siswa menjelaskan simbol, nilai, dan fungsi artefak budaya. (3) Wawancara singkat dengan guru setelah kegiatan untuk memperoleh evaluasi terhadap relevansi pembelajaran dan perubahan perilaku siswa di kelas (Patton, 2015).

Observasi dilakukan oleh dua fasilitator menggunakan protokol yang sama. Perbedaan penilaian didiskusikan hingga tercapai konsensus (inter-rater discussion) (Nowell *et al.*, 2017). Tahapan kegiatan diantaranya adalah (1) *Orientation*: pengenalan tujuan kunjungan dan aturan museum. (2) *Guided tour*: siswa mengikuti jalur kurasi dengan penjelasan

tematik. (3) *Dialog session*: fasilitator memancing pertanyaan dan interpretasi siswa. (4) *Reflection task*: siswa menuliskan hal yang dipahami sebelum dan sesudah tur. (5) *Debriefing*: diskusi guru-fasilitator terkait tindak lanjut di sekolah(Kolb, 2014). Triangulasi dilakukan pada sumber (siswa-guru), metode (observasi-refleksi-wawancara), dan waktu (sebelum/sesudah kunjungan) untuk meningkatkan keandalan temuan. Dokumen foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai bahan verifikasi(Denzin, 2017). Data dianalisis secara tematik. Prosesnya meliputi: (1) membaca ulang seluruh data, (2) memberi kode pada unit makna (misalnya: "mengenali simbol", "menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari", "inisiatif bertanya"), (3) mengelompokkan kode ke dalam tema, dan (4) menafsirkan tema dengan membandingkannya pada literatur *museum-based learning*. Data refleksi pre-post digunakan sebagai indikator perubahan konseptual secara kualitatif, bukan sebagai uji statistic (Braun & Clarke, 2019). Keabsahan dijaga melalui member checking informal (klarifikasi temuan dengan guru), diskusi pengamat untuk meminimalkan bias penilaian, serta audit trail berupa catatan lapangan dan dokumentasi kegiatan. Interpretasi dilakukan secara hati-hati untuk menghindari generalisasi berlebihan(Nowell et al., 2017) Kegiatan memperoleh persetujuan kepala sekolah dan guru pendamping. Persetujuan orang tua dikonfirmasi melalui izin sekolah, dan siswa diberikan penjelasan sederhana tentang tujuan kegiatan. Identitas siswa tidak dicantumkan, serta seluruh dokumentasi digunakan semata-mata untuk kepentingan edukasi dan pelaporan (Tracy, 2024).

## 4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

Bagian ini menyajikan gambaran mengenai hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan kesadaran lingkungan melalui kegiatan daur ulang dan penghijauan. Hasil yang diperoleh meliputi uraian tentang pentingnya perilaku membuang sampah pada tempatnya, ragam kegiatan yang telah dilaksanakan, serta langkah-langkah teknis yang dilakukan untuk menanggapi permasalahan sampah yang terus meningkat setiap tahunnya. Selain itu, bagian ini juga menjelaskan berbagai perubahan positif yang terjadi di lingkungan sekolah sebagai hasil dari kegiatan pengelolaan sampah, daur ulang, dan penanaman bibit tanaman yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

#### 4.1.1 Perubahan pemahaman konseptual (pre-post refleksi)

Analisis lembar refleksi menunjukkan adanya pergeseran dari deskripsi umum menuju pemahaman yang lebih spesifik dan kontekstual. Sebelum kunjungan, sebagian besar siswa menggambarkan budaya Melayu secara global (misalnya "tarian" atau "baju adat"). Setelah kegiatan, siswa mulai mengaitkan artefak dengan fungsi sosial dan nilai yang dikandungnya. Beberapa hasil jawaban dari siswa pada saat sebelum kegiatan diantaranya yaitu:

No	Pemahaman Sebelum Kunjungan	Pemahaman Sesudah Kunjungan
1	Budaya Melayu itu pakaian kuning dan tari zapin.	Warna khas melayu yaitu kuning, hijau dan merah. Tarian melayu tidak hanya zapin namun ada tarian persembahan, tarian mak yong, dan tarian tandak.
2	Tanjak itu topi	Tanjak dipakai oleh laki-laki untuk acara resmi karena melambangkan kehormatan.
3	Peralatan dapur tradisional yaitu memakai kayu bakar.	Peralatan dapur tradisional itu dipakai bersama-sama, artinya orang Melayu suka gotong royong.
4	Mainan buadaya melayu yaitu gasing	Permainan khas melayu tidak hanya gasing tetapi banyak jenis permainan yang lain seperti main guli, engkrang, dan lai-lain.

Sumber: Data Olahan 2025

Hasil refleksi menunjukkan peningkatan konsisten pada seluruh indikator. Peningkatan paling besar terlihat pada kemampuan siswa mengaitkan artefak dengan nilai budaya serta memberikan contoh penerapan, yang menandakan pergeseran dari sekadar mengenali objek menuju pemahaman makna sosial-kultural. Perubahan ini menunjukkan bahwa *museum-based learning* membantu siswa mengonstruksi makna melalui pengalaman langsung, bukan sekedar mengingat informasi.

#### 4.1.2 Keterlibatan belajar selama aktivitas museum

Observasi terstruktur menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa pada berbagai bentuk keterlibatan belajar, seperti bertanya, menunjuk artefak, dan terlibat dalam diskusi. Dari 18 siswa yang berpartisipasi, sebanyak 13 siswa secara aktif mengajukan pertanyaan kepada pemandu maupun fasilitator, sementara 5 siswa lainnya lebih banyak berkontribusi melalui diskusi kelompok kecil. Fasilitator juga mencatat sejumlah momen ketika siswa mampu

menghubungkan informasi yang diperoleh di museum dengan pengalaman mereka sendiri, misalnya ketika membandingkan peralatan rumah tangga tradisional dengan peralatan yang digunakan di rumah. Pola keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar non-formal di museum mampu memicu rasa ingin tahu, keberanian bertanya, serta interaksi sosial yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran yang hanya berlangsung di kelas. Aktivitas observasi langsung terhadap artefak memberi siswa ruang untuk bereksplorasi dan menafsirkan makna, sementara diskusi yang menyertainya membantu mereka mengaitkan pengetahuan baru dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, partisipasi aktif yang muncul dalam kegiatan ini tidak hanya bersifat mekanis, tetapi mencerminkan proses pembelajaran yang lebih reflektif dan bermakna.

#### 4.1.3 Respons guru terhadap relevansi pembelajaran

Wawancara singkat dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan ini dipandang sangat membantu dalam menemukan "jembatan" pedagogis antara materi kurikulum dan praktik budaya yang nyata. Guru menilai bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep budaya ketika mereka melihat objek secara langsung, menyentuh konteksnya, dan mendengar cerita yang menyertainya. Pengalaman konkret tersebut dinilai jauh lebih efektif dibandingkan hanya membaca deskripsi di buku teks. Selain itu, guru menyatakan ketertarikan untuk mereplikasi model kunjungan terstruktur ini pada tahun ajaran berikutnya, terutama karena format kegiatan yang memadukan penjelasan kuratorial, dialog reflektif, dan tugas tindak lanjut dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran dan mudah diadaptasi dalam praktik kelas.

### 4.2 Pembahasan

Temuan dari kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa museum berfungsi sebagai ekosistem pembelajaran yang memungkinkan siswa mengamati, bertanya, menafsirkan, dan merefleksikan pengalaman secara aktif. Pola perubahan jawaban siswa dari deskriptif menuju konseptual memperlihatkan bahwa proses belajar tidak berhenti pada pengenalan objek, tetapi bergerak menuju pemahaman mengenai fungsi sosial, simbol, dan nilai yang dikandungnya. Hal ini selaras dengan kerangka experiential learning, di mana pengetahuan dibangun melalui siklus pengalaman langsung, refleksi kritis, konseptualisasi, dan penerapan dalam konteks baru (Kolb, 2014). Dengan kata lain, museum menyediakan kondisi belajar yang memungkinkan transformasi pengalaman menjadi pengetahuan yang bermakna. Konteks ini menegaskan kembali bahwa museum tidak dapat dipahami hanya sebagai repositori artefak statis. Sebaliknya, museum merupakan ruang interaksi makna yang mempertemukan narasi sejarah, kurasi, dan interpretasi pengunjung. Ketika siswa diajak berdialog tentang objek yang mereka lihat, mereka tidak sekadar menerima informasi, tetapi membangun makna secara partisipatif. Hal ini sejalan dengan literatur *museum education* yang menekankan pentingnya dialog interpretatif, pertanyaan terbuka, dan keterlibatan emosional dalam memperdalam hasil belajar (Carpenter, 2024). Dengan demikian, kontribusi utama museum bukan hanya memberikan informasi faktual, tetapi memfasilitasi proses berpikir kritis dan reflektif. Lebih jauh, pembelajaran di museum membantu siswa memaknai artefak sebagai bagian dari narasi hidup, bukan sekadar benda asing dari masa lalu. Temuan bahwa siswa mulai menyebutkan fungsi sosial artefak (misalnya kaitannya dengan upacara, kehormatan, atau kebersamaan) menunjukkan bahwa mereka terlibat dalam proses *sense-making* yang lebih kompleks.

Hal ini konsisten dengan teori heritage education, yang memandang warisan budaya sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa memiliki, tanggung jawab, dan kesadaran kewargaan budaya pada generasi muda. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya informatif, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan identitas budaya dan *civic values*. Dimensi afektif muncul secara kuat dalam observasi. Ekspresi ketakjuhan, dorongan bertanya, serta komentar spontan seperti "*Ternyata barang ini masih dipakai di kampung*" menunjukkan bahwa museum memicu rasa ingin tahu, kebanggaan, dan kedekatan emosional dengan budaya sendiri. Faktor afektif ini sering terabaikan dalam pembelajaran berbasis teks, padahal memiliki pengaruh penting terhadap pembentukan sikap jangka panjang. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, lingkungan belajar non-formal terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan rasa relevansi materi bagi siswa. Dengan kata lain, museum menciptakan kondisi belajar yang lebih kontekstual dan humanistik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Analisis triangulasi memperkuat interpretasi tersebut. Pertama, refleksi siswa menunjukkan pendalaman pemahaman konseptual. Kedua, observasi keterlibatan memperlihatkan partisipasi dan interaksi aktif selama kunjungan. Ketiga, penilaian guru mengonfirmasi bahwa kegiatan membantu guru menghubungkan materi kurikulum dengan praktik budaya nyata yang selama ini sulit dijelaskan hanya melalui buku teks.

Konsistensi temuan lintas sumber ini memberikan dasar yang memadai untuk menyimpulkan adanya peningkatan pemahaman dan minat terhadap budaya, meskipun tidak didukung skor tes formal. Dalam konteks evaluasi *museum-based learning*, triangulasi kualitatif semacam ini tetap relevan untuk menangkap proses belajar yang bersifat kontekstual dan reflektif. Meskipun demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Jumlah partisipan relatif kecil (18 siswa), evaluasi dilakukan dalam satu kali kunjungan, dan tidak tersedia instrumen kuantitatif pre-post untuk mengukur perubahan secara numerik. Oleh karena itu, temuan tidak dapat digeneralisasikan secara luas dan harus dibaca sebagai gambaran kontekstual. Namun, keterbatasan ini sekaligus membuka peluang kegiatan pengabdian lanjutan, seperti pengembangan rubrik penilaian standar, pendampingan berjangka panjang, atau integrasi kunjungan museum secara sistematis dalam kurikulum. Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada demonstrasi bagaimana *museum-based learning*

dapat diadaptasi secara praktis di sekolah dasar Indonesia melalui protokol kunjungan terstruktur, penggunaan refleksi pre-post sederhana, dan pelibatan guru sebagai *co-facilitator*. Model ini memperluas literatur *museum education* yang selama ini banyak berasal dari konteks negara maju, dengan menawarkan bukti kontekstual mengenai penerapannya pada pendidikan dasar berbasis budaya lokal. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa, tetapi juga menyumbang pada diskursus akademik tentang peran museum sebagai mitra strategis dalam pendidikan karakter dan pelestarian budaya.



Gambar 1. Kunjungan ke Museum Sang Nila Utama Provinsi Riau

Dari gambar 1 di atas terlihat bahwa ada banyak properti bersejarah yang menjadi ciri khas budaya Melayu Riau sehingga properti ini di simpan untuk dikenali serta dilestarikan hingga generasi yang akan mendatang. Dalam hal ini, berdirinya intitusi publik seperti museum bertujuan untuk menjaga serta melestarikan nilai-nilai budaya sehingga menjadikan museum sebagai tempat yang dinamis yang tidak hanya menyimpan artefak tetapi juga membantu pembelajaran sejarah menjadi lebih baik, memainkan peran penting dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran sejarah. Hal ini menjadi dasar dilakukannya kegiatan study tour dengan tujuan memperkenalkan cagar budaya Melayu Riau kepada murid SDN 142 Pekanbaru sehingga nantinya berdampak kepada lestari budaya Melayu hingga generasi-generasi seterusnya.

## 5 | KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa *museum-based learning* bukan sekadar media rekreasi edukatif, tetapi dapat berfungsi sebagai model pedagogis terstruktur yang efektif dalam memperkuat literasi budaya pada siswa sekolah dasar. Integrasi antara orientasi awal, tur kurasi, dialog interpretatif, dan refleksi pre-post menghasilkan perubahan nyata dalam cara siswa memaknai budaya Melayu Riau. Siswa tidak hanya mengenali artefak secara fisik, tetapi mulai mampu menafsirkan fungsi sosial, simbol, dan nilai yang melekat pada artefak tersebut serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung di museum berperan penting dalam menghubungkan pengetahuan kognitif dengan pemahaman kontekstual yang lebih mendalam. Kontribusi orisinal artikel ini terletak pada penegasan bahwa museum, ketika diposisikan sebagai ekosistem belajar partisipatif, mampu mengaktifkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan. Model yang dikembangkan mengisi kesenjangan praktik pendidikan budaya di sekolah dasar Indonesia, yang selama ini cenderung bersifat tekstual dan minim pengalaman langsung. Dengan menghadirkan strategi pembelajaran yang berbasis pengalaman, artikel ini menunjukkan bahwa *museum-based learning* dapat diadaptasi secara kontekstual sebagai sarana pelestarian budaya lokal sekaligus sebagai wahana pembentukan identitas budaya siswa. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi peserta, tetapi juga memperkaya diskursus akademik mengenai peran museum sebagai mitra strategis pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil tersebut, beberapa rekomendasi diajukan. Pertama, sekolah perlu mengintegrasikan kunjungan museum ke dalam kurikulum muatan lokal secara terencana, bukan sekadar aktivitas tambahan. Guru disarankan menggunakan lembar refleksi terstruktur agar pengalaman museum terhubung dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Kedua, Museum Sang Nila Utama diharapkan mengembangkan paket edukasi tematik, panduan observasi sederhana untuk siswa, serta program pelatihan pemandu yang berbasis pedagogi partisipatif sehingga interaksi pengunjung lebih dialogis dan bermakna. Ketiga, replikasi program perlu melibatkan lebih banyak sekolah serta dilengkapi dengan instrumen evaluasi kuantitatif sederhana—misalnya rubrik penilaian

pemahaman—untuk memperkuat evidensi empiris. Pendampingan berjangka panjang juga penting untuk melihat dampak keberlanjutan pada sikap dan praktik pelestarian budaya. Keempat, studi lanjutan disarankan mengeksplorasi integrasi *museum-based learning* dengan teknologi digital, pembelajaran berbasis proyek, dan kolaborasi komunitas, sehingga museum benar-benar berfungsi sebagai ruang pembelajaran publik yang inklusif, partisipatif, dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, artikel ini menegaskan bahwa kemitraan antara sekolah dan museum tidak hanya relevan secara kultural, tetapi juga strategis secara pedagogis. Model yang ditawarkan memberi arah praktis bagi pengembangan program literasi budaya pada tingkat sekolah dasar, sekaligus memberikan kontribusi konseptual terhadap pemahaman tentang museum sebagai ruang pembelajaran yang hidup dan transformatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak museum Sang Nila Utama Provinsi Riau, perwakilan dari Sekolah SDN 142 Pekanbaru dan semua pihak yang telah banyak membantu hingga terwujudnya penulisan artikel ini. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan karya tulis ini. Kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini.

## REFERENSI

- Ayu, N. A. C., & Bela, L. S. (2023). Perubahan pola pikir generasi muda terhadap budaya tradisional Indonesia dalam perspektif global. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 3(3), 26–31. <https://doi.org/10.69957/tanda.v3i03.1884>
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative research in sport, exercise and health*, 11(4), 589–597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1995). A service-learning curriculum for faculty. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 2(1), 112–122.
- Carpenter, K. (2024). Engagements and opportunities: A review of the scholarly literature on children's museums, 2016–2021. *Journal of Museum Education*, 1–28. <https://doi.org/10.1080/10598650.2024.2355418>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Denzin, N. K. (2017). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods*. Routledge.
- Gómez-Hurtado, I., García-Rodríguez, M. P., Falcón, I. G., & Llamas, J. M. C. (2020). Adaptación de las metodologías activas en la educación universitaria en tiempos de pandemia. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 415–433. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.022>
- Handoko, I., & Nugroho, A. (2024). The adoption of virtual technology in museums: The case of a modern and contemporary museum in Indonesia. *Museum Management and Curatorship*, 39(1), 106–126. <https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2225167>
- Hansson, P., & Öhman, J. (2022). Museum education and sustainable development: A public pedagogy. *European Educational Research Journal*, 21(3), 469–483. <https://doi.org/10.1177/14749041211056443>
- Head, B. W. (2007). Community engagement: Participation on whose terms? *Australian Journal of Political Science*, 42(3), 441–454. <https://doi.org/10.1080/10361140701513570>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). FT Press.
- Moorhouse, N., tom Dieck, M. C., & Jung, T. (2019). An experiential view to children learning in museums with augmented reality. *Museum Management and Curatorship*, 34(4), 402–418. <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1578991>

- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1), 1609406917733847. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Nukman, M., Mariana, N., & Subrata, H. (2023). Upaya pemertahanan budaya lokal dalam pembelajaran bahasa asing pada perspektif globalisasi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 276–283.
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42(5), 533–544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). Sage Publications.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Putri, A. K., Rahmadani, H. N., Srinandini, S., Damayanti, N. R. S., Rahmah, F. R., Ananda, D. A., Ginting, R., Armazumi, R., & Hudi, I. (2025). Menanamkan nilai kearifan lokal dengan memperkenalkan Museum Sang Nila Utama kepada siswa SMPN 34 Pekanbaru. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(3), 1829–1837. <https://doi.org/10.70294/jimu.v3i03.958>
- Salsabila, A. A., Cahyani, K., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengaruh penggunaan TikTok terhadap peningkatan hasil belajar keragaman budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3415–3421.
- Samongilailai, H. N., & Utomo, A. B. (2024). Strategi melestarikan budaya Indonesia di era modern. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(4), 157–168. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i4.376>
- Tracy, S. J. (2024). *Qualitative research methods: Collecting evidence, crafting analysis, communicating impact* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Wirawan, Z. (2022). Kearifan lokal sebagai solusi peningkatan spirit kerja sama peserta didik. *Jurnal Madako Education*, 8(2), 1–17.

How to cite this article: Bedasari, H., Amanda, R., Mirsyanda, H., Luthfiani, T., Deby Sinhya Sari, Harum, A. M., Erwinda, S. M., Nabila, T., Putra, I. R., Aininnawa, R., & Desi, D. (2025). Pelestarian Budaya Melayu Riau melalui Pembelajaran Berbasis Museum: Model Penguatan Literasi Budaya pada Siswa SDN 142 Pekanbaru. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 769-777. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i3.697>.