



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan fasilitas digital di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dalam mendukung pembelajaran mandiri pengunjung. Museum Benteng Vredeburg merupakan salah satu destinasi sejarah yang telah menerapkan teknologi digital dalam penyajian koleksinya. Langkah ini sejalan dengan definisi ICOM tahun 2022 yang menekankan museum sebagai institusi yang inklusif, edukatif, rekreatif, dan mendorong keberlanjutan. Fasilitas digital yang tersedia, baik interaktif maupun satu arah, diharapkan mampu memperkuat pemahaman pengunjung terhadap materi sejarah yang disajikan. Namun, hasil observasi menunjukkan sejumlah kendala operasional, seperti kerusakan fasilitas, konten yang kurang interaktif, serta alur pameran yang panjang dan monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan pengunjung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan penalaran induktif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap perilaku pengunjung saat menggunakan fasilitas digital, serta didukung oleh studi literatur dan wawancara dengan kurator, edukator, dan vendor digital. Analisis dilakukan menggunakan kerangka *Contextual Model of Learning* oleh Falk dan Dierking yang mencakup konteks personal, sosial, dan fisik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga konteks tersebut belum terfasilitasi secara optimal. Oleh karena itu, strategi yang diusulkan mencakup peningkatan kualitas fasilitas digital, penataan ulang alur pameran, dan penyediaan ruang interaksi sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang aktif, rekreatif, dan inklusif.

Kata Kunci: Digitalisasi, Museum, Pembelajaran Mandiri, *Contextual Model of Learning*, Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta



ABSTRACT

This study aims to analyze the utilization of digital facilities at the Fort Vredeburg Museum Yogyakarta in supporting visitors' self-directed learning. Fort Vredeburg Museum is one of the historical destinations that has implemented digital technology in its exhibition presentations. This initiative aligns with the 2022 ICOM definition, which emphasizes museums as inclusive, educational, and recreational institutions that promote sustainability. The available digital facilities, both interactive and one-way, are expected to enhance visitors' understanding of the historical content presented. However, observational findings indicate several operational troubles, such as malfunctioning facilities, less interactive content, and a lengthy, monotonous exhibition flow. These issues have led to low visitor engagement in the learning process. This research employs a qualitative approach with inductive reasoning. Data were collected through participatory observation of visitor behavior while using digital facilities, supported by literature studies and interviews with curators, educators and digital vendors. Analysis was conducted using the Contextual Model of Learning framework by Falk and Dierking, which encompasses personal, social, and physical contexts. The results reveal that these three contexts have not been optimally facilitated. Therefore, the proposed strategies include improving the quality of digital facilities, reorganizing the exhibition flow, and providing interactive spaces as efforts to create an active, recreational, and inclusive learning experience.

Keywords: Digitalization, Museum, Self Learning, Contextual Model of Learning, Fort Vredeburg Museum Yogyakarta