Vol 4 No.4 (2025) - November, pp 1617-1626 https://doi.org/10.59025/8400q970

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

UMKM Berdaya: Penciptaan Souvernir Untuk Perluasan Pengalaman Pengunjung Di Museum Siginjai

Amir Husni[1], Anny Wahyuni[1],Irsyad Leihitu[1], Muhammad Adi Saputra[1], Hafiful Hadi Sunliensyar[1]

[1]*Universitas Jambi*

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
08/10/2025
Direvisi:
29/10/2025
Diterima
28/11/2025

***Keywords*:**

Souvenir
UMKM Lokal
Museum

ABSTRAK

Penciptaan souvenir berbasis nilai-nilai budaya yang terkandung dalam koleksi Museum Siginjai Jambi merupakan strategi inovatif untuk memperluas pengalaman pengunjung sekaligus memperkuat fungsi museum. Souvenir tidak hanya bergungsi sebagai cendera mata, tetapi juga sebagai media edukasi sejarah dan identitas lokal. Pengabdian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk souvenir yang relevan secara tematik, estetis, dan fungsional berdasarkan koleksi Museum Siginjai Jambi. Museum Siginjai serta melibatkan pelaku UMKM di Kota Jambi, maka souvenir yang dihasilkan berdasarkan koleksi museum diharapkan mampu meningkatkan daya tarik museum, memperpanjang ingatan terhadap pengalaman berkunjung, serta menciptakan peluang ekonomi kreatif yang berkelanjutan. Souvenir tersebut nantinya akan dipajang di dalam Musuem Siginjai untuk dijual kepada pengunjung. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat membawa pembaharuan Museum Siginjai sehingga souvenir yang dihasilkan berdasarkan ntegrasi antara konten budaya dan inovasi desain mampu menghasilkan produk souvenir yang bernilai edukatif tinggi dan menarik secara komersial. Kegiatan pengabdian ini juga merupakan langkah strategis dalam mengembangkan UMKM lokal di Jambi sehingga lebih berdaya.

Corresponding author email: muhammadadisaputra@unja.ac.id

Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Museum sebagai institusi publik memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga warisan sejarah, budaya, serta pengetahuan bangsa, di mana keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno, tetapi juga sebagai ruang edukasi dan pembentukan identitas kolektif masyarakat [1][2]. Akan tetapi, perkembangan museum di Indonesia dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan bahwa fungsi ideal tersebut masih menghadapi berbagai hambatan, terutama terkait rendahnya minat dan keterlibatan pengunjung, yang umumnya memandang museum sebagai tempat yang kaku, pasif, dan kurang atraktif jika dibandingkan dengan destinasi wisata lain yang lebih modern dan interaktif [3]. Hal ini juga dialami oleh Museum Siginjai Jambi, yang walaupun menyimpan koleksi artefak berharga terkait sejarah dan budaya Melayu, namun masih belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman berkunjung yang bermakna bagi masyarakat luas.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keterbatasan pengalaman pengunjung adalah minimnya media perantara yang dapat memperluas dan memperpanjang interaksi mereka dengan koleksi museum. Dalam konteks ini, souvenir memiliki potensi besar sebagai sarana penghubung antara pengunjung dan narasi budaya yang ditampilkan museum. Souvenir tidak hanya sekadar benda kenangan yang dibawa pulang, melainkan juga

media edukasi yang mampu menyampaikan pesan budaya, alat promosi yang berkelanjutan, serta instrumen yang dapat memperpanjang ingatan dan pengalaman pengunjung terhadap kunjungan yang telah dilakukan [4].

Praktik pengelolaan museum di berbagai negara telah menunjukkan bahwa integrasi souvenir tematik dapat berperan penting dalam memperkuat citra museum sekaligus mendukung keberlanjutan operasionalnya. Di museum-museum ternama dunia seperti *The British Museum* di Inggris, *The Louvre* di Prancis, atau *National Museum of Korea*, souvenir bukan hanya pelengkap, tetapi menjadi bagian integral dari strategi branding dan edukasi yang mereka jalankan [5].

Namun, kenyataan di Indonesia menunjukkan bahwa banyak museum, termasuk Museum Siginjai, masih belum mengoptimalkan fungsi souvenir. Souvenir ini bisa menjadi salah satu daya tarik pengujung dimuseum dengan memanfaatkan kekayaan lokal jambi dengan melibatkan UMKM lokal. UMKM lokal bisa memproduksi tas, notebook dan baju koas berdasarkan sejarah lokal Jambi seperti keris siginjai yang di libatkan di desaian suvenir nanti di pajang di museum siginjai karena selama ini Produk yang tersedia sering kali bersifat monoton bahkan cenderung tidak memiliki keterkaitan langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Akibatnya, souvenir kehilangan nilai edukatif dan gagal membangun koneksi ketertarikan dengan pengunjung. Hal ini juga disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap sumber daya desain, teknologi produksi, dan mekanisme kolaborasi dengan pihak eksternal seperti perguruan tinggi atau pelaku UMKM. Padahal, jika dirancang dengan baik, souvenir dapat memuat unsur-unsur budaya khas Jambi, seperti motif batik Jambi, keris Siginjai, rumah panggung tradisional, maupun tokoh sejarah penting, yang tidak hanya memperkaya makna edukatifnya tetapi juga meningkatkan daya tarik secara visual dan komersial [1].

Di sisi lain sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. UMKM berkontribusi lebih dari 60% terhadap Produk Domestik Bruto nasional dan menyerap lebih dari 90% tenaga kerja, sehingga menjadikannya tulang punggung perekonomian Indonesia (4). Di Provinsi Jambi UMKM berkembang pesat dalam bidang kerajinan, tekstil, sablon, percetakan, serta berbagai produk berbasis kearifan lokal. Namun, potensi besar ini belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam ekosistem budaya dan pariwisata daerah. Kolaborasi antara museum dan UMKM dalam penciptaan souvenir tematik dapat menjadi langkah strategis yang menjawab kebutuhan kedua pihak museum memperoleh produk yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, sementara UMKM memperoleh peluang untuk meningkatkan kapasitas produksi, memperluas pasar, dan memperkuat posisi mereka dalam ekonomi kreatif [6].

Urgensi program ini semakin tinggi jika dikaitkan dengan arah pembangunan pariwisata nasional yang menekankan pentingnya pariwisata berbasis budaya, inklusif, dan berkelanjutan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pengembangan ekonomi kreatif yang terintegrasi dengan pariwisata budaya dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kesejahteraan masyarakat lokal. Dengan adanya souvenir yang relevan, edukatif, dan bernilai budaya di Museum Siginjai tidak hanya akan lebih menarik bagi pengunjung domestic tetapi juga berpotensi menjangkau wisatawan mancanegara yang mencari pengalaman bermakna dari budaya Melayu Jambi. Pengalaman serupa juga terlihat di beberapa museum daerah di Indonesia seperti Museum Mulawarman Tenggarong yang melalui strategi kolaborasi dengan UMKM setempat mampu bertahan menghadapi tantangan besar, termasuk masa pasca pandemi [7].

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian *"UMKM Berdaya: Penciptaan Souvenir untuk Perluasan Pengalaman Pengunjung di Museum Siginjai"* dirancang secara sistematis melalui pendekatan berbasis penelitian, kolaborasi, dan pemberdayaan masyarakat sehingga setiap langkah yang dilakukan tidak hanya menjawab permasalahan jangka pendek, tetapi juga mampu menciptakan dampak berkelanjutan. Pelaksanaan kegiatan ini terbagi ke dalam lima tahapan utama yang saling terkait dan membentuk alur kerja terpadu.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pertama adalah studi pendahuluan, yang dilakukan untuk memahami konteks museum dan potensi koleksi yang dapat dijadikan dasar dalam penciptaan souvenir. Pada tahap ini tim melakukan observasi langsung terhadap koleksi Museum Siginjai, mengidentifikasi artefak yang memiliki nilai sejarah dan budaya tinggi, serta melakukan wawancara dengan pihak pengelola museum untuk menggali visi dan harapan terkait pengembangan souvenir. Selain itu, studi literatur dan kajian akademik juga dilaksanakan untuk memperkuat dasar konseptual dalam merancang produk yang sesuai dengan karakter budaya Jambi.

Tahap kedua adalah perancangan konsep souvenir, di mana hasil identifikasi koleksi kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk desain kreatif dengan memperhatikan aspek estetika, fungsionalitas, keterjangkauan produksi, serta nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Konsep ini dirumuskan melalui kolaborasi antara tim akademisi, kurator museum, dan desainer lokal agar produk yang dihasilkan benar-benar otentik sekaligus menarik bagi pengunjung.

Tahap ketiga adalah produksi prototipe souvenir, yaitu mewujudkan desain yang telah disusun ke dalam bentuk fisik menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh. Pada tahap ini, keterlibatan UMKM lokal menjadi kunci utama karena mereka berperan sebagai mitra produksi yang memiliki keterampilan teknis dalam pengolahan bahan dan pembuatan produk kerajinan. Melalui kerja sama ini UMKM diharapkan tidak hanya bertindak sebagai pelaksana produksi, tetapi juga mendapatkan pengetahuan baru terkait standar desain, kualitas, dan nilai budaya yang diintegrasikan dalam setiap produk.

Tahap keempat adalah uji coba dan evaluasi prototipe, di mana souvenir yang telah diproduksi diperkenalkan kepada pengunjung museum untuk mendapatkan masukan terkait kualitas, daya tarik, nilai fungsional, dan keterhubungannya dengan narasi budaya. *Feedback* yang diperoleh dari pengunjung kemudian menjadi bahan evaluasi tim untuk menyempurnakan desain maupun kualitas produk sebelum diproduksi dalam skala lebih besar. Tahap kelima adalah produksi lanjutan dan implementasi pemasaran, yaitu memproduksi souvenir dalam jumlah tertentu dan mendistribusikannya pada ruang penjualan khusus di Museum Siginjai yang ditempatkan di lokasi strategis, sekaligus memperluas pemasaran melalui platform digital dan media sosial museum. Pada tahap ini, dokumentasi kegiatan, publikasi berita, serta penulisan artikel ilmiah juga

dilakukan sebagai bagian dari luaran program yang berkontribusi terhadap pengembangan akademik sekaligus diseminasi hasil pengabdian kepada masyarakat.

Melalui lima tahapan pelaksanaan tersebut program pengabdian ini tidak hanya menghasilkan souvenir sebagai produk akhir tetapi juga membangun ekosistem kolaborasi yang kuat antara universitas, museum, dan UMKM. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap tahapan kegiatan memiliki kontribusi nyata terhadap penguatan fungsi museum sebagai ruang interaksi budaya, peningkatan kapasitas UMKM sebagai pelaku ekonomi kreatif, serta penciptaan pengalaman berkunjung yang lebih bermakna bagi masyarakat. Dengan demikian metode yang diterapkan benar-benar selaras dengan tema pengabdian yakni menghubungkan warisan budaya dengan inovasi kreatif untuk menghasilkan manfaat multidimensional yang berkelanjutan bagi mitra dan masyarakat luas.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang berjudul UMKM Berdaya: Penciptaan Souvenir Untuk Perluasan Pengalaman Pengunjung Di Museum Siginjai yang telah di tetapkan pada bagian metode dan tahap pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:

3.1 Persiapan

Tahap pertama kegiatan diawali dengan penetapan mitra pelaksanaan pengabdian. Setelah melalui proses diskusi internal bersama seluruh anggota tim, diputuskan bahwa Museum Siginjai ditetapkan sebagai mitra tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pemilihan Museum Siginjai didasarkan pada pertimbangan bahwa museum tersebut memiliki potensi besar dalam pengembangan edukasi publik dan pelestarian budaya daerah. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan pengunjung museum dapat memperoleh pengalaman yang lebih berkesan dan interaktif melalui kehadiran souvenir edukatif yang telah disiapkan oleh tim.

Setelah penetapan mitra dilakukan, tim kemudian mengajukan permohonan izin resmi untuk pelaksanaan kegiatan kepada pihak pengelola Museum Siginjai. Permohonan tersebut mendapat tanggapan positif dan disahkan melalui penandatanganan surat persetujuan kerja sama oleh pihak museum sebagai bentuk dukungan terhadap kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan.Setelah surat pernyataan kesediaan mitra ditandatangani, tim pengabdian kembali melakukan kunjungan ke Museum Siginjay guna melakukan koordinasi lanjutan terkait pelaksanaan kegiatan. Dalam pertemuan tersebut, dibahas rencana waktu pelaksanaan publikasi prototipe souvenir yang telah disiapkan oleh tim. Semula, publikasi prototipe souvenir direncanakan berlangsung pada awal September 2025. Namun, berdasarkan hasil diskusi bersama Kepala Museum Siginjay, disepakati bahwa kegiatan pengenalan prototipe akan dilaksanakan pada tanggal 17–23 September 2025. Pemilihan waktu tersebut disesuaikan dengan agenda pameran yang sedang disiapkan oleh pihak museum pada periode yang sama. Keputusan ini diambil dengan pertimbangan agar publikasi prototipe souvenir dapat dilakukan bersamaan dengan kegiatan pameran museum, sehingga memperoleh jangkauan audiens yang lebih luas. Selain itu, keikutsertaan dalam pameran diharapkan dapat meningkatkan daya tarik kegiatan museum, memperkuat kerja sama antara tim pengabdian dan pihak museum, serta memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk memberikan tanggapan langsung terhadap desain dan konsep souvenir yang dikembangkan.

3.2 Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diwujudkan dalam bentuk peluncuran (*launching*) prototipe souvenir berbasis koleksi Museum Siginjai. Peluncuran dilakukan bertepatan dengan penyelenggaraan pameran yang diadakan oleh Museum Siginjai pada tanggal 17–23 September 2025, sehingga kegiatan ini sekaligus menjadi bagian dari rangkaian acara pameran tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan hasil pengembangan souvenir inovatif yang dirancang berdasarkan koleksi unggulan museum, sekaligus meningkatkan daya tarik museum sebagai destinasi edukasi budaya di Provinsi Jambi. Melalui kegiatan ini, diharapkan pengunjung dapat memperoleh pengalaman baru yang lebih bermakna selama kunjungan, serta mendorong lahirnya produk-produk kreatif yang berakar pada warisan budaya lokal. Adapun tiga jenis prototipe souvenir yang diciptakan oleh tim pengabdian adalah:

Kaos bermotif koleksi museum, menampilkan elemen visual dari artefak khas Museum Siginjai (Gambar 2).



Gambar 2. Desain kaos bermotif koleksi Museum Siginjai Jambi

Notebook bermotif koleksi museum, yang menggabungkan desain modern dengan ilustrasi benda-benda bersejarah (Gambar 3).



Gambar 3. Desain-desain notebook dari koleksi Museum Siginjai Jambi

Totebag bermotif koleksi museum, dirancang dengan prinsip fungsional sekaligus estetis, mencerminkan identitas budaya Jambi (Gambar 4).



Gambar 4. Desain totebag bermotif keris siginjai koleksi Museum Siginjai Jambi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut

1) Penyerahan Simbolis Prototipe kepada Sekretaris Daerah Provinsi Jambi

Kegiatan dimulai dengan penyerahan simbolis prototipe souvenir kepada Sekretaris Daerah (Sekda) Provinsi Jambi yang dilakukan pada saat pembukaan resmi pameran Museum Siginjai (Gambar 5). Momen ini sekaligus menjadi acara peluncuran resmi (*official launching*) hasil pengabdian kepada masyarakat (Gambar 6). Pada awalnya, rencana pembukaan pameran dijadwalkan akan dilakukan oleh Gubernur Jambi. Namun karena berhalangan hadir, acara pembukaan dan penerimaan simbolis prototipe diwakilkan oleh Sekda Provinsi Jambi. Jika Gubernur berkesempatan hadir, penyerahan simbolis direncanakan akan dilakukan langsung kepadanya. Penyerahan ini menjadi bentuk simbolik dari kerja sama antara tim pengabdian dan Pemerintah Provinsi Jambi dalam mendukung inovasi berbasis budaya daerah.



Gambar 5. Penyerahan prototipe souvenir

Secara simbolis penyerahan dilakukan oleh kepala Museum Siginjai Jambi didampingi Ketua Prodi Arkeologi yang merangkap anggota tim pengabdian kepada Sekretaris Daerah Jambi (Dr. Sudirman) di acara pembukaan Pameran Kenduri Swarnabhumi, 23 September 2025



Gambar 6. Sekretaris Daerah Jambi (Dr. Sudirman) memegang souvenir berupa totebag motif keris siginjai hasil pengabdian

2) Penyerahan Prototipe kepada Kepala Museum Siginjai

Setelah prosesi simbolis di tingkat pemerintah daerah, kegiatan dilanjutkan dengan penyerahan prototipe souvenir kepada Kepala Museum Siginjai (Gambar 7). Penyerahan ini menandai secara resmi bahwa produk-produk tersebut merupakan hasil kolaborasi antara tim pengabdian dan pihak museum. Dalam proses ini, dilakukan pula sesi penjelasan singkat mengenai konsep desain, filosofi motif yang diangkat dari koleksi museum, serta potensi pengembangannya menjadi produk komersial di masa mendatang. Kepala Museum Siginjai menyambut baik inisiatif ini dan menyampaikan apresiasi atas kontribusi tim pengabdian yang turut mendukung upaya peningkatan daya tarik museum melalui pendekatan kreatif dan edukatif.



Gambar 7. Penyerahan prototipe souvenir kepada Kepala Musuem Siginjai

3) Pameran Prototipe di Pojok Souvenir Museum Siginjai

Tahap akhir kegiatan berupa pameran prototipe souvenir yang ditempatkan di pojok souvenir Museum Siginjai (Gambar 8). Area ini disiapkan khusus sebagai ruang tampilan bagi produk-produk hasil pengabdian agar dapat dilihat langsung oleh pengunjung selama berlangsungnya pameran museum (Gambar 9). Penataan dilakukan dengan memperhatikan aspek visual dan naratif, keterkaitannya dengan koleksi museum, serta pesan edukatif yang ingin disampaikan. Keberadaan pojok souvenir ini menarik perhatian pengunjung, terutama kalangan pelajar yang menunjukkan

antusiasme terhadap ide pengembangan produk kreatif berbasis warisan budaya (Gambar 9). Selain berfungsi sebagai media publikasi hasil pengabdian, pojok souvenir ini juga diharapkan menjadi langkah awal bagi pengembangan kerja sama lanjutan antara tim pengabdian, museum, dan pelaku ekonomi kreatif daerah dalam menciptakan produk yang berkelanjutan dan bernilai ekonomi.



Gambar 8. Pengunjung memadati prototipe souvenir di Pojok Souvenir Museum Siginjai



Gambar 9. Souvenir dipamerkan di pojok souvenir di Museum Siginjai



Gambar 10. Pelajar mendapatkan souvenir hasil pengabdian

4) Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan sebagai bagian penting dari kegiatan pengabdian untuk menilai efektivitas, daya tarik, serta potensi pengembangan prototipe souvenir yang telah diperkenalkan di Museum Siginjai.

5) Monitoring Kegiatan

Monitoring dilakukan secara langsung oleh tim pengabdian selama periode pameran berlangsung, yaitu pada tanggal 17–23 September 2025. Tujuan utama kegiatan monitoring adalah untuk mengamati tingkat ketertarikan dan respon pengunjung terhadap prototipe souvenir yang ditampilkan di pojok souvenir museum. Tim melakukan pengamatan terhadap beberapa aspek, antara lain:

1. Jumlah dan karakteristik pengunjung yang berhenti untuk melihat prototipe.
2. Durasi waktu pengunjung berinteraksi atau memperhatikan produk.
3. Komentar spontan dan ekspresi ketertarikan pengunjung terhadap desain dan konsep souvenir.

Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa sebagian besar pengunjung menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap produk souvenir yang dipamerkan. Banyak di antara mereka yang tertarik karena desainnya dinilai unik, relevan dengan koleksi museum, dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Beberapa pengunjung bahkan menyampaikan harapan agar produk tersebut dapat segera diproduksi dan dijual secara umum sebagai kenang-kenangan dari kunjungan ke Museum Siginjai.

6) Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui wawancara singkat dengan sejumlah pengunjung yang telah melihat prototipe souvenir. Wawancara dilakukan secara informal untuk memperoleh tanggapalangsung mengenai aspek desain, fungsi, dan nilai kultural dari produk yang ditampilkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung menilai souvenir yang ditampilkan memiliki daya tarik tinggi karena mampu menggabungkan unsur tradisi dan modernitas. Pengunjung juga menilai bahwa penggunaan motif dari koleksi museum menjadikan souvenir ini memiliki nilai edukatif sekaligus memperkuat citra Museum Siginjai sebagai lembaga pelestari budaya Jambi.

Selain dari sisi pengunjung, evaluasi juga dilakukan dengan pihak museum untuk mengetahui kesesuaian kegiatan terhadap tujuan pengabdian. Pihak museum memberikan tanggapan positif dan menyampaikan bahwa kegiatan ini berhasil menambah daya tarik pameran, serta menjadi model kolaborasi yang dapat dikembangkan di masa mendatang. Secara keseluruhan, hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu memperkenalkan inovasi souvenir berbasis koleksi museum, meningkatkan partisipasi pengunjung, serta memperkuat sinergi antara akademisi dan lembaga kebudayaan daerah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian *ini* dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah mampu menghadirkan sinergi nyata antara perguruan tinggi, institusi budaya, dan pelaku UMKM dalam rangka memperkuat peran museum sebagai pusat edukasi sekaligus motor penggerak ekonomi kreatif berbasis budaya lokal. Hasil analisis menunjukkan bahwa Museum Siginjai memiliki potensi besar melalui koleksinya yang sarat nilai sejarah dan budaya Melayu Jambi namun belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam bentuk produk souvenir yang representatif. Melalui program ini, langkah-langkah strategis berupa identifikasi koleksi, perancangan desain tematik, produksi prototipe, hingga uji coba dijalankan secara kolaboratif bersama mitra UMKM. Souvenir yang dihasilkan bukan hanya bernilai komersial tetapi juga sarat dengan pesan edukatif sehingga dapat memperluas pengalaman pengunjung dan memperkuat citra Museum Siginjai di mata masyarakat. Dampak dari program ini tidak hanya dirasakan dalam bentuk peningkatan kualitas layanan

museum tetapi juga melalui pemberdayaan UMKM lokal yang kini memiliki keterampilan dan produk baru untuk dipasarkan. Program ini juga memberikan kontribusi bagi Universitas Jambi dalam implementasi Tri Dharma khususnya pengabdian kepada masyarakat sekaligus mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) dan memperkuat implementasi kampus berdampak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapakan kepada lppm Universitas Jambi dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memnerikan support baik dalam bentuk dukungan moril dan non moril sehingga pengabdian ini bisa terlaksana

DAFTAR PUSTAKA

[1] Asmara. D. 2019. "Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah." *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah* 2(2):10–20.

[2] Batubara. AF, and Maulida. M. 2024. "Tersambung Dalam Sejarah Peran Museum Dalam Dinamika Masyarakat." *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 6(2):41–50.

[3] Janah. URN, and Tampubolon. FRS. 2024. "Peran Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Dalam Pertumbuhan Ekonomi: Analisis Kontribusi Sektor UMKM Terhadap Pendapatan Nasional Di Indonesia." *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen* 1(2):39–46.

[4] Mardiyantoro. C, Herlina. H, and Mulyeni. S. 2023. "Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Dan Ekonomi Kreatif Dalam Peningkatan Pariwisata." *Jurnal Soshum Insentif* 6(1):62–74.

[5] Purwohandoyo. J, Cemporaningsih. E, and Wijayanto. P. 2018. *Mendayagunakan Aset Pusaka, Menyejahterakan Masyarakat*. Yogyakarta: UGM Press.

[6] Rahmani. AD, and Murlianti. S. 2024. "Strategi Bertahan UMKM Souvenir Di Museum Mulawarman Tenggarong Pasca Pandemi Covid-19." *Journal Pembangunan Sosial.* 12(4):32–40.

[7] Tjahjopurnomo. R, Munandar. AA, Perdana. A, Rahayu. A, and Gultom. AM. 2011. *Sejarah Permuseuman Di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.