



**PEMANFAATAN MUSEUM MINI SEBAGAI SUMBER BELAJAR
MAHASISWA SEJARAH DI FAKULTAS ILMU SOSIAL**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

Rizki Aditya Novali

3101411072

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016


PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul *Persepsi Mahasiswa Sejarah Angkatan 2013 Terhadap Pemanfaatan Museum Mini di Laboratorium Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Dalam Mata Kuliah Pra Aksara* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 22 Maret 2016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Hamdar Tri Atmaja M.Pd
NIP 19640605 1989011001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing


Dr. Subagyo, M.Pd
NIP 19510808 198003 1 003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia ujian Skripsi Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Kamis

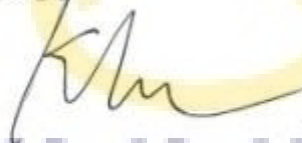
Tanggal : 7 April 2016

Penguji I



Arif Purnomo, S.Pd, SS, M.Pd
NIP. 19730131 199903 1 002

Penguji II



Drs. Karyono, M.Hum.
NIP. 19510606 18013 1 003

Penguji III



Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19510808 198003 1 003

Mengetahui :
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Februari 2016



Rizki Aditya Novali

NIM. 3101411072



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ *Always be yourself, express yourself, have faith in yourself, do not go out and look for a successful personality and duplicate it. - Bruce Lee*
- ❖ *Berusahalah dan dampingi dengan do'a orang tua*
- ❖ *Usaha keras itu tak akan mengkhianati*

Persembahan :

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, Karyaku ini kupersembahkan untuk :

- ❖ Bapak dan ibuku tercinta Iyan Mar'uns dan Rumsiti, terimakasih untuk semangat, pengorbanan, dan do'anya.
- ❖ Adik-adiku (Rosi Diana Eisi dan Rizqi Yuliana Eisi) yang ikut mendukungku menggapai cita.
- ❖ Sambel Bara, terimakasih atas pengalaman dan kebersamaan selama ini.
- ❖ Dosen-dosen Sejarah yang telah mendidik dan membimbingku, serta almamaterku UNNES.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Semoga syafaatnya tercurah kepada kita. Amin

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut ini :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan tempat menuntut ilmu bagi peneliti.
2. Drs. Solehatul Mustofa, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd selaku Ketua Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Subagyo, M.Pd selaku dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan selama penyusunan skripsi ini.
5. Arif Purnomo, S.Pd.,S.S.,M.Pd., Drs. Karyono, M.Pd., Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd., dan Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd dosen yang telah bersedia menjadi informan dan memberikan informasi bagi kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Semua Dosen Jurusan Sejarah yang telah memberikan ilmu dan nasehatnya.

7. Mahasiswa Jurusan Sejarah yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Teman – teman Didit, Safri, Febri, Bogas, Bagas, Kahfi dan seluruh member SAMBELBARA yang selalu menjunjung nilai-nilai lokal, royal terhadap sesama dan loyal kepada bangsa. Kalian luar biasa.
9. Rumah dan keluarga keduaku, kos pak Cecep, bu Titik, Najwa, dan rekan – rekan kos Aziz, Lintang, Syahid, dan Arif yang memberikan semangat serta inspirasi dalam pengerjaan skripsi ini.
10. EXBARA 2011, atas kerjasama dan kekompakannya yang berharga dan penuh pengalaman.

Semoga dukungan dan bantuan dari pihak-pihak tersebut menjadi amal baik yang diganti pahala oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.



Semarang, Februari 2016



Rizki Aditya Novali

NIM. 3101411072

SARI

Novali, Rizki A. 2016. *Pemanfaatan Museum Mini di Laboratorium Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah.* Skripsi. Jurusan Sejarah/Program Studi Pendidikan Sejarah. FIS. UNNES. Pembimbing Dr. Subagyo, M.Pd.

Kata Kunci : Museum, Sumber belajar

Mahasiswa yang merupakan calon tenaga pendidik tidak hanya harus memiliki potensi akademik tetapi juga harus memiliki keterampilan berbicara dan keterampilan di bidang lainnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran sehingga mahasiswa harus memiliki jam terbang yang cukup dengan cara praktek langsung di lapangan yang salah satunya dengan mencari sumber pembelajaran berupa museum. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah : (1) bagaimanakah pengelolaan museum mini sejarah. (2) bagaimanakah pemanfaatan museum mini sejarah sebagai sumber belajar mahasiswa mata kuliah pra aksara.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggambarkan bagaimana persepsi mahasiswa angkatan 2013 terhadap museum mini, pengelolaan museum mini, dan manfaat museum mini sebagai sumber belajar sejarah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu (1) wawancara, (2) observasi, dan (3) dokumentasi. Teknik pengujian yang dipergunakan dalam menentukan keabsahan data dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data model intraktif yang mencakup empat hal yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan mahasiswa terhadap museum mini cukup baik namun dalam pengelolaan harus ditingkatkan lagi dan ditambahkan lagi koleksi – koleksi yang ada di museum mini sehingga lebih banyak lagi sumber belajar yang dapat menunjang proses perkuliahan di jurusan sejarah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dalam memanfaatkan museum mini sebagai sumber belajar, mahasiswa hanya melakukannya ketika dosen pengampu mata kuliah memerintahkannya, pengelolaan yang sudah cukup baik namun belum maksimal dalam pelaksanaan, dan adanya kombinasi dalam menggunakan dan memanfaatkan museum mini sebagai sumber belajar.

Saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan adanya penelitian ini diharapkan mahasiswa mengubah pandangan mengenai museum mini dan dari pihak jurusan dapat mengelola museum mini dengan lebih baik lagi.

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Batasan Istilah	10
F. Sistematika Skripsi.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Museum.....	14
B. Sumber Belajar.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Sumber Data.....	28
D. Fokus Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Keabsahan Data	33
G. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	87
BAB V PENUTUP.....	91
A. Simpulan	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	94



DAFTAR BAGAN

Bagan 1	26
Bagan 2.....	37
Bagan 3.....	37
Bagan 4.....	39



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	95
Lampiran 2	96
Lampiran 3	98
Lampiran 4	104
Lampiran 5	107
Lampiran 6	110
Lampiran 7	126



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era modern saat ini persaingan Negara – Negara di dunia semakin sengit. Mereka berlomba – lomba menciptakan banyak hal yang baru dan yang jelas berguna dalam kehidupan manusia yang semakin canggih ini. Hal itu tidak terlepas dari peran pendidikan yang semakin maju. Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam menunjang prestasi dan juga memajukan bangsa itu sendiri. Setiap proses dan aktivitas pendidikan harus memiliki kreativitas dan juga perkembangan dalam penyelenggaraan pendidikan karena tanpa adanya inovasi yang berkelanjutan maka akan dipastikan hal tersebut membuat dunia pendidikan tidak akan berkembang dan bersifat monoton. Sehingga dalam penyelenggaraannya pendidikan tidak hanya dilakukan secara formal layaknya di lingkungan akademik tetapi juga pendidikan dilakukan di luar lingkungan akademik yaitu dari masyarakat.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Wina, 2006: 2).

Tujuan dari pendidikan adalah pertumbuhan dan perkembangan diri peserta didik secara utuh sehingga mereka menjadi pribadi dewasa yang matang dan mapan, mampu menghadapi berbagai masalah dan konflik dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pendidikan dalam Undang – Undang no. 20, tahun 2003 pasal 3 menyebutkan, *Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.*

Agar tujuan ini dapat tercapai maka diperlukan sistem pembelajaran dan pendidikan yang humanis serta mengembangkan cara berpikir aktif-positif dan keterampilan yang memadai (*income generating skills*). Pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk bertumbuh dan berkembang menjadi pribadi-pribadi yang lebih manusiawi (semakin “penuh” sebagai manusia), berguna dan berpengaruh di dalam masyarakatnya, yang bertanggungjawab dan bersifat proaktif dan kooperatif. Masyarakat membutuhkan pribadi-pribadi yang handal dalam bidang akademis, keterampilan atau keahlian dan sekaligus memiliki watak atau keutamaan yang luhur. Singkatnya pribadi yang cerdas, berkeahlian, namun tetap humanis.

Guna mencapai tujuan pendidikan yang baik, guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan sangat menentukan keberhasilannya. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum tanpa diikuti oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikannya dalam kegiatan proses pendidikan, maka dalam kurikulum itu tidak akan memiliki makna. Berkaitan dengan itu, standar proses pendidikan bagi guru berfungsi sebagai pedoman dalam membuat perencanaan program pembelajaran baik program untuk periode tertentu maupun program pembelajaran harian, dan sebagai pedoman untuk implementasi program dalam kegiatan nyata di lapangan (Wina, 2006: 6).

Sesuai dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Sejarah bertujuan untuk *membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang. Menumbuhkan kesadaran dalam diri dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat di implementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik sosial maupun internasional.*

Ada satu *issue* pokok bidang pendidikan yang paling mendesak dan urgen diprioritaskan pembenahannya, yaitu *issue* kualitas; *issue* ini muncul karena percepatan pertumbuhan aspek kualitatif pendidikan kita jauh ketinggalan dibandingkan dengan pertumbuhan – pertumbuhan aspek kuantitatif. Karena itu, pembenahan, penataan, dan prioritas penanggulangan aspek kualitatif seperti tersebut di atas tadi tak dapat ditunda lagi, disebabkan karena kualitas pendidikan kita secara umum menunjukkan kondisi relative rendah, tidak hanya pada tingkat/level pendidikan tinggi, akan tetapi juga produk pada level pendidikan dibawahnya. Ini pulalah yang menyebabkan produk sistem pendidikan kita kurang relevan dengan kebutuhan pemakai dan pengelolaannya dinilai kurang efisien.

Telah banyak usaha dilakukan untuk mengatasi diskrepansi tersebut di atas, baik pada skala mikro maupun makro, antara lain: penataran, seminar, lokarya, riset institusional, studi lanjutan, belajar mandiri, asistensi, dan sebagainya. Usaha ini telah banyak kita rasakan manfaatnya, tidak hanya pada institusi public melainkan juga institusi privat.

Dewasa ini, dalam sebuah pandangan masyarakat Indonesia sebuah sumber pembelajaran paling utama adalah buku. Hal ini tidak terbantahkan karena buku merupakan jendela dunia. Namun, buku bukanlah satu – satunya sumber belajar, masih banyak ilmu yang dapat kita peroleh dengan sumber belajar yang lain. Menurut Slameto (2003: 2) Belajar adalah suatu

proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan sadar dan disengaja oleh guru atau pihak lain sedemikian rupa sehingga terjadi perubahan perilaku. Setiap pembelajaran mempunyai tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman tersebut perilaku, pengetahuan, dan keterampilan siswa menjadi lebih baik (Darsono, 2000: 24).

Begitu pula pandangan dari peneliti bagaimana kegiatan perkuliahan yang ada di jurusan sejarah dimana kegiatan perkuliahan berjalan monoton dikarenakan lebih sering melakukan kegiatan di dalam kelas. Padahal secara realistis ada beberapa mata kuliah yang bisa dilaksanakan di luar kelas dalam hal proses perkuliahannya.

Padahal pembelajaran sejarah di luar kelas dapat dilakukan dimana saja, seperti museum, monumen, dan situs – situs bersejarah lainnya. Museum berdasarkan definisi yang diberikan *Internasional Council of Museums* (Akbar,2010:1) adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh

kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun didokumentasi dan pemikiran imajinasi di masa depan.

Mahasiswa yang merupakan calon tenaga pendidik tidak hanya harus memiliki potensi akademik tetapi juga harus memiliki keterampilan berbicara dan keterampilan di bidang lainnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran sehingga mahasiswa harus memiliki jam terbang yang cukup dengan cara praktek langsung di lapangan yang salah satunya dengan mencari sumber pembelajaran berupa museum.

Sebagai mahasiswa keguruan dalam dunia perkuliahan telah dikenalkan berbagai metode dalam pengajaran antara lain: ceramah – tanya jawab, diskusi, tugas, latihan inkuiri, karyawisata, kerja dalam kelompok, bermain peran, simulasi sosial, seminar, studi kasus dan lain – lain. Dalam hal ini metode karyawisata merupakan metode yang dapat memberikan sebuah pengetahuan secara langsung kepada mahasiswa tentang apa yang sedang dipelajari karena metode karyawisata dapat diartikan sebagai suatu strategi belajar mengajar, dimana dosen dan mahasiswanya dapat mengunjungi suatu tempat tertentu yang relevan untuk memperoleh sejumlah pengalaman empiris. Metode ini biasanya digunakan sebagai pelengkap materi pokok yang dipelajari di kelas atau dari buku – buku.

Metode ini memungkinkan mahasiswa melihat sendiri sejumlah peristiwa yang terjadi, seperti: sistem distribusi barang, sistem penggudangan, sistem informasi dalam perusahaan dan lain – lain,

mahasiswa dapat menjawab pertanyaan – pertanyaan secara langsung, mencoba sendiri sekaligus berekreasi (Danim, 2013:38).

Pengalaman dalam sebuah proses pembelajaran seorang mahasiswa dituntut mampu memanfaatkan sebuah sarana pembelajaran. Di dalam sistem perkuliahan sudah dilaksanakan metode karyawisata yang tertuang di dalam mata kuliah kajian peninggalan sejarah dimana mahasiswa terjun langsung ke lapangan dan mengkaji objek yang sudah ditentukan.

Salah satunya mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang pernah mengunjungi Museum Sangiran. Museum merupakan salah satu sarana pembelajaran yang mampu menunjang sebuah proses pembelajaran dan gudang informasi yang dapat dibutuhkan oleh mahasiswa.

Sementara itu menurut Pemerintah Republik Indonesia sebagaimana tertuang di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995(Akbar,2010:2) museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Bukti – bukti atau peninggalan – peninggalan terjadinya suatu peristiwa sejarah, misalnya yang terdapat di museum, monumen ataupun berupa situs sejarah merupakan sumber – sumber belajar yang dapat memudahkan mahasiswa memahami materi pembelajaran sejarah yang telah disampaikan oleh dosen pada proses belajar – mengajar di kelas.

Lingkungan di sekitar mahasiswa yang terdapat bukti peristiwa sejarah yang dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan pemahamannya tentang masa lalu dan membuat mahasiswa mengerti bahwa sesungguhnya sejarah bukan hanya cerita, akan tetapi adalah sebuah peristiwa yang memang benar – benar terjadi pada masanya. Tujuannya adalah agar dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas mahasiswa dalam belajar sejarah yang didasarkan pada situasi dunia nyata, mendorong mahasiswa agar mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerepannya dalam kehidupan sehari – hari.

Keberadaan museum mini sejarah merupakan sebuah awal kebijakan dari jurusan di tahun 2010 guna memiliki sebuah sumber pembelajaran yang dapat menunjang proses perkuliahan di jurusan sejarah UNNES. Baru lah di awal 2011 jurusan sejarah memiliki museum mini sejarah samapi sekarang ini. Namun, dengan dimilikinya Museum Mini Sejarah tidak lantas membuat mahasiswa memanfaatkan museum mini secara baik dan *intens*. Museum mini yang telah dimiliki jurusan sejarah Universitas Negeri Semarang ini terkesan terbengkalai dan tidak terurus dan hanya diperkenalkan saat adanya penerimaan mahasiswa baru. Setelahnya, selama peneliti menempuh perkuliahan selama 6 semester tidak sekalipun peneliti memanfaatkan museum mini ini sebagai sumber pembelajaran begitu juga dengan rekan – rekan mahasiswa Jurusan Sejarah angkatan tahun 2011.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Museum Mini di Laboratorium Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu sarana pendukung perkuliahan mahasiswa memiliki koleksi benda – benda bersejarah yang berpotensi untuk dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa Jurusan Sejarah namun belum dimanfaatkan secara maksimal, melihat fakta tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :”**PEMANFAATAN MUSEUM MINI SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAHASISWA SEJARAH DI FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengelolaan Museum Mini Sejarah?
2. Bagaimanakah pemanfaatan Museum Mini Sejarah sebagai sumber belajar mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengelolaan Museum Mini Sejarah
2. Mengetahui manfaat museum mini sebagai sumber belajar mahasiswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a) Manfaat yang ingin di berikan dari penelitian ini adalah memperkaya khasanah ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan

dan menjadi jembatan pengembangan dalam mendapatkan sumber belajar.

- b) Dengan penelitian ini dapat memberikan informasi keberadaan Museum Mini Sejarah FIS UNNES kepada khalayak umum khususnya mahasiswa.
- c) Dapat memberikan sebuah dampak positif terhadap pemanfaatan sebuah museum sebagai sumber pembelajaran

2. Manfaat praktis

- a) Dapat mengembangkan sumber belajar dalam perkuliahan mata kuliah yang berkaitan dengan koleksi – koleksi yang ada di museum mini seperti pra aksara, hindu budha, dan masa islam bagi mahasiswa sejarah
- b) Dapat memperbaiki sistem pengelolaan Museum Mini Sejarah sehingga dapat lebih efektif dan maksimal dalam menggunakan sumber belajar berupa koleksi Museum Mini Sejarah

E. Batasan Istilah

1. Museum

Secara etimologis museum sendiri berasal dari kata Yunani: *mouseion*, yakni ‘kuil untuk memuja dewi – dewi inspirasi, pembelajaran, dan patron seni’. Mengacu pada rumusan ICOM (Akbar,2010:2) museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan,

meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.

2. Sumber Belajar Sejarah

”Sumber” dalam KBBI berarti tempat keluar; asal; tempat atau benda yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997: 973). Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Melalui pengalaman-pengalaman tersebut tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitas.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan belajar, sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan (Mulyasa, 2007:177).

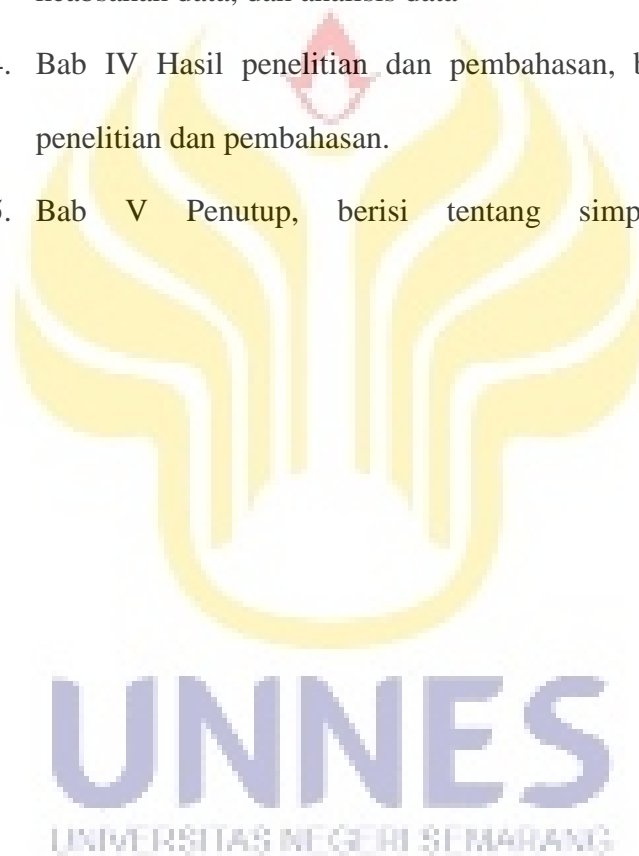
F. Sistematika Skripsi

Skripsi ini akan disusun dalam lima bab. Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, yang berisi tentang uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah dan sistematika skripsi.
2. Bab II Kajian pustaka, yang didalamnya dijelaskan mengenai teori – teori yang menjelaskan tentang pengertian kendala, pengertian afektif, pembelajaran, pembelajaran sejarah yang meliputi,

pengertian pembelajaran, pengertian pembelajaran sejarah, tujuan pembelajaran sejarah, guru sejarah, serta kerangka berfikir.

3. Bab III Metode penelitian, yang membahas tentang pendekatan dan rancangan penelitian, lokasi penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, dan analisis data
4. Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.
5. Bab V Penutup, berisi tentang simpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Museum

1. Pengertian Museum

Secara etimologis museum sendiri berasal dari kata Yunani: *mouseion*, yakni ‘kuil untuk memuja dewi – dewi inspirasi, pembelajaran, dan patron seni’. Mengacu pada rumusan ICOM (Akbar,2010:2) museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.

Sementara itu, menurut Pemerintah Republik Indonesia sebagaimana tertuang di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Akbar (2010:2) mendefinisikan museum sebagai tempat menyimpan koleksi baik alam maupun budaya dan aktivitas yang

bertujuan untuk dapat dimanfaatkan seluas – luasnya oleh masyarakat.

Arti Museum sendiri dalam perkembangannya terus mengalami perubahan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa museum ialah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu; tempat menyimpan benda-benda kuno (Kamus Besar Bahasa Indonesia ,1997 : 675).

Sedangkan dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia jilid 10 (1990: 78), Museum merupakan suatu bangunan tempat orang memelihara dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai-nilai, lestari.

Di dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan bahwa museum adalah sebuah tempat dimana memiliki fungsi sebagai tempat disimpannya benda – benda bersejarah yang memiliki 3 unsur yaitu *Education*, *Knowledge*, dan *Entertainment* (Pendidikan, Ilmu, dan Hiburan)

2. Sejarah Perkembangan Museum

Cikal bakal museum di Indonesia tampaknya diawali oleh sepak terjang George Edward Rumphius (1628-1702), seorang naturalis yang mengoleksi benda – benda yang dikumpulkannya selama proses penelitian. Rumphius mendirikan sebuah museum

tersebut saat ini tidak dapat dilacak lagi sisa – sisanya, padahal sejauh ini itulah museum tertua di Indonesia (Asiarto dkk, 2008) dalam Ali Akbar(2010:6).

Sejarah museum di Indonesia secara kelembagaan dapat ditarik mundur sampai ke tahun 1778. Pada 24 April 1778 di Batavia (kemudian disebut Jakarta) didirikan *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschaapen* oleh Pemerintah Belanda. Lembaga ini memiliki slogan *Ten Nutte van het Algemeen* (Untuk Kepentingan Umum). Slogan itu mendorong lembaga tersebut tidak hanya menghimpun benda – benda sebagai sarana penelitian, tetapi di tahun – tahun berikutnya juga dapat berkembang menjadi museum. Museum secara resmi dibuka pada tahun 1868. Pada tahun 1923 perkumpulan ini memperoleh gelar *Koninklijk* karena jasanya di dalam bidang ilmiah (Akbar, 2010:7).

Setelah Republik Indonesia merdeka, pada tanggal 26 januari 1950, *Koninklijk Bataviaasch Genootschaap van Kunsten en Wetenschaapen* berganti nama menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia. Sembojannyapun berubah menjadi: Memajukan Ilmu – Ilmu Kebudayaan yang Berfaedah untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Kepulauan Indonesia dan Negeri – Negeri sekitarnya. Pada tanggal 17 September 1962, Lembaga Kebudayaan Indonesia menyerahkan pengelolaan museum ini kepada pemerintah Indonesia yang kemudian menjadi Museum

Pusat. Sejak tahun 1979, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, museum ini menggunakan nama Museum Nasional. Saat ini, Museum Nasional yang oleh masyarakat umum kadang disebut Museum Gajah atau Gedung Arca tersebut bernaung di bawah Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata (Museum Nasional, 2004:1) dalam (Akbar, 2010:7).

3. Fungsi Museum

Fungsi museum secara perlahan mengalami perkembangan. Pada awalnya museum hanya berfungsi sebagai gudang barang, yaitu tempat disimpannya benda warisan budaya yang bernilai luhur dan yang patut disimpan. Kemudian fungsinya meluas ke fungsi pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran, dan akhirnya diperluas hingga ke fungsi pendidikan secara umum dan untuk kepentingan umum.

Menurut Asih dalam penelitian skripsi Diky Tia Agam fungsi Museum adalah sebagai berikut: (1) Pusat dokumentasi ilmiah (2) Pusat penyaluran ilmu untuk umum (3) Pusat kenikmatan kesenian (4) Pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan bangsa (5) Objek wisata (6) Media pembinaan pendidikan, kesenian dan ilmu pengetahuan (7) Swaka alam dan budaya (8) Sebagai cermin alam dan kebudayaan (8) Media untuk bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa (Agam,2013: 25).

Museum sebagai suatu lembaga merupakan sebuah sistem. Sebagai suatu sistem maka museum terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait. Terdapat tiga komponen penting dalam museum, yaitu: tenaga atau kurator, koleksi, dan publik museum. Hubungan kurator dengan koleksi museum sangat erat hal ini terlihat dari ketika kurator melakukan pengumpulan, registrasi, katalogisasi, studi dan riset, perawatan, dan sebagainya. Dalam harian pedoman rakyat disebutkan bahwa seringkali para pencinta museum mengatakan bahwa kurator adalah jiwa atau jantung museum, preparasi dan konservasi adalah anggota tubuhnya, sedangkan edukator adalah wajahnya (<http://www.Kurator-jiwanya-museum.com>). Sedangkan hubungan antara museum dengan publik museum kadang hanya terlihat satu arah, yaitu tenaga museum menyiapkan koleksi museum untuk berkomunikasi dengan publik museum.

Museum dalam perannya di bidang pendidikan berbeda dengan sekolah dan tidak akan menggantikan peran sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal. Museum akan tetap berperan dalam dunia pendidikan sebagai sebuah lembaga pendidikan non-formal (Sutaarga, 1991:63).

Museum dapat digunakan sebagai alat penunjang perkuliahan sejarah khususnya sejarah perkembangan Hindu – Budha dan sebagai alat peraga peninggalan budaya – budaya serta

prasasti – prasasti masa lampau. Dalam hal ini mahasiswa dapat melihat dan mengamati secara langsung peninggalan-peninggalan dimasa lampau yang terdapat dalam museum.

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang peduli dengan peninggalan peninggalan budaya telah memiliki sebuah museum. Museum yang diberi nama Museum Mini Jurusan Sejarah ini memiliki koleksi – koleksi antara lain kapak batu bertangkai dari sangiran, fosil karang dari sangiran, batuan dari sangiran, fosil kayu dari sangiran, fosil binatang dari sangiran, tengkorak manusia, patung kepala dari teracota, Arga Dhyani Budha, patung budha kayu dari mojkerto, patung budha berbaring, patung budha perunggu dari mojkerto, patung orang bermain alat musik dari teracota, rumah dari teracota mojkerto, diorama manusia pra aksara, gambar situs berundak di Indonesia, gambar pra sejarah Indonesia, gambar peta kekuasaan Singosari, gambar perodesasi aksara, gambar peta kerajaan sunda, gambar peta kekuasaan kerajaan sSriwijaya, replica candi, numismatic, arsitektur batu bata, gambar proses pembuatan relief candi, patung ciwa, gambar relief Borobudur, replica candi gedong songo, patung dewi durga, patung ganesha, gambar peta kekuasaan kerajaan majapahit, gambar persebaran candi di jawa tengah dan DIY, peninggalan candi di Indonesia, gambar candi dan bagian – bagiannya, lingga dan yoni, replica candi borobudur, vairocana,

poster kampung muslim kepaon . Koleksi – koleksi yang dimiliki oleh museum mini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa melalui pengamatan sehingga dapat mengkaji suatu peristiwa dari benda peninggalan yang ada di museum mini.

B. Sumber Belajar

”Sumber” dalam KBBI berarti tempat keluar; asal; tempat atau benda yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997: 973). Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Melalui pengalaman-pengalaman tersebut tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa (Darsono, 2000:24-26). Sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan belajar, sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan (Mulyasa, 2006: 177).

Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya. Sumber belajar meliputi, pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar (AECT, 1994). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1983 : 12) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu dan dengan mana seseorang mempelajari sesuatu. Dalam proses belajar komponen sumber belajar itu mungkin dimanfaatkan secara tunggal atau secara kombinasi,

baik sumber belajar yang direncanakan maupun sumber belajar yang dimanfaatkan.

Dari berbagai sumber belajar yang dapat digunakan sebagai pembelajaran sedikitnya dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) Manusia (people), yaitu orang yang menyampaikan pesan pengajaran secara langsung; seperti guru, konselor, administrator, yang diniati secara khusus dan disengaja untuk kepentingan belajar. (2) Bahan (material), yaitu sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran; baik yang diniati secara khusus seperti film pendidikan, peta, grafik, buku paket, dan sebagainya, yang biasa disebut media pengajaran, maupun bahan yang bersifat umum; seperti film dokumentasi pemilu presiden. (3) Lingkungan, yaitu ruang dan tempat ketika sumber-sumber dapat berinteraksi dengan peserta didik. (4) Alat dan peralatan, yaitu sumber belajar untuk produksi dan memainkan sumber-sumber lain. (5) Aktivitas, yaitu sumber belajar yang merupakan kombinasi antara suatu teknik dengan sumber lain untuk memudahkan belajar.

Sementara (Kochar,2008:160) berpendapat bahwa sumber pembelajaran adalah sarana pembelajaran dan pengajaran yang sangat penting. Sudah menjadi keharusan bagi seorang guru dalam hal ini mahasiswa pendidikan sejarah untuk mengeksplorasi berbagai macam sumber untuk mendapatkan alat bantu yang tepat untuk mengajar dan melengkapi apa yang sudah disediakan di dalam buku cetak, untuk

menambah informasi, untuk memperluas konsep, dan untuk membangkitkan minat peserta didik.

Sumber belajar adalah semua sumber (data, orang atau benda) yang memungkinkan bisa digunakan dalam lingkup kecil atau kombinasi belajarnya. Sumber belajar bisa berupa pesan orang, bahan, alat teknik dan lingkungan (Sudjana dan Rivai, 2007: 80). Sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini nampak adanya beraneka ragam sumber belajar yang masing-masing memiliki kegunaan tertentu yang mungkin sama atau bahkan berbeda dengan yang lainnya (Mulyasa, 2005: 45).

Jadi yang dimaksud dengan sumber belajar adalah segala sesuatu yang berwujud benda, data, orang atau lingkungan, baik yang secara sengaja dirancang maupun sudah tersedia di sekitar lingkungan kita dengan maksud memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam mencapai tujuan belajar.

Dari berbagai sumber belajar yang dapat digunakan sebagai pembelajaran sedikitnya dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) Manusia (people), yaitu orang yang menyampaikan pesan pengajaran secara langsung; seperti guru, konselor, administrator, yang diniati secara khusus dan sengaja untuk kepentingan belajar. (2) Bahan (material), yaitu

sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran; baik yang diniati secara khusus seperti film pendidikan, peta, grafik, buku paket, dan sebagainya, yang biasa disebut media pengajaran, maupun bahan yang bersifat umum; seperti film dokumentasi pemilu presiden. (3) Lingkungan, yaitu ruang dan tempat ketika sumber-sumber dapat berinteraksi dengan peserta didik. (4) Alat dan peralatan, yaitu sumber belajar untuk produksi dan memainkan sumber-sumber lain. (5) Aktivitas, yaitu sumber belajar yang merupakan kombinasi antara suatu teknik dengan sumber lain untuk memudahkan belajar.

Sumber belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Sumber belajar tercetak: buku, majalah, brosur, poster, denah, ensiklopedi, kamus dan lain-lain.
- 2) Sumber belajar noncetak: film, slide, video, model, audiocassette, transparasi, realia, objek dan lain-lain.
- 3) Sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruangan belajar, studio, lapangan olahraga dan lain-lain.
- 4) Sumber belajar yang berupa kegiatan: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan dan lain-lain.
- 5) Sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat: taman, terminal, pasar, toko pabrik, museum dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2007: 80).

Museum mini sejarah

Sumber belajar dalam pengalaman sejarah yang terpenting adalah:

(a) peninggalan sejarah seperti jejak tertulis (dokumen), jejak benda dan jejak tulisan. Jejak benda seperti candi, monumen, museum. Jejak lisan seperti pelaku sejarah, tokoh pejuang, (b) model seperti model tiruan, drama, miniatur, (c) bagan seperti silsilah, (d) peta seperti atlas, peta dinding, peta lukisan, peta sketsa, (e) media modern seperti overhead proyektor, TV, video, dan sebagainya (Indrawati, 2008:29).

Selain sumber belajar sejarah yang disebutkan di atas, sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah yaitu sumber belajar yang telah tersedia. Maksud dari sumber belajar yang telah tersedia yaitu sumber belajar yang tinggal memanfaatkan untuk tujuan pengajaran sejarah yang meliputi:

1. Monumen

Monumen didirikan untuk menandai dan mengenang suatu peristiwa bersejarah pada suatu tempat. Monumen menggambarkan jalannya peristiwa sejarah dalam bentuk relief-relief. Pada monumen yang berkala nasional dilengkapi dengan perpustakaan dan diorama jalannya suatu peristiwa sejarah tersebut.

2. Perpustakaan

Perpustakaan sebagai tempat penyimpanan koleksi bahan pustaka yang diproses secara sistematis agar mudah dan cepat untuk melayani kebutuhan pemakai jasa perpustakaan.

3. Sumber Manusia

Pelaku sejarah atau tokoh pejuang maupun seorang sejarawan serta seorang guru sejarah merupakan bagian dari sumber belajar sejarah di sekolah.

4. Situs Sejarah

Peninggalan sejarah seperti candi, masjid, kraton, makam tokoh sejarah merupakan sumber belajar sejarah.

5. Museum

Museum merupakan tempat penyimpanan benda-benda peninggalan sejarah. Benda tersebut ada asli dan tiruan. Benda-benda sejarah misalnya miniatur suatu bangunan, fosil, manusia, mata uang, dokumen, diorama juga hasil-hasil budaya seperti kapak, alat angkutan, alat-alat rumah tangga dan sebagainya.

6. Masyarakat

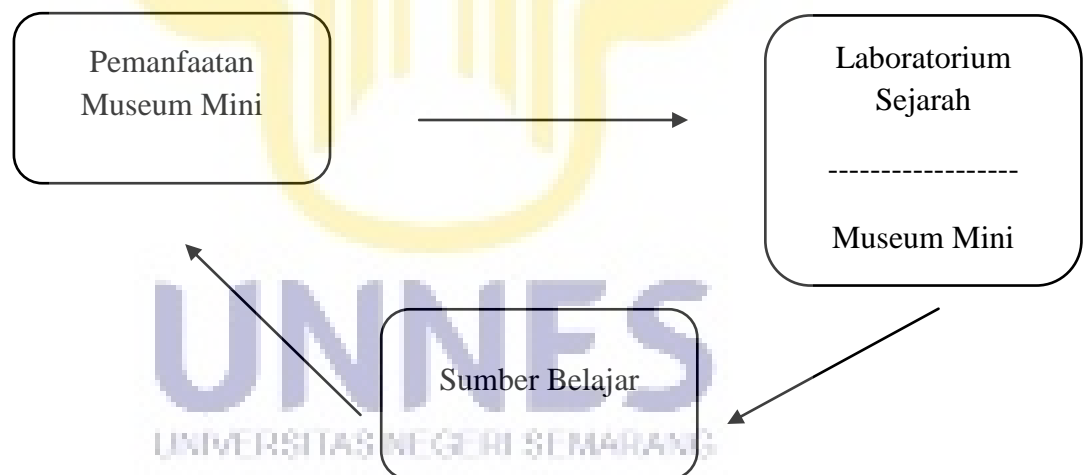
Masyarakat sebagai sumber belajar sejarah tersimpan pesan-pesan sejarah berupa legenda, cerita rakyat dan lain sebagainya (Santoso,2004: 18-19).

Mencermati fungsi museum yang terurai diatas, dengan koleksinya seperti replika, benda koleksi sejarah, numismatik dan heraldik, miniatur dan etnografi museum mini sejarah dapat berfungsi sebagai sumber belajar sejarah. Misalnya benda – benda yang merupakan bukti

peninggalan zaman pra aksara dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah di perkuliahan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian terutama untuk memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Kerangka berpikir juga bertujuan memberikan keterpaduan dan keterkaitan antara variable – variable yang diteliti, sehingga menghasilkan satu pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Berdasarkan uraian diatas kerangka berpikir dapat digambarkan seperti yang ada dibawah ini:



Bagan 1. Kerangka Berfikir.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Pengelolaan museum mini sejarah sudah cukup baik dalam menunjang perkuliahan terutama pengadaan koleksi untuk sumber belajar. Namun, pengelolaan museum yang baik ini kurang berjalan dengan lancar karena adanya kendala berupa kurangnya staf ahli dalam menjaga museum mini.
2. Mahasiswa memandang museum sebagai sarana dan sumber pembelajaran yang mengasyikan dan tidak monoton terhadap buku saja, sehingga adanya kombinasi dalam menggunakan dan memanfaatkan museum mini sebagai sumber belajar. Dengan adanya museum mini menjadikan museum mini sebagai sarana sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal dengan adanya penambahan koleksi di beberapa materi guna menunjang sumber belajar yang lebih banyak lagi.

B. Saran

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mahasiswa mengubah pandangan mengenai museum mini yang terkesan tertutup, kurang dirawat dan sulit dalam perijinan untuk memanfaatkannya. Kemudian dari pihak jurusan dapat mengelola museum mini dengan lebih baik lagi, dengan penambahan – penambahan koleksinya sehingga dapat menunjang proses perkuliahan dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1977,1994. *The Definition of Educational Technology*. Washington: Published by Assocation for Educational Communications snd Technology.
- Agam, Diky Tia. 2013. *Studi Komparasi Pemanfaatan Museum Kartini Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Sejarah Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Jepara Jawa Tengah*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Akbar, Ali. 2010. *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan: Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darsono, Max. Dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Depdiknas. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kartodirdjo, Suyatno, Herman Waluyo, Dalimah 1990. *Museum Sebagai Sarana Pendidikan Sejarah*. (Laporan Hasil Penelitian). Surakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Kochar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

- Moleong, Lexy. 2011. *Metode Peneletian Kualitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sanjaya Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana perdana Media
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sulaiman, Yusuf. 1990. 'Permuseuman Indonesia'. *Ensiklopedia Nasional Indonesia. Jilid 13*. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutaarga, Amir. 1991. *Studi Museologia*. Jakarta : Depdikbud.
- Toha, Miftah. 2003. *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi offset.