

MUSEUM SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH: STUDI SITUS PADA MUSEUM JAWA TENGAH RANGGAWARSITO SEMARANG

Nuryanti¹⁾, Slamet²⁾, Zusrotin³⁾
meitasari233@gmail.com¹⁾, slametikipvetsmg@yahoo.com²⁾,
zusrotin@gmail.com³⁾

Diterima: Nopember 2017. Disetujui: Desember 2017. Dipublikasikan: Januari 2018

ABSTRAK

Museum sebagai sumber belajar dapat menjadi program pendidikan yang mendorong kompetensi, belajar menilai, berpikir kritis dan selanjutnya mendorong peserta didik berani/mahasiswa untuk memberikan sebuah tanggapan serta komentar terhadap sebuah peristiwa sejarah yang telah terjadi, sehingga proses pembelajaran terpusat pada peserta didik/mahasiswa.

Permasalahan penelitian adalah: 1) bagaimana dukungan penggunaan koleksi museum dalam penerapan media pembelajaran sejarah?; 2) bagaimana langkah penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah?; dan 3) kendala apa yang ditemui penerapan museum sebagai media pembelajaran sejarah dan bagaimana solusi pemecahannya?

Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah masih kurang optimal, karena kurang publikasi dari pihak pengambil kebijakan serta berbagai kendala yang ditemukan. Hal ini berdampak pada tradisi lama guru/dosen dalam mengajar menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik/mahasiswa merasa bosan dan menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang menghafal urutan peristiwa atau waktu.

Kata kunci: museum, sumber belajar.

PENDAHULUAN

Dewasa ini masih banyak masyarakat, termasuk kalangan pendidikan yang memandang museum hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan pemelihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi monumen penghias kota. Akibatnya, banyak masyarakat yang tidak sempat untuk meluangkan waktu berkunjung ke museum dengan alasan kuno dan tidak prestos (Slamet, 2018). Museum sebagai sumber belajar dapat menjadi program pendidikan yang mendorong kompetensi, belajar menilai, berpikir kritis dan selanjutnya mendorong peserta didik/mahasiswa berani memberikan sebuah tanggapan dan komentar terhadap sebuah peristiwa sejarah yang telah terjadi, sehingga proses pembelajaran terpusat pada peserta didik/mahasiswa.

Dewasa ini antusiasme peserta didik/mahasiswa dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah masih rendah, apalagi mata pelajaran ini tidak dijadikan kriteria untuk meneruskan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, kurang

keterampilan guru/dosen dalam mengembangkan pendekatan, metode serta model pembelajaran, dan fokus pembelajaran yang terpusat pada guru/dosen mengakibatkan kurang partisipasi peserta didik/mahasiswa dalam proses pembelajaran serta masih banyaknya guru/dosen yang hanya mengandalkan buku teks (Zusrotin, 2018). Faktor-faktor tersebut pula merupakan salah satu penyebab menurunnya kualitas pembelajaran sejarah. Menjawab permasalahan di atas, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi, salah satunya dengan menggunakan museum sebagai media pembelajaran sejarah.

Mengacu pada paparan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana dukungan penggunaan koleksi museum untuk diterapkan dalam media pembelajaran sejarah?; 2) bagaimana langkah penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah?; dan 3) kendala apa yang ditemui dalam penerapan museum sebagai media pembelajaran sejarah serta bagaimana solusi pemecahannya?

Peraturan Pemerintah Nomor: 19 Tahun 2006 pada Pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan penggunaan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Pendapat lain, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan penggunaan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Direktorat Museum, 2007). Adapun menurut Amir (2010); museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, dan melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihali jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi pendidikan dan rekreasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa museum adalah lembaga tetap yang berdirinya tidak mencari keuntungan, tetapi melayani masyarakat secara umum berdasarkan kegiatan yang dilakukan baik itu merawat sekaligus tempat penyimpanan, pengamanan, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak maupun penggunaan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia dan lingkungan untuk tujuan studi pendidikan dan rekreasi.

Penjelasan di atas menggambarkan bahwa museum dapat digunakan sebagai salah satu sumber dalam pembelajaran sejarah. Hal ini senada dengan pendapat Jarolim dan Parker dalam Sadiman (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan museum secara optimal dapat dilakukan oleh peserta didik/mahasiswa setelah diberi kesempatan membentuk penyesuaian materi yang diajarkan dengan materi yang dipamerkan. Hal ini bisa terjadi, karena museum memberikan informasi tentang masa lampau sehingga mampu meningkatkan kreativitasnya, karena kreativitas merupakan kebebasan berekspresi (Michel, Suzzane, & Lina; 1994). Program pemanfaatan museum ini dirancang untuk menarik pengetahuan holistik peserta didik/mahasiswa yang tidak hanya memperhatikan evaluasi informasi oleh pemandu atau pendidik, tetapi juga kemampuan peserta didik/mahasiswa untuk memahami fakta.

Dikemukakan lebih lanjut oleh Sadiman (2010) bahwa sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: 1) sumber belajar yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yaitu semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah serta bersifat formal; dan 2) sumber belajar karena pemanfaatannya (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar. Sumber lain bisa diperoleh dari kenyataan yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan digunakan untuk keperluan belajar.

Kajian teori di atas sejalan dengan hasil penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti pendahulu, yaitu Agus Mursidi (2009) dengan judul: "Penggunaan Museum Blambangan sebagai Media Belajar Sejarah: Studi Kasus di SMA Negeri Kabupaten Banyuwangi". Penelitiannya mengkaji peran museum sebagai media belajar dalam peningkatan hasil belajar dan apresiasi peserta didik terhadap museum sebagai media belajar. Relevansi dalam penelitian ini adalah tentang penggunaan museum secara umum sebagai sumber belajar, maka penelitian yang dilaksanakan bersifat pengembangan dan pendalaman pada penelitian yang telah ada, sehingga penelitian yang peneliti lakukan layak untuk dilaksanakan.

Penelitian pendahulu kedua dari Tsabit Azinar Ahmad (2010) dengan judul: "Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Pra Sejarah". Penelitiannya mengkaji pemanfaatan museum yang ada di Jawa Tengah, meliputi museum Jawa Tengah Ranggawarsito di Semarang dan museum Purbakala Sangiran, keduanya menyoroti peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Perbedaan penelitian Azinar dengan penelitian Mursidi terletak pada strategi penggunaan museum sebagai media belajar sejarah, sedangkan peneliti melakukan penelitian dengan penggunaan museum Ranggawarsito sebagai sumber pembelajaran sejarah. Persamaannya dengan kedua peneliti pendahulu adalah, sama-sama menyoroti penggunaan museum sebagai media dan sumber proses pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena fakta yang diungkap berdasarkan hasil wawancara dan studi lapangan (Miles & Huberman, 2010). Lokasi penelitian di Museum Jawa Tengah Ranggawarsito Semarang. Terkait dengan objek, kehadiran peneliti merupakan hal penting, karena selain peneliti bertindak sebagai instrumen juga sekaligus bertindak sebagai pelaku (Spradley, 2010). Artinya peneliti membaaur dengan para pengunjung untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan.

Sumber data primer diperoleh dari subjek penelitian, yaitu informan yang baik Kepala museum sebagai informan kunci (*key-informan*) maupun informan pelengkap seperti: Bagian Humas atau layanan publik, perwakilan guid, dan perwakilan beberapa pengunjung. Sumber data pendukung diperoleh dari kajian teori dan pustaka relevan serta dokumen yang berada di instansi terkait serta

aktivitas atau perilaku sebagai sumber data yang berkaitan dengan sasaran penelitian (Creswell, 2010).

Teknik pengumpulan data digunakan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Sedangkan teknik analisis data digunakan 3 (tiga) komponen penting yang dipersyaratkan dalam penelitian kualitatif, meliputi: 1) reduksi data; 2) sajian data; dan 3) penarikan simpulan atau verifikasi (Moleong, 2010). Berbeda dengan penelitian kuantitatif, penelitian ini menempatkan keabsahan data di akhir metode, sebab peneliti menganggap bahwa penelitian kualitatif masih berkembang secara terus-menerus sebagai sebuah proses (Bungin, 2008). Dalam menguji keabsahan validitas dan reliabilitas penelitian ini lebih menekankan validitas dan reliabilitas data yang telah diperoleh dalam penelitian, diantaranya melalui uji: kredibilitas, *transferability*, *dependability*, dan *konfirmability*. Keempatnya tidak digunakan secara menyeluruh, tetapi penekanannya terletak pada uji *konfirmability*, yaitu mengkonfirmasi hasil penelitian yang dilakukan dengan para tokoh sebagai informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dukungan Museum dalam Media Pembelajaran Sejarah

Koleksi museum yang dapat digunakan sebagai media belajar sejarah adalah koleksi yang bersifat visual dan tidak membosankan. Penggunaan koleksi museum akan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik/mahasiswa. Jenis koleksi fosil binatang purba dan manusia purba yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah adalah beberapa jenis koleksi fosil binatang purba meliputi peninggalan masa prasejarah seperti: gajah purba, kapak genggam, dan patung manusia purba. Dalam penjelasan manusia purba, pendidik tidak perlu menggunakan media gambar karena di dalam museum terdapat patung manusia purba dan beberapa fosil binatang purba yang dapat memperkuat pemahaman mengenai manusia purba dan hasil kebudayaan masa praaksara.

Melalui panca indera, utamanya pada indera penglihatan (mata), pada fosil gading gajah purba dapat dipahami lebih cepat dibandingkan hanya ketika guru/dosen menjelaskan secara konvensional (ceramah) dan peserta didik/mahasiswa memberikan apresiasi melalui pembelajaran yang menggunakan media museum dan rasa senang, karena dapat menganalisis menurut pendapatnya sendiri (Hasil Wawancara, 2017).

Patung manusia purba yaitu *Pithecanthropus erectus* dapat dimanfaatkan sebagai media dalam menjelaskan kepada peserta didik/mahasiswa tentang gambar/wujud *Pithecanthropus erectus*, meski tidak dalam wujud yang asli. Namun setidaknya peserta didik/mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan menyimpulkan bentuk dan kehidupan manusia pada zaman prasejarah yang memiliki pola hidup berpindah-pindah (nomaden) dari masa berburu dan mengumpulkan makanan (food gathering) sampai pada masa mengolah makanan dan bercocok tanam (food producing), sehingga ketika guru/dosen memberikan tugas untuk menganalisis perbedaan manusia purba di Indonesia dan Dunia, peserta didik/mahasiswa tidak akan merasa kebingungan tentang jenis-jenis manusia purba tersebut (Hasil Wawancara dan Bukti Lapangan, 2017). Adapun kapak genggam

(Chopper), dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan hasil kebudayaan manusia purba yang digunakan untuk berburu binatang seperti: rusa, kerbau, gajah, dan lain sebagainya. Secara singkat dapat dikemukakan bahwa penggunaan museum harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada peserta didik, sehingga materi yang akan disampaikan sesuai dengan silabus dan tidak jauh dari tujuan pembelajaran dan pemahaman peserta didik/mahasiswa (Sadiman, 2010).

Langkah Penggunaan Museum sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Beberapa langkah yang menurut peneliti dianggap praktis dalam penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah adalah: 1) pada saat proses pembelajaran di kelas, guru/dosen menjelaskan materi sesuai dengan rencana proses pembelajaran (RPP) dengan materi peninggalan sejarah pada masa praaksara dan masa aksara. Setelah selesai menerangkan, guru/dosen membagi peserta didik/mahasiswa dalam satu kelas menjadi beberapa kelompok untuk diberi tugas kunjungan ke museum sebagai kategori tugas kelompok; 2) sebelum melakukan kunjungan ke museum disiapkan beberapa kegiatan, yaitu persiapan oleh peserta didik/mahasiswa, observasi, investigasi, pengumpulan data, penginterpretasian, dan identifikasi serta membuat simpulan yang diapresiasi dalam bentuk artikel atau makalah; 3) sebelum melakukan kunjungan ke museum peserta didik/mahasiswa membuat daftar pertanyaan (wawancara) yang kemudian disampaikan kepada petugas museum atau guide, dalam pembuatan daftar pertanyaan tersebut harus disesuaikan dengan tema yang akan diteliti atau dikaji; 4) dalam kunjungan ke museum peserta didik/mahasiswa melakukan observasi, investigasi, dan pengumpulan data. Observasi dilakukan oleh peserta didik/mahasiswa untuk melakukan pengamatan benda-benda seperti jenis-jenis fosil atau koleksi yang ada di museum; 5) menginterpretasikan data guna menemukan makna dari data yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan selanjutnya peserta didik/mahasiswa melakukan identifikasi yang diperoleh dengan cara mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mendaftarkan, mencatat data dan informasi dari hasil observasi di museum serta wawancara kepada petugas museum; dan 6) berdasarkan jawaban pertanyaan yang diperoleh ketika di museum, peserta didik/mahasiswa dapat membuat hipotesis yang dikembangkan menjadi sebuah simpulan baru. Tahap akhir dalam menyusun kembali data yang diperoleh dan menyajikan data pada orang lain dalam bentuk karya ilmiah atau makalah yang disimpulkan berdasarkan temuan riset yang telah dilakukan di museum.

Kendala dan Solusi Penggunaan Museum sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Kendala penggunaan museum sebagai media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi 2 (dua) kelompok. Kendala bagi peserta didik/mahasiswa, meliputi: 1) kurangnya penjelasan mengenai penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah, karena guru/dosen sering hanya memberikan penjelasan di dalam kelas dan pada saat mengunjungi museum peserta didik/mahasiswa

didampingi oleh pemandu atau guide yang terbatas waktu; 2) jarak museum yang terlalu jauh dari sekolah/kampus membutuhkan biaya dan waktu; (3) jumlah koleksi di museum kadang tidak (baca: kurang lengkap) sesuai tuntutan materi pembelajaran sejarah, sehingga guru/dosen tidak menggunakan museum sebagai media pembelajaran sejarah secara menyeluruh. Adaoun yang sering digunakan. Kendala bagi guru/dosen, meliputi: 1) tempat: karena tidak semua sekolah/kampus berdekatan dengan museum sehingga diperlukan tenaga dan biaya yang cukup; 2) waktu: kegiatan atau proses pembelajaran di dalam kelas hanya ± 90 atau 100 menit. Waktu ini bila dimanfaatkan untuk berkunjung ke museum tentu tidak cukup, sehingga sulit mengatur waktu untuk tidak mengganggu jam mata pelajaran/kuliah lain; dan 3) perijinan: diperlukan waktu luang untuk proses perijinan dari sekolah/kampus ke museum yang dituju serta perlu koordinasi matang antara pihak sekolah/kampus sendiri maupun dengan pihak museum.

Solusi yang ditawarkan sebagai alternatif pemecahan kendala diperuntukkan bagi peserta didik/mahasiswa dan bagi guru/dosen. Bagi peserta didik/mahasiswa: 1) perlu menyusun daftar pertanyaan sebelum melakukan kunjungan ke museum agar peserta didik/mahasiswa tidak merasa kesulitan dalam mencari informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan petugas museum; 2) perlu penggunaan media internet yang terkait dengan situs-situs sejarah agar dapat membantu dalam memperkaya khasanah pengetahuan kesejarahan, selain berperan aktif dalam melakukan kegiatan pengamatan dan penelitian baik di museum maupun tempat-tempat cagar budaya lainnya. Bagi guru/dosen: 1) menyediakan transportasi umum atau mobil sekolah/kampus untuk melakukan kegiatan kunjungan agar lebih efektif dilihat dari biaya, tenaga, dan waktu perjalanan; 2) penyesuaian dengan Silabus dan RPP untuk mempermudah penyampaian materi agar tidak kesulitan dalam menjelaskan materi sebelum dilakukan kunjungan ke museum; 3) susunlah proposal untuk pengajuan dana dan surat permohonan ijin yang dibuat oleh guru/dosen atau panitia agar proses perijinan didapat dengan cepat.

Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, dalam pelaksanaan penelitian ini ditemukan teori bahwa penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah masih kurang optimal, hal ini salah satunya disebabkan kurangnya publikasi dan beberapa kendala, baik terkait dengan ruang dan waktu. Dapat dikemukakan bahwa sumber belajar merupakan suatu tempat atau ruangan yang terdiri dari makhluk hidup dan benda mati yang dimanfaatkan manusia untuk belajar, sehingga tercipta budaya manusia. Sumber belajar penelitian ini difokuskan museum sebagai pendukung dalam pembelajaran sejarah, sehingga mampu dapat dimanfaatkan secara optimal.

Setidaknya ada tiga macam sumber belajar yang diperoleh dari lingkungan, yaitu lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan buatan. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar agar dapat berhasil secara maksimal, maka perlu dipersiapkan secara matang melalui tiga tahapan kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar memberikan tuntunan dalam mengaitkan antara kurikulum dengan lingkungan peserta didik/mahasiswa sehari-hari, serta memvariasikan metode

mengajar agar tidak membosankan. Ini penting karena guru/dosen berhadapan dengan peserta didik/ mahasiswa dari berbagai jenis latar belakang, tingkat kemampuan, dan kebutuhan yang berbeda satu sama lain, budaya, kewilayahan, dan sebagainya (Slamet.etc, 2017). Oleh sebab itu dalam penggunaan sumber belajar, metode penyampaian, dan berbagai pendekatan lain harus disesuaikan dengan kebutuhan.

Dikemukakan lebih lanjut bahwa berdasarkan temuan penelitian Mursidi, (2009) yang menyatakan bahwa banyak keuntungan yang dapat diperoleh dari lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari anak, memperkaya wawasan, tidak terbatas oleh tempat, dinding kelas, dan kebenarannya lebih akurat. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik, tidak membosankan, dan menumbuhkan antusiasme anak untuk lebih giat belajar. Belajar akan lebih bermakna (*meaningful learning*), sebab peserta didik/mahasiswa dihadapkan dengan keadaan yang sebenarnya. Aktivitas anak akan lebih meningkat dengan memungkinkan penggunaan wawancara, membuktikan sesuatu, dan menguji fakta. Dengan memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungan, dapat dimungkinkan terjadinya pembentukan pribadi para peserta didik/ mahasiswa, seperti: cinta terhadap lingkungan, bangsa, dan negara. Hal tersebut juga untuk melatih tanggung jawab dan mengembangkan perasaan kasih sayang peserta didik/mahasiswa terhadap makhluk lain yang berada di lingkungan sekitar (Tsabit, 2010).

PENUTUP

Berdasarkan hasil wawancara, studi lapangan ditemukan bahwa penggunaan museum sebagai media pembelajaran sejarah masih kurang optimal, hal ini salah satunya disebabkan oleh publikasi yang kurang, baik oleh petugas museum maupun guru/dosen, hal ini didasarkan pada beberapa pertimbangan kelemahan yang telah dikemukakan sehingga berdampak pada tradisi lama guru/dosen dalam mengajar menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya-jawab) yang mengakibatkan peserta didik/mahasiswa merasa bosan dan bahkan menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang menghafal urutan peristiwa atau waktu.

Penggunaan museum sebagai dukungan dalam proses pembelajaran kurang optimal, hal ini terlihat dari daftar hadir pengunjung yang hanya beberapa sekolah/kampus dalam melakukan kunjungan, selebihnya adalah kunjungan masyarakat sebagai tempat rekreasi. Guru lebih menyukai menggunakan sumber belajar sejarah seperti halnya LKS dan buku teks sejarah, bagi dosen. Namun setidaknya penggunaan museum dapat memberikan nilai positif bagi peserta didik/mahasiswa yang tidak hanya memahami penjelasan dari guru/dosen, tetapi dapat melihat langsung dari objek materi yang dijelaskan di kelas.

Saran yang diberikan sebagai bahan rekomendasi bagi sekolah/kampus adalah: 1) perlu perencanaan matang, sebab kunjungan museum terkait dengan pihak luar sehingga waktu, tenaga, dan biaya perlu diperhitungkan dengan baik; dan 2) perlu pemanfaatan museum yang optimal, karena bagaimana pun juga koleksi di museum sangat membantu proses pembelajaran terutama pada materi

pembelajaran sejarah. Sedangkan bagi dinas terkait, perlu dilakukan kerjasama untuk publikasi oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dengan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga untuk bekerjasama secara sinergi guna menghimbau agar sekolah/kampus menggunakan museum sebagai media pembelajaran sejarah

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mursidi, 2009, "Penggunaan Museum Blambangan sebagai Media Belajar Sejarah: Studi Kasus di SMA Negeri Kabupaten Banyuwangi", *Paramita Historical Studies Journal*, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/paramita/article/view/1050>.
- Amir, Moh. Sutaarga, 2010, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Jakarta: Depdikbud.
- Bungin. Burhan, 2008, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell. W. John, 2010, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Third Edition)*, Lincoln: University of Nebraska.
- Depdikbud, 1992, *Kecil Tapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*, Jakarta: Depdikbud.
- Direktorat Museum, 2007, *Pengelolaan Koleksi Museum*, Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala.
- Michel Allard, Suzanne Boucher & Lina Forest. 1994. "The Museum and The School". *McGill Journal of Education*, tersedia di <http://www.unites.uqam.co/grem/pdf/the-museum-and-the-school.pdf> (15 Nopember 2017).
- Matthew, B. Miles, & Huberman, A. Michael, 2010, *Analisis Data Kualitatif*, Terjemahan: Rohidi, Tjetjep Rohendi, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong J. Lexy, 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sadiman, W. Arief, dkk. 2010, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Press.
- Slamet, etc., 2017, "The Implementation of Multikultural Values in the Educational Institution", *The Journal of Educational Development*, p-ISSN: 2085-4943; e-ISSN: 2502-4469, Vol. 5, No: 1, page: 118-127.

- Slamet, 2018, “Persepsi Mahasiswa terhadap Implementasi Nilai-nilai Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah”, *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, ISSN: 0853-4462, Vol. 25, No: 1, Januari 2018, hlmn: 70-83.
- Spradley, JP., 2010, *The Ethnographic Interview*. Terjemahaman: Misbah Yulfa Elizabeth. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tsabit Azinar Ahmad (2010) dengan judul: “Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zaman Pra Sejarah”, *Paramita Historical Studies Journal*, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/paramita/article/view/1092>.
- Zusrotin, “Manfaat Lingkungan sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah”, *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, ISSN: 0853-4462, Vol. 26, No: 2, Agustus 2018.