



Pengembangan Bahan Ajar Museologi Berbasis Museum pada pada Program Studi Sejarah Peradaban Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Arum Puspitasari¹ & Maryam²

^{1,2} UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Jl. Raden Fatah, Pagar Dewa, Kota Bengkulu

Email: arumshalu888@gmail.com

ABSTRACT:

Learning material is one of the main elements in learning process, including at university. Especially for museology subject, in ideal, learning material not only based on theory but also combination between theory and practice. This purposes of this research are: 1) need analysis the developing learning material of museology based on museum; 2) developing museology learning material based on museum; and 3) validating museology learning material. *The study was a mixed method (qualitative and quantitative) with research and development design in consists on ten steps: Information Collecting, Planning, Develop Preliminary Form a Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision dan Dissemination and Implementation.* Based on the research, the results obtained are: 1) the development of museology learning material based on museum is much needed by students and lectures at Islamic Civilization History Department because lack of availability museology learning material and to solve students difficulty in understanding learning content; 2) museology learning material developed consist of three main part: 1) introduction; 2) contents; and 3) closing. Especially for contents, learning material consist on seven chapter: 1) museum; 2) construction, facilities, and vision and mission; 3) organization structures; 4) collections; 5) information label and education; 6) marketing, cooperation and museum fees; and 7) exhibition; 3) validation results show that museology learning material based on museum is proper to used with a number notes.

Keywords: Museology, Learning Material, Museum.

ABSTRAK:

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, termasuk di perguruan tinggi. Terkhusus untuk perkuliahan Museologi, idealnya bahan ajar yang digunakan tidak semata-mata berupa teori, melainkan perpaduan antara teori dan praktek. Untuk itu, bahan ajar berbasis museum sangat dibutuhkan dalam menunjang perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar museology berbasis museum pada program studi Sejarah Peradaban Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu; 2) mengembangkan bahan ajar museology berbasis museum; dan 3) menguji validitas bahan ajar museology berbasis museum. Penelitian dilakukan dengan metode kombinasi (kualitatif dan kuantitatif) dengan desain penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan utama: 1) Research and Information Collecting; 2) Planning; 3) Develop Preliminary Form a Product; 4) Preliminary Field Testing; 5) Main Product Revision; 6) Main Field Testing; 7) Operational Product Revision; 8) Operational Field Testing; 9) Final Product Revision; dan 10) Dissemination and Implementation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan bahan ajar museology berbasis museum sangat diperlukan oleh mahasiswa dan dosen pada program studi Sejarah Peradaban Islam karena minimnya ketersediaan bahan ajar museology serta guna mengatasi kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran; 2) bahan museology berbasis museum hasil pengembangan terdiri dari tiga

PLEASE CITE AS: Puspitasari, A. & Maryam.(2022). Pengembangan Bahan Ajar Museologi Berbasis Museum pada pada Program Studi Sejarah Peradaban Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSE)*, 5 (1), 1-8. doi:<http://dx.doi.org/10.29300/ijsse.v5i1.8451>

bagian utama, yakni pendahuluan, isi dan penutup. Terkhusus untuk isi bahan ajar terdiri dari tujuh bab, yakni: 1) museum; 2) Bangunan, Fasilitas, Visi dan Misi Museum; 3) Struktur Organisasi; 4) Koleksi; 5) Label Informasi dan Edukasi; 6) Marketing, Kerjasama dan Pembiayaan Museum; dan 7) Pameran; 3) hasil validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar museologi berbasis museum layak untuk digunakan dengan catatan beberapa perbaikan.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Museologi, Museum

A. PENDAHULUAN

Berkembangnya pemahaman museum dari *traditional museum* menjadi *new museum* membawa dampak yang luar biasa di dunia permuseuman. Perubahan paradigma museum sebagai tempat penyimpanan benda kuno menjadi tempat sarana edukasi dan rekreasi yang lebih menyenangkan (Ilham, 2017). Di Indonesia sendiri paradigma dalam memandang museum masih sangat beragam. Pada beberapa kota besar dimana penduduk yang sangat heterogen, paradigma museum telah mengalami banyak perubahan, dimana banyak tempat seperti cafe, perpustakaan, toko buku dan lain-lain yang disulap menjadi museum (Puspitasari, 2014; Schouten, 1991). Hal tersebut merupakan salah satu dari penerapan paradigma *new museum*. Meskipun demikian, tidak sedikit pula kota-kota dan daerah di Indonesia yang masih bertahan dengan paradigam *traditional museum*.

Bengkulu merupakan salah satu di provinsi di Indonesia, tepatnya pada Pulau Sumatera. Provinsi Bengkulu sendiri mempunyai satu museum negeri yaitu Museum Negeri Bengkulu. Dalam museum tersebut terdapat informasi mengenai keanekaragaman kebudayaan yang ada di Provinsi Bengkulu, yakni seperti pakaian adat, tulisan kuno, tinggalan benda, rumah adat dan lain sebagainya. Koleksi Museum Negeri Bengkulu merupakan cerminan dari banyaknya kebudayaan yang ada di Provinsi Bengkulu (Mentari, 2022). Di luar itu, Bengkulu juga memiliki banyak bangunan bersejarah seperti benteng, monumen, tugu, makam, kantor/gedung dan lain-lain yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya (Puspitasari & Maryam, 2020).

Keberagaman warisan budaya yang ada di Bengkulu merupakan sebuah potensi besar bagi untuk dunia museum. Tidak

hanya sebagai upaya bagi pelestarian budaya, melainkan juga bagi upaya edukasi atau pengenalan kepada masyarakat luas tentang berbagai aspek budaya masyarakat Bengkulu di masa lampau (PP No. 66 Th. 2015). Melalui museum masyarakat dapat memahami berbagai aspek kehidupan (sosio historis dan kultural) masyarakat masa lampau secara lebih dekat, utuh dan menyeluruh..

Dalam konteks yang lebih khusus, yakni pendidikan formal, museum merupakan salah satu sumber belajar dan bahan ajar, terutama bagi beberapa mata pelajaran yang relevan seperti sejarah, sosiologi, seni budaya, bahasa dan lain-lain. Untuk pembelajaran sejarah, museum merupakan sumber belajar dan bahan ajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual, kongkret dan bermakna, sesuai dengan paradigma belajar konstruktivis dan pedagogi kritis (Syaputra, Sariyatun & Sunardi, 2018).

Sejarah Peradaban Islam (SPI) merupakan salah satu Program Studi yang ada di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang memiliki perhatian ke arah pelestarian warisan budaya. Hal ini dibuktikan dengan adanya mata kuliah pelestarian warisan budaya dan museology yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi pelestarian budaya dan museology kepada para mahasiswa. Melalui perkuliahan ini, para mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam hal tata kelola museum.

Namun realita di lapangan menunjukkan bahwa perkuliahan museologi belum dapat memberikan kontribusi yang memadai kepada para mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya pemahaman mahasiswa (serta lulusan) dalam bidang permuseuman. Akibatnya, pegiat budaya dan pengelola museum sebagai salah satu profil lulusan

Program Studi belum tercapai sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan analisis persoalan yang penulis lakukan, terutama selama mengampu mata kuliah pelestarian budaya dan museology, salah satu persoalan utama yang dihadapi ialah berkenaan dengan bahan ajar. Bahan ajar sebagaimana dikemukakan oleh Rizal (2013) merupakan salah satu prasyarat utama bagi terciptanya perkuliahan yang kondusif. Tomlinson (1998) menjelaskan bahwa keberadaan bahan ajar menjadi penting sebagai sarana bagi para peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ingin dicapai. Dalam konteks perkuliahan Museologi di Prodi Sejarah Peradaban Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu terdapat persoalan dimana bahan ajar yang selama ini digunakan ialah bahan ajar yang berbasis teks dan teori. Hal ini tentu tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang semestinya beralih kepada bahan ajar berbasis website dengan isi yang berorientasi pada lingkungan sosial budaya peserta didik (Syaputra & Sariyatun, 2019:24-25). Sejalan dengan bahan ajar, persoalan lainnya ialah berkenaan dengan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan dan minim dalam hal praktek. Padahal peran besar mata kuliah museologi untuk peserta didik tidak bisa jika hanya masih berkuat pada pembelajaran dengan metode menghafal. Metode menghafal tidak cocok diterapkan dalam mata kuliah museologi.

Sebaliknya, dalam mata kuliah museologi hendaknya lebih menuntut mahasiswa untuk dapat lebih aktif, kreatif dan mempunyai ide yang cemerlang serta mampu dalam memecahkan permasalahan secara mandiri. Tuntutan kedepannya mahasiswa diharapkan mempunyai kecakapan dalam hal teori dan juga praktek di lapangan. Bila perkuliahan museologi masih dilaksanakan dengan metode menghafal maka akan sangat disayangkan mahasiswa program studi Sejarah Peradaban Islam tidak mempunyai pengalaman belajar untuk menjadi profesional.

Menghadapi persoalan tersebut, maka yang diperlukan ialah bahan ajar

museology berbasis museum. Melalui bahan ajar museologi berbasis museum, maka para mahasiswa akan mendapatkan dua pengalaman (teori dan praktik) secara bersamaan sehingga dapat memiliki pemahaman yang utuh tentang pelestarian budaya dan museology. Berdasarkan alasan tersebut, maka penelitian ini akan melakukan pengembangan bahan ajar museology berbasis museum pada Program Studi Sejarah Peradaban Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong pada penelitian kombinasi (mixed method) kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan desain *Research and Development* (Borg & Gall, 1989:624; Sugiyono, 2015:30). Pendekatan kualitatif digunakan pada saat studi pendahuluan (mengumpulkan informasi awal atau analisis kebutuhan). Adapun pendekatan kuantitatif akan digunakan pada saat proses uji validasi produk. Desain Penelitian dan Pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah desain Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan: 1) Research and Information Collecting; 2) Planning; 3) Develop Preliminary Form a Product; 4) Preliminary Field Testing; 5) Main Product Revition; 6) Main Field Testing; 7) Operational Product Revetion; 8) Operational Field Testing; 9) Final Product Revition; dan 10) Dissemination and Implementation (Borg & Gall, 1989:784-785). Dari tahapan-tahapan tersebut, pada penelitian ini penulis hanya akan melakukan tahapan analisis kebutuhan, pengembangan bahan ajar, uji validasi ahli dan revisi produk. Sementara uji efektivitas tidak akan dilakukan karena akan menjadi focus pada penelitian selanjutnya.

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti akan mengumpulkan serta mengalaisis informasi berkenaan dengan situasi/konsidi pembelajaran Museologi (khususnya berkenaan dengan bahan ajar) dan bagaimana kebutuhan akan pengembangan bahan ajar Museology berbasis museum. Pada fase ini peneliti akan melakukan survey kepada mahasiswa pada Program Studi Sejarah Peradaban Islam UIN Fatmawati

Sukarno Bengkulu yang telah mengambil mata kuliah Museologi dengan jumlah sebanyak 32 orang serta dosen pengampu mata kuliah.

Pada tahap berikutnya ialah tahap pengembangan, dimana peneliti mulai menyusun bahan ajar Museology berbasis museum dengan mengacu pada hasil analisis kesesuaian kompetensi serta prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar lainnya. Setelah itu maka akan dilakukan uji validasi ahli dan revisi atau perbaikan produk sesuai dengan masukan para validator.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa sebelum dilakukan pengembangan, terlebih dahulu akan dilakukan analisis kebutuhan untuk melihat apakah pengembangan bahan ajar diperlukan atau tidak. Untuk mengetahui kebutuhan tersebut, maka dilakukan survey kepada sejumlah mahasiswa yang telah mengambil Mata Kuliah Museologi.

Untuk memperoleh data yang dimaksud, peneliti melakukan survey melalui kuesioner serta wawancara kepada para responden (mahasiswa dan dosen). Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran mata kuliah Museologi selama ini dilaksanakan dengan menggunakan bahan-bahan atau literatur yang ditulis oleh para peneliti. Adapun berkenaan dengan bahan ajar berbasis Museum belum pernah dilakukan. Untuk itu, semua responden menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar museology berbasis museum sangat perlu untuk dilakukan untuk mempermudah proses perkuliahan.

Sejalan dengan itu, dosen pengampu mata kuliah museology juga menyampaikan hal yang sama, dimana pengembangan bahan ajar berbasis museum sangat diperlukan guna mengatasi berbagai hambatan yang selama ini dihadapi dalam proses perkuliahan. Berikut ini ialah rangkuman hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah museologi:

Table 1. Rangkuman Hasil Analisis Kebutuhan

Aspek	Deskripsi
Ketersediaan Bahan Ajar	<ul style="list-style-type: none">• Belum terdapat bahan ajar baik cetak maupun <i>ebook</i>. Bahan ajar yang selama ini digunakan sebatas menggunakan silabus dan RPS.• Bahan ajar yang digunakan dirancang sebatas pada pengetahuan mahasiswa
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Museologi merupakan salah satu mata kuliah utama yang ada pada prodi SPI, sehingga diharapkan mahasiswa lulusan mempunyai ketrampilan dalam bidang permuseuman.• Meningkatkan minat belajar mahasiswa terutama bidang sejarah yang selama ini yang terkesan membosankan
Topik yang Diperlukan	<ul style="list-style-type: none">• Sejarah dan pengertian museum• Tugas dan tanggung jawab museum• Ruang lingkup museum• Kebijakan museum• Museum dan masyarakat• Museum dan dunia pariwisata
Kendala dalam Perkuliahan	<ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa belum mempunyai pandangan yang luas dan banyak tentang museum dikarenakan museum yang ada di Kota Bengkulu terbatas yaitu hanya terdapat satu museum saja. Sehingga peran pengajar dalam memberikan pemahaman tentang pentingnya museum

	dalam pendidikan sangat besar.
	<ul style="list-style-type: none">• Kurangnya keseragaman dalam memberikan mata kuliah museologi.
Kompetensi Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none">• Kemampuan mahasiswa dalam bidang permuseuman masih harus mendapatkan pembelajaran baik secara teori dan praktek. Hal ini penting dikarenakan belum ada daya saing di Kota Bengkulu untuk itu

Sumber: Analisis Data Primer

2. Pengembangan bahan Ajar

Setelah melakukan analisis kebutuhan maka selanjutnya adalah melakukan pengembangan bahan ajar museology berbasis museum.

Prototype bahan ajar Museologi berbasis Museum didesain berdasarkan karakteristik pengembangan bahan ajar, kajian teoretik, identifikasi kebutuhan, dan analisis bahan ajar yang ada. Selain itu, bahan ajar ini juga disusun berdasarkan rancangan sillabus mata kuliah Museologi IAIN Bengkulu. Format rancangan silabus ini memiliki struktur: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Format tersebut pada bagian awal dicantumkan judul silabus, nama Fakultas, matakuliah, ruang/semester, dan tema yang digunakan.

Hasil pengembangan bahan ajar *museologi berbasis museum* ini terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup.

Bagian pendahuluan pada buku materi ajar *Museologi berbasis Museum* ini terdiri dari cover buku, halaman judul, kata pengantar, daftar isi, KD, indikator, dan isi dari pembahasan Museologi. Berikut ini merupakan rincian bagian pendahuluan buku materi ajar museologi.



Gambar 1: Cover Bahan Ajar

Bagian isi bahan ajar Museologi ini terdiri dari tujuh BAB. Pada bagian pertama setiap Bab diawali dengan deskripsi tentang *kompetensi* dan tujuan materi pembelajaran. Tahap kedua. Sebagian besar teks disusun dalam bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar-gambar atau foto-foto yang memiliki kaitan dengan museum tersebut. Sebagai Adapun ke tujuh bab isi bagian bahan ajar ini secara lebih terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. BAB 1 Museum;
- b. BAB II Bangunan, Fasilitas, Visi dan Misi Museum;
- c. BAB III Struktur Organisasi;
- d. BAB IV Koleksi;
- e. BAB V Label Informasi dan Edukasi;
- f. BAB VI Marketing, Kerjasama dan Pembiayaan Museum; dan
- g. BAB VII Pameran.

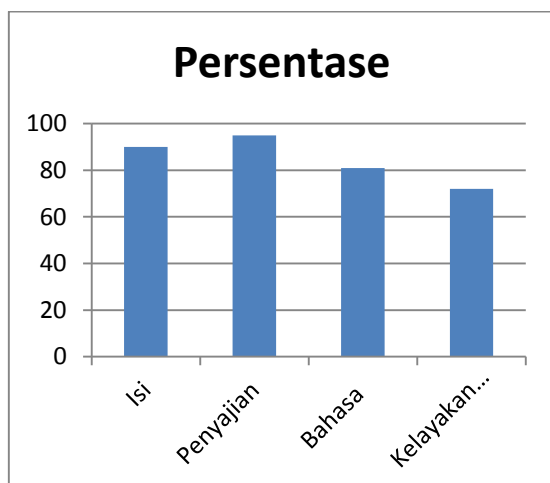
Adapun untuk bagian penutup pada *prototype* bahan ajar Museolgi berbasis Museum terdiri dari daftar pustaka, lampiran dan biografi penulis.

3. Hasil Uji Validasi Bahan Ajar

Setelah menyusun *prototype* bahan ajar *Museolgi berbasis Museum*, peneliti mengajukan validasi kepada 2 orang dosen ahli materi dan 2 orang laginya sebagai ahli media.

Pertama, validasi ahli materi. Materi Bahan ajar museologi berbasis museum ini divalidasi oleh dua orang ahli, yakni: 1) Dr. Ismail M. Ag; dan 2) Dr. Jafarudin M. Si., M. Pd. Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa penilaian materi bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan ini terbagi atas empat aspek, yaitu aspek isi/materi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek kegrafisan.

Berdasarkan hasil validasi, skor rata-rata aspek kelayakan isi/materi adalah 32,5 dari skor maksimal 36 dengan persentase keidealan 90%. Rata-rata skor penyajian 42 dari skor maksimal 44 dengan persentase keidealan 95%. Selanjutnya rata-rata skor penggunaan bahasa 19,5 dari skor maksimal 24 dengan persentas keidealan 81%. Adapun skor rata-rata kelayakan grafika adalah 24 dari skor maksimal 32 dengan persentase keidealan 75%.



Berdasarkan penilaian kedua ahli materi tersebut terhadap bahan ajar museolgi berbasis museum dapat disimpulkan bahwa *prototype* bahan ajar museolgi berbasis museum ini sudah baik. Namun, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dan diperhatikan. Berikut diuraikan saran perbaikan dari kedua ahli materi tersebut sebagai berikut: 1) Perlu di amah CPL sebagai kompetensi lulusan; 2) Draf bahan ajar sangat tepat dan jelas; 3) ada kata sambutan di ganti dengan kata pengantar; 4) Perlu adanya.gambar pada tema tema yang ada kaitannya dengan museum; dan 5) Perlu di tambah ada kata sambutan.

Kedua, validasi media. Tanggapan ahli di bidang media dinilai oleh Dr. Suhirmn M. Pd. dan Dr Suryani M. Ag. Penilaian ahli media terhadap bahan ajar museologi berbasis museum ini terbagi atas delapan kriterian, yaitu: 1) Desain tampilan bahan ajar; 2) Tata letak (layout); 3) Kejelasan narasi; 4) Pemilihan warna pada gambar dan tulisan; 5) Ukuran huruf dan jenis tulisan; 6) Tampilan dan penempatan gambar; 7) Komposisikan kombinasi warna; dan 8) Pemilihan gambar pada cover dan pada isi materi.

Berdasarkan peneliaian ahli media terhadap bahan ajar museologi berbasis museum dapat disimpulkan bahwa *prototype* bahan ajar museologi berbasis museum ini sudah baik dengan skor rata-rata 29 dari skor maksimal 36 dan persentase keidealan 90%. (Namun demikian, masih ada beberapa hal yang masih perlu untuk diperbaiki dan diperhatikan. Berikut diuraikan saran perbaikan dari kedua ahli media tersebut, yakni: 1) Pemilihan warna cover di buat lebih kombinasi lagi; dan 2) Tulisan di buat times new roman dengan font 12.

D. PENUTUP

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

1. Pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum sangat diperlukan oleh mahasiswa dan dosen pada program studi Sejarah Peradaban Islam UIN Tatmawati Sukarno

Bengkulu. Perlunya pengembangan bahan ajar museology berbasis museum disebabkan karena minimnya ketersediaan bahan ajar museology yang tersedia, khususnya pada perpustakaan universitas. Selain itu, alasan lainnya ialah dalam rangka mengatasi kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Bahan museologi berbasis museum hasil pengembangan terdiri dari tiga bagian utama, yakni pendahuluan, isi dan penutup. Terkhusus untuk isi bahan ajar terdiri dari tujuh bab, yakni: 1) museum; 2) Bangunan, Fasilitas, Visi dan Misi Museum; 3) Struktur Organisasi; 4) Koleksi; 5) Label Informasi dan Edukasi; 6) Marketing, Kerjasama dan Pembiayaan Museum; dan 7) Pameran.
3. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar museologi berbasis museum layak untuk digunakan dengan catatan beberapa perbaikan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman
- Junaidi, I. (2017). *Museum dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan*. Sulawesi Selatan: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sulawesi Selatan.
- Mentari, G. (2022). Analisis Pemahaman Pengunjung terhadap Koleksi Arkeologi Museum Negeri Bengkulu. *KANGGA: Historical and Cultural Heritage Journal*, 1 (1), 1-12.
- Miles, M.B., & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data Analysis An Expanded Saucerbook*. Thudand Oaks, Calif: Sage.
- Puspitasari, A. (2014). *Penerapan Ketentuan Pemerintah Untuk Pendirian Museum di Indonesia kajian kasus-kasus Museum di Yogyakarta*. Tesis. Universitas Gadjah Mada.
- Puspitasari, A., & Maryam. (2020). Keunikan Tiga Benteng Kalamata, Bneteng Rotterdam dan Benteng Marlborough (Tinjauan Berdasarkan Sejarah Pembuatannya. *Tsaqofah & Tarikh: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan*, 5 (2), 15-22.
- Reigeluth, C. M. (Editor). 1983. *Instruksional-Desain Theores and Models: An Overview Of TeirCurrent Status*. London: Lawrence Erlbaum Associated Publishers.
- Rizal, S. (2013). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Bahasa Inggris IAIN Bengkulu Melalui Students Need Analysis. *At-Ta'lim*, 12 (2), 232-252.
- Schouten. (1991). *Pengantar Didaktik Museum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan
- Syaputra, E., Sariyatun, S., & Sunardi, S. (2018). The Strategy of Enhancing Student's Social Awareness through History Learning Based on Selimbur Caye Oral Tradition Values. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5 (4): 22-29.
- Syaputra, E., & Sariyatun. (2019). Pembelajaran Sejarah di Abad 21 (Telaah Teoritis terhadap Model dan Materi). *YUPA: Historical Studies Journal*, 3 (1), 18-27.
- Tomlinson, B. (1998). *Material Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wahyudi. 2013. Belajar Sejarah Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Pembelajaran Kreatif. Yogyakarta. Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNY.
- Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-

Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. Vol 9, No 1. *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/3418>

Zulkarnain. 2013. Upaya Kreatif Dalam Pengembangan Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta. Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNY.

Sadzali, A.M. (2014). *Museum untuk Kebangkitan Maritim Indonesia Kajian Kritis Komunikasi Museum Bertema Maritim di Indonesia*. Tesis. Universitas Gadjah Mada