

## LAPORAN HASIL PENELITIAN

### PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MUSEOLOGI BERBASIS MUSEUM PADA PROGRAM STUDI SEJARAH PERADABAN ISLAM (SPI) FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH IAIN BENGKULU



Oleh

Ketua

Nama	Maryam, M.Hum
NIP	19721022 199903 2 001
NIDN	2022107201
Jabfung	Lektor Kepala
Prodi	Sejarah Peradaban Islam

Anggota

Nama	Arum Puspitasari, MA
NIP	19860918 201903 2 007
NIDN	2018098605
Jabfung	Asisten Ahli
Prodi	Sejarah Peradaban Islam

DIUSULKAN DALAM PROYEK KEGIATAN PENELITIAN DIPAA  
IAIN BENGKULU  
TAHUN 2021

	<b>Daftar Isi</b>	
<b>Halaman Judul</b>	.....	<b>i</b>
<b>Daftar Isi</b>	.....	<b>ii</b>
<b>Daftar Tabel</b>	.....	<b>iv</b>
<b>Daftar Gambar</b>	.....	<b>v</b>
<b>Bab I Pendahuluan</b>		
A. Latar Belakang	.....	1
B. Identifikasi Masalah	.....	4
C. Batasan Masalah	.....	5
D. Rumusan Masalah	.....	5
E. Tujuan Penelitian	.....	5
F. Urgensi Penelitian	.....	6
G. Kontribusi Pengembangan Penelitian.....	.....	7
H. Luaran Produk	.....	7
I. Sistematika Penulisa	.....	8
<b>Bab II Kajian Pustaka</b>		
A. Landasan Teoritis	.....	10
1. Pengertian Museum	.....	10
2. Fungsi Museum	.....	11
3. Jenis-jenis Museum	.....	12
4. Pengembangan Bahan Ajar.....	.....	13
5. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar.....	.....	16
6. Kriteria Penilaian Bahan Ajar.....	.....	19
7. Prinsip-prinsip Penyusunan Bahan Ajar.....	.....	22
8. Model Penyusunan Bahan Ajar.....	.....	23
9. Bahan Ajar Museologi	.....	24
10. Animo Belajar dan Indikaornya.....	.....	27
11. Landasan Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Museologi.....	.....	27
12. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar.....	.....	28
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	.....	30
<b>Bab III Metode Penelitian</b>		
A. Model Pengembangan	.....	32
B. Tahap-tahap Pengembangan	.....	32
1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	.....	32
2. Tahap Perencanaan	.....	33
3. Tahap Pengembangan Produk.....	.....	33
4. Tahap Validasi	.....	34
5. Tahap Revisi Produk Sesuai Saran Ahli.....	.....	35
6. Produk akhir	.....	35

C. Sumber Penelitian .....	35
D. Jenis Data .....	36
1. Data Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar.....	36
2. Data Validitas Bahan Ajar .....	37
3. Data Praktikalitas Bahan Ajar .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Instrumen Penelitian .....	38
1. Instrumen Untuk Kebutuhan Pengembangan.....	38
2. Instrumen Uji Validitas Pengembangan Produk.....	42
G. Teknik Analisis Data .....	46
1. Analisis Data Kualitatif .....	46
2. Analisis Data Kuantitatif.....	47

#### **Bab IV Hasil Pengembangan**

A. Paparan Proses Pengembangan dan Bukti-buktinya.....	52
1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	52
2. Deskripsi Tahap Perencanaan .....	64
3. Deskripsi Tahap Pengembangan.....	64
4. Deskripsi Tahap Validasi Produk.....	67
5. Deskripsi Tahap Revisi Produk Sesuai Saran Ahli.....	69
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data.....	70
1. Data Validitas .....	70
2. Data Praktikalitas .....	71
C. Pembahasan Hasil Pengembangan	
1. Analisis Hasil Wawancara terhadap Dosen museologi .....	72
2. Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar.....	72
D. Keterbatasan Penelitian .....	73

#### **Bab V Peutup**

A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	76

#### **Daftar Pustaka**

#### **Lampiran**

## Daftar Tabel

Tabel 3.1	Jenis, Bentuk dan Teknik Pengumpulan Data Bahan Ajar	.....37
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian A Karakteristik responden	.....40
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian B Materi Bahan Museologi	.....41
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian C Penyajian Bahan Ajar	.....41
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian D Kebahasaan	..... 41
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian E Kegrafisan Bahan (buku) Museologi	..... 42
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian C Penyajian Bahan Ajar Museologi..	..... 42
Tabel 3.8	Aturan Pemberian Skor Instrumen validasi	..... 43
Tabel 3.9	Komponen dan Indikator Validitas Bahan Ajar Museologi	..... 43
Tabel 3.10	Hasil Validasi Instrumen Bahan Ajar Museologi	..... 44
Tabel 3.11	Aturan Pemberian Skor Validasi Instrumen	..... 45
Tabel 3.12	Indikator Praktikalitas Bahan Ajar <i>museologi berbasis museum</i> untuk Mahasiswa	..... 45
Tabel 3.13	Hasil Validasi Instrumen Penilaian Praktikalitas BahanAjar Museologi	..... 46
Tabel 3.14	Aturan Pemberian Nilai Validasi Instrumen	..... 48
Tabel 3.15	Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	..... 48
Tabel 3.16	Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	..... 49
Tabel 3.17	Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	..... 50
Tabel 4.1	Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Museologi	..... 52
Tabel 4.2	Asal semester responden	..... 55
Tabel 4.3	Analisis Kebutuhan Bahan ajar Mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu.....	56
Tabel 4.4	Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Museologi Aspek Materi	..... 56
Tabel 4.5	Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Museologi Aspek Penyajian Bahan Ajar	58
Tabel 4.6	Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Museologi Aspek Bahasa	..... 59
Tabel 4.7	Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Museologi Aspek Kegrafisan Bahan.....	60
Tabel 4.11	Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar	..... 70
Tabel 4.12	Data Penilaian Validitas Bahan Ajar	..... 71
Tabel 4.13	Data Penilaian Praktikalitas Mahasiswa dan dosen terhadap Bahan Ajar	..... 71

## **Daftar Gambar**

Gambar 4.1	Cover Depan Bahan Ajar Museologi awal	.....	65
Gambar 4.2	Cover Depan Bahan Ajar Museologi akhir	.....	69

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu Perguruan Tinggi Negeri agama Islam di Kota Bengkulu yang dikenal dengan IAIN Bengkulu mempunyai Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang dibawahnya bernaung Program Studi Sejarah Peradaban Islam, hingga tahun 2021 menjadi satu-satunya program studi yang mempunyai konsentrasi bidang Sejarah. Program Studi Sejarah Peradaban Islam juga memiliki kecintaan terhadap pelestarian warisan budaya yang dibuktikan dengan adanya mata kuliah pelestarian warisan budaya dan museologi. Meskipun mempunyai latar belakang bidang kajian keislaman yang kental, namun bidang kebudayaan juga menjadi kajian yang penting untuk diberikan pada mahasiswa Program Studi Sejarah Peradaban Islam hal ini merupakan keunggulan dari Program Studi. Terciptanya lulusan yang menguasai dengan baik bidang agama dan mengerti serta peduli akan warisan budaya milik sendiri merupakan tuntutan dimasa mendatang. Perkembaanga ini dikarenakan di Bengkulu mempunyai banyak warisan kebudayaan yang masih belum terawat dan belum tersosialisasikan dengan baik.

Provinsi Bengkulu sendiri mempunyai warisan kebudayaan yang dapat dikatakan banyak jumlah serta beragam jenisnya, seperti bahasa, makanan, tarian dan lainnya. Selain itu, terdapat juga warisan budaya benda diantaranya Benteng Malborough, Tugu Thomas Park, kawasan pecinan, Museum Negeri dan lainnya. Di Kota Bengkulu hanya terdapat satu museum milik pemerintah yaitu Museum Negeri Bengkulu. Terdapat juga beberapa museum swasta yang ada di daerah yang merupakan milik pribadi.

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu diperoleh informasi bahwa sebagian besar mahasiswa beranggapan bahwa museum dipandang hanya sebagai tempat menyimpan benda kuno. Dari hasil observasi penulis juga diperoleh informasi bahwa pemahaman mengenai museum yang ada di masyarakat hanyalah sebatas pada bangunan atau tempat penyimpanan benda tidak dapat dipakai kembali tapi merasa enggan untuk dibuang. Pemahaman lain yang berkembang adalah benda pameran museum merupakan benda yang dipandang sebagai antik dan kuno. Belum bertumbuhnya museum di Kota Bengkulu disebabkan masih belum berubahnya pemahaman masyarakat dalam memandang sebuah museum.

Pandangan masyarakat tersebut masih berorientasi pada cara pandang *traditional museum* dimana museum terbatas pada koleksi benda kuno dan antik saja. Dimasa sekarang ini museum telah berkembang cukup pesat, sesuai dengan pengertian ICOM (*International Council of Museums*) museum merupakan lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha mengoleksi, mengonservasi, meriset, mengkomunikasikan dan memamerkan benda kepada masyarakat untuk kebutuhan penelitian, pendidikan dan kesenangan. Istilah museum juga telah diatur dalam beberapa peraturan yang telah disahkan oleh pemerintah. Seperti dalam Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No KM.33/PL.303/MKP/2004 Tentang Museum. Peraturan mengenai museum paling baru dituangkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor. 66 Tahun 2015 tentang museum. Pada peraturan yang disebutkan sebelumnya, museum sudah berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan jaman. Senada dengan Douglas (1967:145) museum dapat menjadi penambah semangat dalam pengembangan ide serta gagasan. Fungsi museum selain sebagai tempat mengumpulkan, mengidentifikasi, merekam dan memamerkan benda juga dapat digunakan sebagai sumber informasi guna menambah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Dari sisi pendidikan museum dapat menjadi bagian penting karena dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sejarah dan kebudayaan. Selain itu museum juga dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif terutama dalam pembuatan pameran museum itu sendiri. Dalam pembuatan pameran mahasiswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan serta ide baru dalam berpikir kreatif secara optimal. Pengembangan kemampuan berpikir mahasiswa hendaknya terus dilakukan terutama untuk pendidikan sejarah.

Berdasarkan observasi tahap awal yang dilakukan kepada mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu diperoleh informasi, seperti: (1) Minat belajar mahasiswa pada program studi Sejarah Peradaban Islam dalam mata kuliah museologi terlihat sebagian mahasiswa dapat dikatakan kurang antusias. Mahasiswa terkesan mengikuti mata kuliah museologi hanya sebatas pada kebutuhan kelengkapan jumlah sks, (2) Metode Pembelajaran sejarah yang dilakukan selama ini berfokus pada menghafal kronologi peristiwa dan tokoh yang terkait, sehingga pada beberapa mahasiswa konsep belajar menghafal tersebut telah tertanam dalam pemikiran, sehingga berkesan kurang menarik bahkan cenderung membosankan, dan (3) pembelajaran sejarah memang tidak

lepas dari hafalan yang terus berulang dari tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Model pembelajaran sejarah yang seperti itu sering kali dianggap mudah oleh pengajar, karena pengajar hanya cukup sekedar menghafal materi kemudian disampaikan kepada mahasiswa. Sementara dari hasil wawancara penulis dengan mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu diperoleh informasi bahwa metode belajar yang seperti ini dirasa kurang mendapatkan pengalaman belajar. Akibatnya mahasiswa hanya sebatas pada menghafal tanpa mempunyai pemahaman yang mendalam. Dalam penyampaian mata kuliah sejarah, pengajar hanya terfokus pada buku (*books oriented*) tanpa menambah metode lain yang lebih menyenangkan dan menambah pengetahuan selain itu juga dirasa kurang melatih kreatifitas mahasiswa.

Metode pembelajaran sejarah yang kurang menarik tersebut dapat diramu menjadi lebih menarik dengan keberadaan museum yang dimanfaatkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara optimal. Pembelajaran mata kuliah museologi dengan memanfaatkan keberadaan museum telah dilakukan oleh pengampu mata kuliah museologi Prodi SPI sebelumnya. Keberadaan museum sebagai media belajar dengan mengajak mahasiswa untuk mengunjungi museum yang ada di kota Bengkulu. Dalam kunjungan tersebut mahasiswa dilatih untuk melihat dan mencermati bagaimana pameran dalam museum. Namun, tidak ada tindak lanjut yang lebih mendalam mengenai hasil belajar di museum tersebut setelahnya.

Sesuai dengan pendapat Indah Sri Pinasti dalam jurnal yang berjudul Penguatan Museum sebagai Model pembelajaran *Out-class*, hasil penelitiannya yaitu peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui program pendidikan *out class* yang dilakukan di museum. Dalam proses pembelajaran sejarah yang terkesan monoton perlu adanya model belajar baru sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, dapat mencari serta menemukan bahkan hingga memecahkan permasalahan bila dilakukan dengan metode *out class*.

Senada dengan pendapat sebelumnya, menurut Ilham Junaid seorang dosen Politeknik Pariwisata Negeri Makasar dalam draf sosialisasi museum perspektif pariwisata dan pendidikan mengemukakan pendapatnya bahwa museum dapat menjadi sumber belajar yang menarik bila terjadi interaksi yang dapat merangsang daya kreatifitas pengajar maupun peserta didik. Bagi kalangan universitas, museum dapat dijadikan sebagai sumber kajian dalam melakukan riset.



Peran besar mata kuliah museum untuk peserta didik tidak bisa bila hanya masih berkatat pada pembelajaran dengan metode menghafal. Metode menghafal tidak cocok diterapkan dalam mata kuliah museologi. 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 jaman kedepannya mahasiswa diharapkan mempunyai kecakapan dalam hal teori dan juga praktek di lapangan. Bila perkuliahan museologi masih dilaksanakan dengan metode menghafal sangat disayangkan maka mahasiswa Program Studi Sejarah Peradaban Islam tidak mempunyai daya saing yang mumpuni dalam dunia kerja nantinya.

Program studi Sejarah Peradaban Islam sebagai satu-satunya program studi yang mempunyai kajian dalam bidang pelestarian warisan kebudayaan yang ada di provinsi Bengkulu. Bila lulusannya tidak mempunyai kapasitas yang terlatih dan berpengalaman dalam bidang pelestarian di museum khususnya, maka program studi ini tidak ada keunggulannya dengan universitas lain yang tidak mempunyai Program Studi Sejarah. Ditambah lagi sebagai putra daerah yang memiliki warisan budaya yang beragam tidak mampu berpartisipasi dalam pelestarian warisan budaya. Permasalahan yang akan timbul semacam ini hendaknya dapat diantisipasi mulai dari sekarang yaitu melalui pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum mini yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah pada mahasiswa Prodi SPI IAIN Bengkulu.

## **B. Identifikasi masalah**

Identifikasi masalah yang menjadi latar belakang diangkatnya penelitian ini diantaranya

1. Strategi mengajar yang diterapkan dosen pengampu belum dapat dikatakan efektif dalam kaitannya dengan mata kuliah museologi
2. Penggunaan buku atau bahan ajar dalam mata kuliah museologi masih belum efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman dan aplikasi dalam mata kuliah museologi
3. Kemampuan pemahaman dalam bidang museum oleh mahasiswa masih tergolong rendah
4. Masih rendahnya kemampuan mahasiswa dalam menyalurkan kreatifitas dan ketrampilan dalam mengaplikasikan hasil pendidikan
5. Pembelajaran sejarah yang selama ini dilakukan masih sangat monoton

6. Pembelajaran yang ditekankan selama ini sebagian besar fokus pada pembelajaran dalam kelas
7. Lingkungan dan fasilitas belum secara efektif mendukung untuk pembelajaran museologi
8. Belum adanya panduan yang sesuai untuk mata kuliah museologi

### **C. Batasan Masalah**

Dalam merumuskan permasalahan dibatasi hanya pada pengembangan bahan ajar mata kuliah museologi yang berbasis museum sehingga penelitian difokuskan pada perguruan tinggi yang telah mempunyai laboratorium sebagai sarana museum mini. Bahan ajar yang menggunakan museum sebagai dasar pembelajaran karena diharapkan mahasiswa dapat belajar dari aktifitas yang dilakukan dalam museum untuk meningkatkan kreatifitas dalam belajar.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar mata kuliah museologi berbasis museum sehingga dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pada Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu?
2. Bagaimana persepsi mahasiswa Prodi SPI IAIN Bengkulu terhadap bahan ajar museologi yang digunakan selama ini?
3. Bagaimana Validitas dan Praktikalitas bahan ajar mata kuliah museologi berbasis museum yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah pada mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu?

### **E. Tujuan penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan mengenai tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendiskripsikan bagaimana mengembangkan bahan ajar museologi berbasis museum yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu.
2. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa Prodi SPI IAIN Bengkulu terhadap bahan ajar museologi yang digunakan selama ini.
3. Menguji Validitas dan Praktikalitas bahan ajar museologi berbasis museum yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu.

## F. Urgensi Penelitian

Spesifikasi produk hasil pada penelitian pengembangan bahan ajar ini berupa bahan ajar cetak yang berupa modul pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar sejarah pada mahasiswa Prodi SPI, sementara bahan ajar model seperti ini selama ini memang belum ada yang mengembangkannya.

Keunggulan bahan ajar yang akan dikembangkan ini dapat dihubungkan dengan salah satu keunggulan IAIN Bengkulu yang peduli akan kelangsungan pelestarian warisan budaya. Pemerintah mulai gencar dalam upaya pelestarian warisan budaya, dimasa yang akan datang tidak dapat dipungkiri bila terdapat universitas lain yang terdapat di Bengkulu mulai mendirikan Program Studi Sejarah.



Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2019

Seperti yang tertera pada gambar sebelumnya bahwa keberadaan museum di Indonesia dapat dikatakan sangat banyak. Namun pada kenyataannya di Kota Bengkulu sendiri hanya terdapat satu museum negeri milik pemerintah. Hal ini dikarenakan pemahaman masyarakat mengenai museum belum berkembang. Museum masih diingat sebagai tempat benda yang sudah tidak terpakai. Hal ini menimbulkan geliat untuk mendirikan museum sangat kurang.

Dalam bagan tersebut juga termuat keterangan mengenai kebutuhan tenaga kerja di museum yang sangat besar. Berdasarkan bagan yang ada terdapat penurunan yang cukup drastis untuk tenaga kerja di museum. Hal ini dapat dijadikan peluang sasaran kerja bagi mahasiswa lulusan program studi Sejarah Peradaban Islam dalam dunia kerja terutama dalam bidang permuseuman.

Dengan adanya lulusan yang mempunyai pengalaman dari hasil belajar, diharapkan Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu dapat berperan mendukung pemerintah dalam upayanya menyumbang tenaga ahli dalam bidang pelestarian di bidang permuseuman.

Usaha awal yang dilakukan untuk mendukung tujuan tersebut diantaranya dengan meningkatkan mutu dari program studi. Peningkatan mutu salah satunya bersumber dari bahan ajar yang dinilai sangat penting untuk mendukung aktifitas belajar mengajar. Dari IAIN Bengkulu diharapkan dapat mencetak lulusan yang professional dibidang pelestarian warisan budaya yang kreatif dan inovatif dapat bersaing baik secara lokal maupun nasional.

### **G. Kontribusi Pengembangan Penelitian**

Dari penelitian ini dapat dihasilkan kontribusi secara teoritis dan praktis yaitu:

#### **1. Kontribusi teoritis**

Dipandang secara teoritis penelitian pengembangan ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan akademik yaitu hasil penelitian hendaknya dapat menjadi salah satu referensi bagi para peneliti dengan tujuan penelitian yang sejenis dalam mata kuliah lainnya pada Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu.

#### **2. Kontribusi praktis**

Dipandang secara praktis penelitian pengembangan ini khususnya dapat digunakan secara langsung oleh semua dosen pengampuh mata kuliah museologi khususnya Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu dan semua dosen pengampuh mata kuliah museologi di lingkungan PTKIN di Indonesia pada umumnya.

### **H. Luaran produk**

Luaran produk dari kegiatan penelitian pengembangan ini berupa:

1. Produk ajar cetak berupa buku ajar meseologi berbasis museum.
2. Hak Kekayaan Intektual (HKI)
3. Publikasi pada jurnal nasional terindeks Sinta 3 atau 4

## **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memudahkan pembaca dalam memahami permasalahan serta mudah dalam memahami pembahasannya. Penulisan penelitian pengembangan ini terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

Dalam bab I merupakan penggambaran secara umum mengenai latar belakang penelitian yang dingkat. Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah yang kemudian dirumuskan untuk dikaji lebih dalam. Penelitian ini menghasilkan tujuan pengembangan bahan ajar yang hasilnya dapat dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan karena adanya situasi yang mendesak untuk pengembangan mata kuliah museologi dan bidang sejarah khususnya di Prodi SPI. Hasil dari penelitian ini adalah berupa bahan ajar yang dapat menjadi kontribusi penelitian untuk perguruan tinggi terutama untuk Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu.

Bab II berisi mengenai kajian pustaka, terdiri dari landasan teoritis mengenai teori-teori bidang permuseuman yang dijadikan pijakan dasar dalam pengembangan model bahan ajar museologi berbasis museum pada mata kuliah museologi untuk mahasiswa Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu. Selain itu, teori-teori tersebut dijadikan landasan dalam penelitian pengembangan ini terutama dalam perancangan instrumen penelitian, instrumen perkuliahan, dan penyusunan bahan ajar Museologi. Pembahasan selanjutnya adalah mengenai kajian bahan ajar yang telah dikaji sebelumnya. Pada bagian ini diuraikan persamaan dan perbedaan antartara penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian pengembangan ini. Seluruh kajian teori maupun kajian hasil temuan penelitian sebelumnya yang diuraikan pada Bab II ini juga dijadikan acuan dalam merumuskan hipotesis dan perancangan kerangka berpikir.

Pada Bab III menjabarkan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian bahan ajar ini. Pada metode penelitian ini diuraikan model pengembangan, tahap-tahap pengembangan yang diawali dari tahap pengumpulan informasi hingga terciptanya produk akhir yang berupa bahan ajar untuk mata kuliah museologi bagi mahasiswa program studi SPI FUAD IAIN Bengkulu. Dilanjutkan dengan subjek penelitian, jenis data, instrumen pengumpulan data, instrumen perkuliahan, serta teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV berisi deskripsi hasil temuan penelitian dan pembahasan berupa analisis terhadap hasil temuan penelitian. Bagian hasil temuan penelitian terdiri dari: (1) tahap studi pendahuluan, melalui studi literatur dan studi lapangan untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar menurut dosen dan mahasiswa; (2) tahap studi pengembangan, dimulai dari desain produk awal (*prototype*), hingga menjadi bahan ajar Museologi berbasis Museum dan (3) tahap validasi ahli , (4) tahap revisi *prototype* berdasarkan masukan atau saran dari ahli.

Bab V merupakan bagian penutup dari penelitian pengembangan ini. Bab V mencakup kesimpulan dan saran bagi peneliti. Pada bagian saran peneliti mengajukan saran terkait dari hasil temuan penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teoritis**

Dalam bab II ini akan diuraikan mengenai kajian pustaka yang membahas beberapa hal berkaitan dengan tema penelitian yang diangkat. Pembahasan bab II ini sebagai berikut:

##### **1. Pengertian Museum**

Museum merupakan lembaga yang bertugas untuk mengumpulkan, merawat, meneliti dan memamerkan benda-benda yang bermakna penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan sebagai hasil karya manusia dan alam. Dapat disimpulkan bahwa fungsi museum adalah untuk menyelamatkan dan memelihara warisan sejarah budaya maupun sejarah alam untuk kepentingan masyarakat (Sutaarga, 1979/1980:1-5)

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, disebutkan bahwa, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikan kepada masyarakat Sedangkan sebagai lembaga yang bertaraf internasional yaitu *Intenasional Council of Museum (ICOM)* Mengartikan museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi ([www.icom.org](http://www.icom.org)).

Dapat disimpulkan bahwa Museum merupakan institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasi, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu museum dapat menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan.

Keberadaan museum sangat penting karena memiliki tanggung jawab dan fungsi untuk melestarikan, membina, sekaligus mengembangkan budaya masyarakat baik yang

berwujud maupun yang tidak berwujud. Melalui pesan-pesan yang dirangkai lewat display dan ruang pameran, museum di Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi dan jembatan penghubung yang dapat memicu kesadaran dan pengetahuan bagi masyarakat (Sadzali, Asyhadi Mufsi. 2014).

Keberadaan museum di Indonesia menjadi sangat penting mengingat museum tidak hanya memiliki fungsi sebagai pelindung benda cagar budaya, melainkan juga sebagai tempat pembentukan ideologi, disiplin, dan pengembangan pengetahuan bagi publik. Hal itu juga ditegaskan dalam kode etik ICOM, “Museum memiliki tugas penting untuk mengembangkan peran pendidikan dan menarik pengunjung lebih luas dari kalangan masyarakat, lokalitas, atau kelompok yang dilayaninya. Interaksi dengan masyarakat pendukung dan pembinaan serta promosi warisan yang diampunya merupakan bagian integral dari pendidikan yang harus dilaksanakan oleh museum.

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *Μουσείον* atau *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian (Findlen, Paula:1989). Bangunan lain yg diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filsafat dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM. Perkembangan museum di Indonesia tidak lepas dari campur tangan VOC yang oleh salah satu lembaganya yang bernama BGKW tugasnya mengumpulkan semua benda bersejarah yang ada di seluruh nusantara waktu itu. Tempat penampungan tersebut kini disebut dengan museum Nasional yang ada di Jakarta (Puspitasari, 2014: 19-29).

Dimasa sekarang ini keberadaan museum dimanfaatkan untuk menunjang pendidikan formal dalam kelas agar peserta didik dapat mempunyai pengalaman belajar yang menyenangkan khususnya bidang sejarah. Selain itu juga untuk memberikan warna baru pada pendidikan agar peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar.

## 2. Fungsi Museum



Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :

- a. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut
  - Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
  - Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
  - Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
- b. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
  - Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
  - Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

Museum sebagai sumber informasi merupakan tempat yang cocok untuk pembelajaran visual bagi peserta didik. Pengalaman berkunjung belajar di museum merupakan tuntuan dalam mempelajari bidang sejarah, karena selain mempunyai kompetensi kognitif juga mempunyai kemampuan afektif dan psikomotorik. Museum dapat merubah cara pandang bahwa mempelajari sejarah adalah sesatu yang membosankan (Evitasari, 2020)

### 3. Jenis Jenis Museum

Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan menjadii beberapa jenis klasifikasi, yakni sebagai berikut :

- a. Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu terdapat dua jenis :
  - Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

- Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.
- b. Jenis museum berdasarkan penyelenggaranya
- Museum Pemerintah yaitu museum yang didirikan dan dikelola oleh pemerintah
  - Museum Swasta yaitu museum yang didirikan dan dikelola oleh pihak individu ataupun kelompok swasta
- c. Jenis museum berdasarkan golongan ilmu pengetahuan
- Museum ilmu alam dan teknologi
  - Museum ilmu sejarah dan kebudayaan
- d. Jenis museum berdasarkan lingkup wilayah, tujuan penyelenggaraan dan luas koleksinya
- Museum Nasional
  - Museum Provinsi
  - Museum Lokal

Jenis museum terus mengalami perkembangan, dilihat dari jenis koleksinya terbagi menjadi museum umum, museum arkeologi, museum seni, museum sejarah, museum etnografi, museum alami, museum pengetahuan, museum geologi, museum industri dan museum militer. Berdasarkan kepemilikan dikelompokkan menjadi museum pemerintah, museum universitas, museum mandiri, museum angkatan, museum perusahaan dan museum swasta. Berdasarkan koleksinya dibedakan menjadi museum nasional, museum regional dan museum lokal. Berdasarkan tipe pengunjungnya dibedakan menjadi museum umum, museum pendidikan dan museum khusus atau spesialis. Berdasarkan tampilan pameran dibedakan menjadi museum tradisional, museum sejarah, museum terbuka (*open-air*) dan museum interaktif (Puspitasari, 2014:44).

#### 4. Pengembangan Bahan Ajar

##### a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar (*learning resource*). Berdasarkan website dalam ([www.dikmenum.go.id](http://www.dikmenum.go.id)) disebutkan bahwa “Bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi perkuliahan (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Menurut Depdiknas (2006:5), bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi perkuliahan yang mencakup pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan

Pengertian bahan ajar ini senada dengan apa yang dikatakan Tomlinson (1998:2), bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan dosen atau mahasiswa untuk memudahkan belajar bahasa, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman berbahasa. bahan ajar menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Terkait dengan kategori apa saja yang termasuk ke dalam bahan ajar, Tomlinson (1998:xi) menjelaskan bahwa bahan ajar atau materi ajar tidak hanya terbatas maknanya pada buku teks atau buku ajar semata-mata sebagai mana pada umumnya dipahami oleh banyak orang. Namun menurut Tomlinson buku teks atau buku ajar hanya salah satu di antara jenis bahan ajar. Materi ajar adalah apa saja yang dapat digunakan oleh dosen/guru dan mahasiswa untuk memfasilitasi perkuliahan. Misalnya, selain buku ajar atau bahan ajar para tenaga pengajar dapat menggunakan gambar-gambar yang dapat diambil atau bersumber dari internet, majalah, koran dan dari sumber-sumber lain yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Adapun gambar-gambar tersebut lebih baik yang berkaitan dengan issue-issue yang sedang terjadi dalam masyarakat baik issue-issue nasional maupun lokal.

Berdasarkan pendapat ahli diatas terkait dengan pengertian bahan ajar, maka peneliti merasa perlu untuk mendefinisikan bahan ajar bahwa bahan ajar atau materi ajar adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar apapun bentuknya, mungkin barang-barang cetakan seperti buku teks, buku tugas mahasiswa, lembaran fotokopi, koran, atau barang-barang noncetakan seperti kaset, CD-rom, dan video. Dalam hal termasuk juga gambar-gambar dari berbagai sumber terkait dengan topik pembahasan.

#### b. Jenis dan Bentuk Bahan Ajar

Penjelasan terkait dengan jenis-jenis bahan ajar, Richards (2005:251) menjelaskan jenis-jenis bahan ajar, yaitu (1) bahan ajar cetak berupa buku bacaan, buku latihan, dan lain-lain, (2) bahan ajar non-cetak seperti kaset, materi-materi yang ditayangkan melalui video atau computer dan (3) bahan ajar gabungan antara materi cetak dan non-cetak, yaitu bahan ajar yang diunduh dari internet yang ditambah dengan materi-materi yang tidak secara khusus dirancang untuk materi ajar seperti majalah, koran, atau materi dari tayangan televisi yang sesuai dengan kurikulum. Menurut Tomlinson (2011:309) terkait dengan bahan ajar, maka bahan ajar dapat didesain dengan menggunakan teknologi digital literasi secara online yang bisa diakses kapanpun dan di manapun pada tempat yang berbeda.

Dari pendapat ahli di atas dapat dinyatakan bahwa bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu bahan ajar cetak (*printed*) dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak mencakup antara lain, seperti: buku teks, buku ajar, modul, *handout*, koran, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket, dan lembaran fotokopi. Bahan ajar non cetak dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: (1) bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*, (2) bahan ajar *audio visual*, (3) jenis bahan ajar seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD), dan (4) jenis bahan ajar berbasis *web based learning materials* yang sekarang banyak dosen meneliti keefektifan pembelajaran berbasis WEB.

Antara buku teks dan buku ajar pada dasarnya tidaklah sama. Pembahasan terkait dengan bahan ajar cetak berupa buku teks dan buku ajar sesungguhnya terdapat perbedaan antara keduanya. Agar tidak terjadi multi tafsir terhadap istilah buku ajar dan buku teks, maka peneliti perlu menjelaskan perbedaan antara kedua bentuk bahan ajar cetak tersebut.

Orientasi dan pendekatan yang dipakai dalam penyusunannya merupakan perbedaan antara buku ajar dan buku teks yang tidak hanya pada format, tata letak dan perwajahan. Suhardjono, Guru Besar Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang dalam makalahnya pada Workshop penyusunan bahan ajar Hibah A2 Jurusan Sipil Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, 26 Mei 2008 menjelaskan beberapa ciri buku ajar yang termuat dalam kerangka isi, yaitu meliputi: (a) menggunakan struktur dan urutan yang

sistematis, (b) menjelaskan tujuan instruksional yang akan dicapai, (c) memotivasi mahasiswa untuk belajar, (d) mengantisipasi kesukaran belajar mahasiswa sehingga menyediakan bimbingan bagi mahasiswa untuk mempelajari bahan tersebut, (e) memberikan latihan yang banyak bagi mahasiswa, (f) menyediakan rangkuman, (g) secara umum berorientasi pada mahasiswa secara individual, (h) bahan ajar dapat dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri karena sistematis dan lengkap.

#### 5. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Adanya pencantuman tujuan dalam penyusunan bahan ajar adalah sangat penting. Dalam hal ini terdapat beberapa tujuan penyusunan bahan ajar, yakni: (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa, sekolah dan daerah; (2) membantu mahasiswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar dan (3) memudahkan dosen dalam melaksanakan perkuliahan (Depdiknas, 2008:10).

Manfaat bahan ajar juga sangat penting. Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Irawan dan Prastati (1995:96-99) mengidentifikasi manfaat penggunaan bahan ajar dalam proses perkuliahan, yaitu: (1) penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan, (2) PBM instruksional menjadi lebih dinamis, (3) proses belajar mahasiswa menjadi lebih dinamis, (4) jumlah waktu PBM yang besar dapat dikurangi, (5) dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa, (6) keberlanjutan PBM di mana saja dan kapan saja, (7) sikap positif mahasiswa terhadap bahan belajar dapat ditumbuhkan dan (8) dapat merubah peran dosen ke arah yang lebih positif. Nasution (2005:103) juga mengemukakan bahwa bahan ajar sebagai salah satu alat teknologi pendidikan memberi manfaat antara lain: (1) membantu dosen melaksanakan kurikulum, (2) pegangan dalam menentukan metode pengajaran, (3) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru dan (4) memberikan kontinuitas pelajaran di kelas yang berurutan sekalipun dosen atau dosen berganti.

Penjelasan tentang manfaat bahan yang sama dari penjelasan di atas juga ditegaskan lagi oleh Tiwari (2008) yang menyatakan bahwa materi ajar merupakan alat untuk mencapai tujuan perkuliahan yang membantu dosen/guru dalam mempersiapkan tugas, mengelola kelas dan membimbing mahasiswa/siswa dalam proses belajar. Oleh karena tujuan dalam materi ajar lebih khusus dan segera dapat dirasakan ketercapaiannya

sehingga memberikan kesan pada mahasiswa adanya rasa mencapai sesuatu (Richards and Schmidt, 2002:339). materi ajar juga berfungsi sebagai pengikat seluruh proses perkuliahan karena, apabila dikemas sebagai suatu sistem, materi ajar dapat digunakan sebagai kendali untuk menghindari hal-hal yang tidak perlu atau pengulangan yang tidak penting sebagaimana yang dinyatakan Choudhury (1998: 154).

Dari kutipan pakar di atas dapat dipahami bahwa kedudukan bahan ajar dalam proses perkuliahan memainkan peranan yang sangat penting yang dapat menentukan tercapainya tujuan perkuliahan sebagaimana yang diharapkan. Dalam hal ini kemampuan dosen dalam pemilihan bahan ajar atau teks bacaan yang tepat dalam perkuliahan membaca pemahaman sangat mempengaruhi kemampuan mahasiswa memahami isi bacaan. Oleh karena itu, dalam pemilihan bahan ajar, dosen hendaknya perlu memperhatikan berbagai aspek yang mendasar, yaitu yang berkenaan dengan kebutuhan, pengalaman, dan karakteristik mahasiswa.

Dalam proses penyusunan bahan ajar selalu tidak terlepas dari tiga perangkat pembelajaran, yaitu: kurikulum, silabus dan RPP. Ketiga perangkat pembelajaran ini masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Kurikulum

Kurikulum merupakan dasar dan prosedur untuk perencanaan, implementasi, evaluasi, dan pengelolaan program pendidikan (Nunan, 1997:158). Selanjutnya, menurut Depdiknas (2006b:449) "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Tujuan tersebut mencakup tujuan pendidikan nasional yang sesuai dengan kekhasan, kondisi, potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Pengembangan bahan ajar adalah bagian dari pengembangan kurikulum. Oleh karena itu prosedur pengembangan bahan ajar harus terkait erat dengan kurikulum yang berlaku sebagai acuan utama dalam merancang silabus.

#### b. Silabus

Menurut Richards, J.S. (1996:3) silabus adalah spesifikasi isi pembelajaran dan daftar yang diajarkan. Selanjutnya, Nunan (1997:158) mendefinisikan silabus sebagai

spesifikasi apa yang diajarkan dan urutan isi suatu program pengajaran bahasa. Sedangkan menurut Depdiknas (2006b:463) silabus adalah rencana perkuliahan pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup SK, KD, materi pokok/perkuliahan, kegiatan perkuliahan, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar.

Dari pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa silabus adalah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan, dan kurikulum yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah tertentu. Sedangkan untuk penilaian hasil belajar berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dari standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang dijabarkan ke dalam materi, kegiatan pembelajaran, dan hal ini sering disebut dengan silabus

Langkah-langkah pengembangan silabus menurut Panduan Umum Pengembangan Silabus (Depdiknas 2008) adalah: (a) Mengkaji SK dan KD; (b) Mengidentifikasi materi pembelajaran; (c) Melakukan pemetaan kompetensi; (d) Mengembangkan kegiatan pembelajaran; (e) Merumuskan indikator pencapaian kompetensi; (f) Menentukan jenis penilaian; (g) Menentukan alokasi waktu dan (h) Menentukan sumber belajar.

Dalam proses perkuliahan silabus merupakan landasan penting terhadap perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP merupakan deskripsi tentang prosedur pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih KD yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan pada silabus. Penyusunan RPP untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Penerapan pembelajaran secara terprogram dan sistematis baru dapat tercapai jika didasarkan pada RPP. RPP Berdasarkan Peraturan Menteri No. 41 tahun 2007 terdiri dari:

- Identitas matakuliah
- Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
- Indikator pencapaian
- Tujuan pembelajaran

- Materi ajar
- Alokasi waktu
- Metode pembelajaran
- Penilaian hasil belajar
- Sumber belajar dan
- Aktifitas pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Dalam penyusunan RPP juga perlu diperhatikan prinsip-prinsip penyusunannya, yaitu: (a) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik; (b) Mendorong partisipasi aktif peserta didik; (c) Mengembangkan budaya baca dan tulis; (d) Guru memberikan umpan balik dan tindak lanjut; (e) Mengaitkan dan keterpaduan dan (f) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berkenaan dengan penerapan perkuliahan dengan menggunakan bahan ajar berbasis teks disarankan menggunakan penerapan '*curriculum cycle*' yang terdiri dari empat tahap perkuliahan dalam kelas yaitu *building students' knowledge of the field*, *modelling the text*, *joint construction of text* dan *independent construction of text*.

Dari penjelasan diatas dapat dinyatakan bahwa RPP merupakan pegangan dosen dalam melaksanakan perkuliahan untuk setiap KD yang langsung berkaitan dengan aktivitas perkuliahan dalam upaya pencapaian penguasaan suatu KD.

## 6. Kriteria Penilaian Bahan Ajar

Dalam penyusunan bahan ajar kriteria penilaian sangat penting untuk dijadikan landasan. Pada umumnya penentuan kriteria penyusunan buku ajar yang sering menjadi rujukan banyak peneliti pengembangan bahan ajar adalah pendapat pakar desain pembelajaran di antaranya seperti pendapat Reigeluth (1983), Tomlinson (1998), Brown (2001), dan Moore (2005). Sementara dalam konteks kawasan Indonesia rujukan kriteria penilaian buku ajar yang sering dijadikan landasan adalah Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), yaitu suatu badan nasional yang berisi para pakar yang bertugas untuk menilai kelayakan buku teks untuk diterbitkan dan dijadikan sebagai buku teks pembelajaran baik untuk buku teks tingkat Sekolah Dasar (SD) maupun sampai buku teks Perguruan Tinggi (PT).



Reigeluth (1983) menyatakan bahwa pengembangan model perkuliahan merupakan suatu sistem dan proses perlakuan sistematis dengan tahapan rasional dan objektif, mulai dari konsep kurikulum sampai dengan pelaksanaan dan evaluasinya. Desain pengembangan perkuliahan mencakup: menetapkan tujuan instruksional, menentukan kurikulum, menentukan konseling, menetapkan rasio akademis, dan menentukan standar evaluasi. Unsur tersebut mencakup: struktur (urutan atau desain), desain pengembangan, pengimplementasian, manajemen pelaksanaan, dan mengevaluasi.

Tomlinson (1998:9-98) merancang proses perkuliahan dan pengembangan bahan ajar bahasa diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan dosen dan mahasiswa. Tomlinson menyebutkan tujuh langkah pengembangan model bahan ajar bahasa, yaitu mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar, mengeksplorasi kebutuhan bahan ajar, merealisasi kontekstual bahan ajar, merealisasi perkuliahan bahan ajar, memproduksi bahan ajar, menganjurkan penggunaan bahan ajar oleh mahasiswa, dan mengevaluasi bahan ajar yang berterima. Model itu dapat dijadikan sebagai alternatif acuan (referensi) dalam mengembangkan proses perkuliahan bahan ajar bahasa di universitas atau perguruan tinggi di samping model lain yang dapat digunakan secara bervariasi.

Disamping itu Tomlinson (1998) mengemukakan prinsip dasar pemerolehan bahasa kedua yang relevan dengan pengembangan materi ajar. Hal ini dikemukakan oleh Tomlinson agar tujuan penyusunan materi ajar bahasa Inggris dapat memfasilitasi dosen dan mahasiswa dalam proses perkuliahan. Prinsip dasar yang relevan dengan pengembangan materi ajar yang dikemukakan oleh Tomlinson (1998) tersebut adalah sebagai berikut. Materi ajar yang disusun seharusnya:

- a. memiliki dampak positif,
- b. membuat mahasiswa merasa nyaman,
- c. membantu mahasiswa mengembangkan rasa percaya diri,
- d. dipandang mahasiswa sebagai sesuatu yang relevan dan bermanfaat,
- e. membuat mahasiswa rela berusaha karena merasakan manfaatnya,
- f. sesuai dengan kesiapan atau bekal yang telah dimiliki mahasiswa,

- g. mempertimbangkan perbedaan-perbedaan mahasiswa dalam gaya belajar dan sifat-sifat afektif mereka,
- h. mempertimbangkan kemungkinan terjadi masa diam (mahasiswa tidak boleh dipaksa berbicara) pada awal masa perkuliahan, dan
- i. mengoptimalkan kecerdasan intelektual, estetik, dan emosional potensi mahasiswa yang dapat merangsang kegiatan otak kiri dan kanan.

Brown (2001:334-360) mendesain perkuliahan teknik penyusunan bahan ajar dengan menyebutkan 8 prinsip sebagai berikut:

- a. menggabungkan gagasan sendiri dengan teori penulis terkemuka;
- b. menyeimbangkan proses komposisi dan naskah yang dihasilkannya,
- c. memperhitungkan tradisi dan latar belakang kultural kebahasaan (tidak memasukkan bahasa pergaulan dalam tulisan);
- d. mengaitkan keterbacaan dengan ketertulisan;
- e. melengkapi keabsahan tulisan sebanyak mungkin;
- f. membingkai teknik penulisan ke dalam tahap prapenulisan, penulisan draf, dan revisi;
- g. Menggunakan teknik seinteraktif mungkin;
- h. Memperhatikan sensitivitas (ketepatan) dalam merespons dan mengoreksi tulisan.

Kriteria penilaian bahan ajar adalah sangat penting sehingga Brown (2007:191-192) mengajukan beberapa pertanyaan dalam memilih bahan ajar yang baik. Untuk itu, Brown memuat beberapa kriteria yang digunakan untuk evaluasi bahan ajar, diantaranya apakah buku teks dapat membantu untuk mencapai tujuan perkuliahan, sesuai dengan latar belakang mahasiswa tentang bagaimana pendekatan, keterampilan bahasa, konten materi dan urutan materi, kosakata dan pengajarannya, faktor sociolinguistik, format, kelengkapan pendukung materi, dan petunjuk penggunaan bagi dosen yang digunakan.

Model lain yang tidak kalah penting, yaitu model Moore (2005:223-337). yang mendesain instruksional untuk memaksimalkan mahasiswa belajar menggunakan tahapan: mendeskripsikan secara umum bahan ajar, mendeskripsikan tujuan khusus (*objectives*)

dilanjutkan dengan strategi khusus sesuai dengan metode yang digunakan: metode tidak langsung, metode langsung, metode integratif, dan strategi yang digunakan; merangkum; mendiskusikan pertanyaan dan aktivitas perkuliahan; mengoneksikan bahan ajar dengan kebutuhan di lapangan; dan mengoneksikan bahan ajar ke dalam praktik.

## 7. Prinsip-Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Berkaitan dengan penyusunan bahan ajar terdapat tiga prinsip yang harus diikuti oleh pengembang atau penyusun bahan ajar, yaitu (1) prinsip relevansi, yaitu adanya keterkaitan antara bahan ajar yang dipilih dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar, (2) prinsip konsistensi, yaitu keajegan, yaitu adanya kesesuaian antara kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan bahan ajar yang harus diajarkan dan (3) prinsip kecukupan, materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak dalam membantu mahasiswa menguasai kompetensi dasar (Gafur:1994:17).

Hal lain yang berkaitan dengan penyusunan bahan ajar selain prinsip-prinsip penyusunan bahan ajar adalah klasifikasi bahan ajar yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari mahasiswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Sebagai aspek kognitif pengetahuan terdiri dari fakta, konsep, prinsip, dan prosedur (Romiszowski, 1981:242).

Jenis materi *fakta* adalah nama-nama obyek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, dsb. Termasuk materi konsep yaitu komponen atau bagian suatu obyek yang meliputi pengertian, definisi, atau ciri khusus. Sebagai contoh konsep: kursi adalah tempat duduk berkaki empat, ada sandaran dan lengan-lengannya. Jenis materi *prinsip* adalah materi yang berkenaan dengan rumus, adagium, dalil, postulat, teorema, atau hubungan antar konsep yang menjelaskan “jika.....maka....”. Misalnya “Jika rajin belajar maka berhasil”, rumus menghitung luas persegi adalah sisi kali sisi.

Materi jenis *prosedur* adalah materi yang berkenaan dengan cara-cara mengerjakan suatu tugas secara berurutan atau sistematis. Misalnya langkah-langkah mengoperasikan peralatan mikroskop, cara menyetel televisi. Materi jenis sikap (*afektif*) merupakan materi tentang penilaian terhadap suatu obyek.

## 8. Model Penyusunan Bahan Ajar

Permasalahan bahan ajar juga tidak terlepas dari persoalan model penyusunannya. Dalam hal ini Hutchinson dan Waters (1987:96) menjelaskan ada tiga cara yang mungkin dilakukan dalam mengadakan materi ajar yang sesuai yaitu dengan (1) memilih materi ajar yang sudah ada (*evaluasi materi*), (2) mengadaptasi materi ajar yang ada (*adaptasi materi*) dan (3) menulis sendiri materi ajar tersebut (*pengembangan materi*). Dalam penelitian ini dari tiga cara penyusunan bahan ajar yang dijelaskan oleh Hutchinson dan Waters dipilih cara yang kedua, yaitu adaptasi.

Cara adaptasi materi yang dimaksudkan dalam penyusunan model bahan ajar *reading comprehension* berbasis IES dalam penelitian ini artinya peneliti membuat perubahan terhadap materi ajar yang sudah ada dalam rangka menjadikannya lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa Prodi SPI. Hal ini sesuai dengan pendapat Tomlinson (1999:xi), dan Maley (1999:279) yang menjelaskan bahwa adaptasi materi dapat dilakukan dengan cara mengurangi (*reducing*), menambahkan (*adding*), menghilangkan (*omitting*), memodifikasi (*modifying*), melengkapi (*supplementing*), mengembangkan (*extending*), menggantikan (*replacing*), menyusun kembali (*reordering*), dan mendetilkannya (*branching*).

Dari pengertian bahan ajar yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar disebut bahan ajar. Bahan ajar sangat penting baik bagi dosen/dosen maupun bagi mahasiswanya. Khusus bagi mahasiswa, bahan ajar tidak saja hanya dipelajari di dalam proses belajar mengajar di dalam ruang kelas melainkan dapat juga di pelajari dimana saja dan kapan saja. Dalam pengembangan bahan ajar terdapat paling tidak tiga aspek yang harus ada, yaitu: (1) aspek kebahasaan, (2) aspek komposisi karangan, (3) aspek keterbacaan. Aspek-aspek pengembangan bahan ajar sebagaimana dijelaskan di atas dalam penelitian ini dijadikan landasan dalam mengembangkan bahan ajar reading pada mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

Kesimpulan lain yang dapat diambil dari uraian di atas adalah bahwa hal pertama yang harus dimengerti oleh para dosen ketika merancang silabus serta bahan ajarnya adalah

perancangan tujuan pembelajaran, artinya pengetahuan apa yang atau harus dikuasai oleh para peserta didiknya karena tujuan pembelajaran merupakan sumber pijakan bagi perancangan materi, penetapan media, penentuan strategi, dan penentuan alat evaluasi yang digunakan sebagai instrumen monitoring apakah tujuan perkuliahan telah tercapai atau belum. Namun jika dianalisis buku-buku ajar museologi untuk mahasiswa SPI FUAD IAIN Bengkulu belum tercermin adanya tujuan perkuliahan yang jelas, mengapa mahasiswa harus mempelajari materi ajar tersebut, dan kompetensi apa yang harus dikuasai mahasiswa setelah berakhirnya perkuliahan.

## 9. Bahan Ajar Museologi

Sesuai Depdiknas (2006:5), bahan ajar merupakan bahan atau materi perkuliahan yang didalamnya terdapat pengetahuan (berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan dan serta sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Hal yang sama disampaikan Tomlinson (1998:2), bahan ajar diartikan sebagai sesuatu yang digunakan pengajar dan juga oleh mahasiswa untuk membantu mempermudah dalam belajar bahasa, meningkatkan ilmu pengetahuan serta pengalaman berbahasa. Bahan ajar merupakan gambaran dari kemampuan yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam aktifitas perkuliahan.

Dari beberapa pendapat yang telah disampaikan sebelumnya bahan ajar dari penelitian ini merupakan pengembangan dari bahan ajar museologi yang sebelumnya yaitu teori museum menjadi bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif berbasis museum yang dikhususkan untuk mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu.

### a. Bentuk Pengembangan Bahan Ajar

Beberapa ahli telah mengenalkan model dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran. Dilihat secara umum, beberapa bentuk pengembangan bahan ajar diantaranya adalah model ASSURE, model Kemp, model Dick and Carrey, serta model Borg and Gall. Bentuk dari Borg dan Gall merupakan langkah-langkah mengembangkan bentuk bahan ajar secara sistematis yang selanjutnya menghasilkan suatu produk. Dalam penelitian ini Pengembangan bahan ajar pada mata kuliah museologi untuk mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu digunakan

pengembangan model prosedural dengan langkah-langkah yang disarankan oleh Borg dan Gall.

b. Kriteria Penilaian bahan Ajar

Dalam penyusunan bahan ajar patokan penilaian merupakan bagian penting sebagai landasan. Penentuan kriteria dalam penyusunan buku ajar sering menjadi rujukan oleh banyak peneliti dalam pengembangan bahan ajar adalah pendapat pakar desain pembelajaran diantaranya sesuai dengan Reigeluth (1983), Tomlinson (1998), Brown (2001) dan Moore (2005). Dalam konteks kawasan Indonesia menjadi rujukan kriteria penilaian buku ajar yang dijadikan landasan yaitu Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) merupakan badan nasional yang berisi para pakar yang bertugas menilai kelayakan buku teks untuk diterbitkan kemudian dijadikan menjadi buku acuan pembelajaran baik untuk tingkat sekolah Dasar sampe sampai buku teks Perguruan Tinggi (PT).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dikemukakan Muslich (2010: 292-312) bahwa dalam buku teks yang berkualitas wajib terdapat empat unsur kelayakan, yaitu (1) kelayakan dari isi, (2) kelayakan dari segi penyajian, (3) kelayakan dari segi kebahasaan, yang terakhir (4) kelayakan dari segi desain grafis. Bagi kalangan dosen, mahasiswa serta masyarakat umum, instrument tersebut dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk mengembangkan atau menulis buku teks sehingga hasil yang diperoleh tidak menyimpang dari ketentuan yang diterapkan BSNP. Dalam penelitian pengembangan ini kriteria penilaian bahan ajar yang dirkomendasikan oleh BSNP sebagaimana disebutkan di atas dijadikan landasan dalam menyusun instrumen penilaian bahan ajar untuk memvalidasi bahan ajar museologi berbasis museum yang akan dikembangkan. Secara lebih rinci penjelasan masing-masing kriteria penialain bahan ajar menurut BSNP dijlaskan sbaga berikut.

1) Penilaian Kelayakan Isi

Penilaian kelayakan isi adalah penilaian kualitas isi materi bahan ajar yang meliputi penilaian terhadap tiga hal, yaitu (1) Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi Inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang terdiri dari kelengkapan materi,

keluasan materi, dan kedalaman materi; (2) Keakuratan materi terdiri dari akurasi konsep dan definisi, akurasi prinsip, akurasi, prosedur, akurasi contoh, fakta, dan ilustrasi, dan akurasi soal dan (3) Materi pendukung perkuliahan terdiri dari kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan teknologi, keterkinian fitur, contoh, dan rujukan, penalaran, pemecahan masalah, keterkaitan antar-konsep, komunikasi (*write and talk*), penerapan, kemenarikan materi, mendorong untuk mencari informasi lebih jauh, dan materi pengayaan.

## 2) Penilaian Kelayakan Penyajian

Tiga indikator yang harus diperhatikan dalam hal penilaian kelayakan penyajian, yaitu (1) Teknik penyajian terdiri dari sistematika penyajian, keruntutan penyajian, dan keseimbangan antar-bab; (2) Penyajian perkuliahan terdiri dari berpusat pada mahasiswa, mengembangkan keterampilan proses, dan memerhatikan aspek keselamatan kerja dan (3) Kelengkapan penyajian terdiri dari bagian pendahulu, bagian isi dan bagian penutup.

## 3) Penilaian Kelayakan Bahasa

Tiga indikator yang harus diperhatikan dalam hal penilaian kelayakan bahasa, yaitu (1) Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan mahasiswa terdiri dari, kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional; (2) Kekomunikatifan terdiri dari keterbacaan pesan dan ketepatan kaidah bahasa; (3) Keruntutan dan keterpaduan alur pikir terdiri dari keruntutan dan keterpaduan antar-bab, serta keruntutan dan keterpaduan antar-paragraf.

## 4) Penilaian Kelayakan Kegrafikan

Tiga indikator yang harus diperhatikan dalam penilaian kelayakan kegrafikan, yaitu (1) Ukuran buku terdiri dari kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO dan kesesuaian ukuran dengan materi isi buku; (2) Desain buku terdiri dari tata letak, tipografi kulit buku, dan penggunaan huruf; (3) Desain buku terdiri dari pencerminan isi buku, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, daya pemahaman tata letak, tipografi isi buku, dan ilustrasi isi.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dalam penelitian pengembangan ini kriteria penilaian bahan ajar yang dirkomendasikan oleh BSNP sebagaimana dijelaskan di atas dijadikan landasan dalam menyusun instrumen penilaian bahan ajar untuk memvalidasi bahan ajar Museologi Berbasis Museum Mini Pada Program Studi Sejarah Peradaban Islam (SPI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

#### 10. Animo Belajar dan Indikatornya

Animo belajar merupakan salah satu faktor intern yang sangat mempengaruhi prestasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010:180) yang menyebutkan animo merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu aktivitas tanpa adanya keterpaksaan. Selain itu pendapat Mulyasa (2009:93) menyatakan minat merupakan hasrat dan gairah yang tinggi terhadap sesuatu. Hal ini di dukung juga oleh penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Sardini (2013) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi dalam belajar. Badudu & Zein (2004) menyebutkan beberapa indikator penilaian minat belajar dalam kamus Bahasa Indonesia (Badudu & Zein: disebutkan seperti: (1) membuat perasaan senang, (2) memperhatikan dalam belajar dan (3) bahan ajar dan sikap guru/dosen yang menarik.

#### 11. Landasan Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Museologi

Dalam penelitian pengembangan ini penyusunan bahan ajar museologi didasarkan pada teori belajar konstruktivistik yang merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu pengetahuan yang dibangun sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diangkat. Tetapi manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Untuk itu siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide, yaitu siswa harus mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dibenak mereka.

Implikasi teori konstruktivistik dalam pembelajaran adalah bahwa konstruktivisme memandang belajar sebagai suatu proses mengkonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan fisik dan mental secara aktif. Belajar juga merupakan suatu proses asimilasi dan



menghubungkan bahan yang dipelajari dengan pengalaman-pengalaman yang dimiliki seseorang sehingga pengetahuan yang dimilikinya menjadi semakin kuat.

Teori belajar konstruktivistik ini juga dijadikan dasar bagi Edgar Dale yang melahirkan teori *Cone of Experience* (kerucut pengalaman) yang menyatakan bahwa semakin abstrak media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik dalam mengajar muridnya maka akan semakin sulit materi pembelajaran itu dipahami oleh peserta didik, tetapi semakin konkrit materi pembelajaran yang digunakan oleh guru maka akan semakin mudah bagi murid untuk memahami materi ajar tersebut. Oleh karena itu teori ini juga dijadikan dasar dalam penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar museologi untuk mahasiswa Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu.

## 12. Validitas, praktikalitas, dan Efektifitas Bahan Ajar

Menurut Nieveen (1999:127) pengembangan produk harus *consider the three aspect (Validity, Practicality, and effectiveness)* Richey (2007:38-490 dan Plom 2010:29) juga mengemukakan hal yang sama bahwa suatu produk pembelajaran hasil pengembangan dikatakan baik ketika memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Namun dalam penelitian pengembangan ini karena keterbatasan waktu kriteria produk dibatasi hanya pada kriteria uji validitas dan uji praktikalitas saja. Secara rinci kedua kriteria tersebut dijelaskan sebagai berikut.

### a. Validitas

Pengukuran validitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana bahan ajar museologi dari hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran. Apakah pengembangan didasarkan pada rasional teori yang kuat dan konsisten (valid). Menurut Plom (2007:29) produk bahan ajar hasil pengembangan dikatakan valid apabila dilakukan melalui penilaian pakar (validator). Kriteria bahan ajar museologi berbasis museum ini dikatakan valid jika sudah memenuhi beberapa ketercapaian kriteria berikut:

#### 1) Aspek Materi

Pada aspek ini difokuskan pada kesesuaian dengan kompetensi dasar, kesesuaian dengan kebutuhan siswa, kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, kebenaran substansi materi pembelajaran, manfaat untuk penambahan wawasan.

2) Aspek Penyajian

Aspek penyajian ini terdiri dari kejelasan tujuan, urutan penyajian, pemberian motivasi dan daya tarik dan kelengkapan informasi

3) Aspek Kebahasaan

Aspek bahasa terdiri dari kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa, bahasa yang digunakan komunikatif, kejelasan informasi, penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat) selain itu juga mempunyai kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

4) Aspek Kegrafisan /Tampilan

Aspek kegrafisan/tampilan sebuah website pembelajaran berbasis web terdiri dari penggunaan font (jenis dan ukuran). Kesesuaian warna, huruf dan background, *layout* atau tata letak. Ilustrasi. Gambar, foto, dan desain tampilan.

b. Praktikalitas

Menurut Akker (1999:126). Kepraktisan mengacu pada mahasiswa, mempertimbangkan apakah bahan ajar produk bahan ajar dari hasil pengembangan ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar museologi berbasis museum ini mempertimbangkan kegunaanya untuk mahasiswa berupa ketersediaan, kenyamanan, efektivitas biaya, keakraban dengan mahasiswa dan keamanannya (Sugar&Sugar, 2002 :32).

Kepraktisan sebuah produk pembelajaran dari hasil pengembangan dapat dikatakan praktis apabila sudah memenuhi beberapa ketercapaian kriteria, diantaranya:

- 1) Kemudahan dalam penggunaan menu
- 2) Kejelasan panduan penggunaan
- 3) Petunjuk mengerjakan soal latihan mudah dipahami
- 4) Pengerjaan evaluasi berupa kuis

- 5) Kemudahan dalam komunikasi
- 6) Motivasi belajar siswa
- 7) Pengaruh terhadap penguasaan materi

## **B. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian terkait dengan pengembangan bahan ajar museologi sebelumnya telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Pertama, penelitian Lazmihfa, Herman J. Waluyo, Samsi Haryanto (2014) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah (Modul) Berbasis Diorama Museum Benteng Vredeburg Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta”. Dalam Penelitian jurnal ini menyimpulkan dalam usahanya mengembangkan bahan ajar museum dapat secara signifikan meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah tahun 2019 berjudul “Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah”. Temuan penelitian ini merupakan pengembangan bahan ajar (Modul) Sejarah Indonesia yang berdasarkan pada keberadaan candi-candi di Blitar yang dinilai secara efektif terhadap peningkatan kesadaran sejarah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Rizki Aditya Novali yang berjudul “Pemanfaatan Museum Mini sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Sejarah di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang”. Dalam penelitian di tahun 2016 ini mengkaji mengenai pendapat mahasiswa mengenai keberadaan museum mini sebagai hasil karya mahasiswa, benda koleksi yang dipamerkan dalam museum mini dapat menjadi media belajar yang inovatif untuk melatih keterampilan mahasiswa di Jurusan Sejarah Universitas Negeri Malang. Pembahasan lainnya mengenai pengelolaan museum mini oleh mahasiswa yang dinilai kurang efektif. Tata kelola dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Sejarah bila telah mendapat intruksi dari dosen mata kuliah. Pada penelitian ini mencoba untuk mengembangkan bahan ajar cetak yang berupa modul perkuliahan untuk pengampu mata kuliah museologi dan untuk mahasiswa dengan hasil akhir berupa pembuatan pameran museum mini. Dilihat dari permasalahan yang muncul dalam penelitian Rizki maka dalam bidang pengelolaan museum juga harus diperhatikan dan disampaikan

dengan mempertimbangkan fasilitas, sumber daya dan tingkat pengetahuan mahasiswa. Sehingga selain mahasiswa dipandu dapat membuat pameran juga dapat mengelola pameran dalam museum mini tersebut.

Semua penelitian tersebut memfokuskan pada bahan ajar pameran museum sebagai sumber belajar terhadap upaya untuk meningkatkan pemahaman sejarah pada mahasiswa dan sudah terbukti efektif. Namun dari semua penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini belum terdapat satupun yang mengembangkan bahan ajar museologi berbasis laboratorium pada museum mini. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menguji keefektifannya terhadap peningkatan minat belajar sejarah.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan model prosedural dengan metode deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Tahap-tahap pengembangan prosedural antara lain tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian produk. Dalam penelitian ini, model pengembangan ditempuh dengan mengikuti beberapa tahap pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media perkuliahan yang berupa model bahan ajar museologi berbasis Museum pada program studi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu

Model pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum yang dipakai dalam penelitian ini menerapkan tahap-tahap yang diambil dari Borg dan Gall. Tahapan dalam penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1983:775) yaitu penelitian tahap awal dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap uji coba produk awal, tahap revisi produk utama, dan diseminasi (FGD). Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai padatahap revisi produk sesuai saran ahli dan desiminasi tidak sampai Implementasi, dikarenakan keterbatasan biaya dan keterbatasan waktu.

#### **B. Tahap Tahap Pengembangan**

Tahap-tahap pengembangan menjelaskan model pengembangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahapan-tahapan yang ditempuh dalam tahap-tahap pengembangan ini antara lain:

##### **1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi**

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi sebagai tahap analisis kebutuhan dengan melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan perkuliahan di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka.

- a. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar mata kuliah museologi pada Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu. Studi lapangan ini peneliti lakukan dengan beberapa cara, yaitu:

- 1) Analisis kurikulum mata kuliah museologi yang berlaku di Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu dan analisis ketersediaan sumber belajar di lapangan.
  - 2) Analisis karakteristik mahasiswa
  - 3) Analisis bahan ajar mata kuliah museologi yang ada
  - 4) Wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah museologi Prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu dan juga dosen pengampu mata kuliah museologi yang ada di UIN Raden Fatah Palembang dan UIN SUKA Yogyakarta.
- b. Studi pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan sumber belajar model bahan ajar museologi berbasis museum untuk mahasiswa semester IV Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu serta studi pustaka mengenai ruang lingkup materi.

## 2. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil temuan analisis kebutuhan pada tahap I selanjutnya dilakukan perencanaan penyusunan bahan ajar museologi berbasis museum. Pada tahap ini dirumuskan tujuan perkuliahan yang meliputi kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan. Rumusan tujuan perkuliahan ini dilakukan dengan menentukan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD). Pada tahap akhir dari tahap perencanaan ini, peneliti melakukan pemetaan materi ajar berdasarkan rumusan SK, dan KD yang telah ditetapkan sebelumnya dan juga dilanjutkan dengan melakukan evaluasi sumber belajar yaitu dengan membuat kisi-kisi penilaian.

## 3. Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk dilakukan untuk mengembangkan bentuk *prototype* (produk awal) yang dihasilkan. Beberapa hal yang telah dilakukan pada tahap pengembangan produk ini adalah: (1) pengumpulan materi ajar, (2) pemilihan materi ajar, (3) desain produk, (4) pencetakan materi ajar. Bahan-bahan yang dikumpulkan berupa *RPS* yang berkaitan dengan ruang lingkup kajian bidang pada Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

Materi ajar yang telah terkumpul sebagian besar bersumber dari internet dan buku-buku yang selama ini dijadikan sebagai buku pegangan dalam mata kuliah museologi di IAIN Bengkulu, UIN Raden Fatah Palembang dan UIN SUKA Yogyakarta.

Setelah dilakukan pengumpulan materi ajar yang berhubungan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan, peneliti membuat rancangan produk yang meliputi: desain dan konten bahan ajar. Konten bahan ajar difokuskan pada materi yang berkaitan dengan museologi untuk mahasiswa Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah dirumuskan sebelumnya. sumber konten bahan ajar ini sebagian besar diperoleh dari internet. Desain produk bahan ajar museologi adalah sebagai berikut:

- a) Sampul depan
- b) Kata pengantar
- c) Daftar isi
- d) Petunjuk penggunaan bahan ajar
- e) Materi
- f) Rangkuman materi
- g) Daftar pustaka

Setelah bahan ajar terbentuk sebagai satu kesatuan bahan ajar yang utuh maka peneliti melakukan *editing*.

#### 4. Tahap Validasi

Tahap validasi dimaksudkan sebagai tahap evaluasi bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dicetak. Bentuk evaluasi produk bahan ajar sebagai sumber belajar museologi ini adalah validasi. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Pertama, validasi oleh ahli materi dan ahli media. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli dan masukan dari ahli tersebut digunakan untuk revisi produk. Hasil revisi tahap I digunakan untuk validasi ke II oleh dosen museologi, saran dari dosen museologi tersebut digunakan untuk revisi II.

## 5. Tahap Revisi Produk Sesuai Saran Ahli

Kegiatan peneliti kemudian merevisi produk dengan menganalisis kekurangan yang ditemui, kemudian segera dilakukan perbaikan terhadap produk. Revisi produk operasional dilakukan setelah data-data telah didapatkan, dari data tersebut dapat dilihat hasil sementara penggunaan media. Selain itu juga dilakukan diskusi bersama ahli museologi dari Museum, teman sejawat alumni, mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah museologi serta meminta tanggapan dan masukan terkait bahan ajar yang dikembangkan. Hasil diskusi tersebut dapat digunakan untuk menyempurnakan produk media yang dikembangkan.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk sesuai saran ahli dan Desiminasi tidak sampai Implementasi, dikarenakan keterbatasan biaya dan keterbatasan waktu.

## 6. Produk akhir

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari tahap pengumpulan materi ajar, penyusunan prototype produk awal, validasi ahli dan dosen, maka peneliti melanjutkan pada tahap akhir pengembangan produk, yaitu tahap 7. Pada tahap ke 7 ini peneliti mencetak produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu produk cetak yang dikembangkan berupa bahan ajar museologi berbasis museum yang siap untuk digunakan sebagai buku ajar pada mahasiswa Prodi SPI semester IV dalam mata kuliah museologi Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

## C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dijadikan acuan terhadap kualitas bahan ajar museologi berbasis museum dalam penelitian pengembangan ini ada empat, yaitu ahli materi dua orang, ahli pengembangan bahan ajar dua orang. Dua orang ahli materi yaitu pertama, Dr. Japarudin, M.Si dan Dr. Ismail, M.Ag . Kedua orang tersebut ditunjuk untuk menjadi ahli materi karena keduanya pernah menjadi dosen di Prodi Sejarah Peradaban Islam FUAD IAIN Bengkulu. keduanya dianggap paham mengenai materi yang layak dan cocok untuk digunakan sebagai bahan ajar khususnya bidang museum. Sedangkan dua orang ahli pengembangan bahan ajar adalah Dr Suhirman M.Pd



dan Dr. Suryani M.Ag. Keduanya dipilih karena mempunyai kompetensi dalam bidang pembuatan bahan ajar.

Subjek untuk menambah referensi dan mendukung data dalam pengembangan bahan ajar khususnya dalam hal perolehan terkait model bahan ajar museologi berbasis museum yang dibutuhkan adalah mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah mengambil mata kuliah, serta dosen pengampu mata kuliah museologi dari IAIN Bengkulu, UIN SUKA Yogyakarta dan UIN Raden Fatah Palembang.

#### **D. Jenis Data**

Jenis data yang terkumpul selama proses penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Seluruh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data yang meliputi tentang: (1) Kebutuhan pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum, (2) Validitas bahan ajar museologi berbasis museum, (3) Praktikalitas pembelajaran bahan ajar Museologi berbasis museum. Dilihat dari tujuan pengumpulan data yang dibutuhkan tersebut, maka jenis data yang terkumpul selama proses penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Masing-masing jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

##### **1. Data Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar *Museologi berbasis museum***

Seluruh data yang dibutuhkan untuk pengembangan bahan ajar Museologi berbasis museum ini adalah data yang diperoleh melalui kegiatan tahap studi pendahuluan. Data tentang kebutuhan pengembangan bahan ajar Museologi berbasis Museum ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh melalui: wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah museologi IAIN Bengkulu, UIN Raden Fatah dan UIN SUKA Yogyakarta. Selain itu, juga wawancara dengan mahasiswa Prodi Sejarah Peradaban Islam IAIN Bengkulu yang telah mengambil mata kuliah museologi. Dari studi dokumen diperoleh data berupa analisis kurikulum, analisis bahan ajar Museologi, dan analisis karakteristik mahasiswa. Adapun data kuantitatif kebutuhan pengembangan adalah data yang didapat melalui angket yang diberikan kepada mahasiswa.

## 2. Data Validitas Bahan Ajar Museologi Berbasis Museum

Data validitas bahan ajar Museologi berbasis museum diperoleh melalui lembar validasi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar Museologi berbasis Museum. Data validitas ini berbentuk data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data hasil cek list angket lembar validasi oleh validator, sedangkan data kualitatif merupakan saran-saran tertulis dari validator yang terdapat pada bagian akhir setiap lembar validasi dan juga hasil diskusi langsung peneliti dengan validator.

## 3. Data Praktikalitas Bahan Ajar Museologi Berbasis Museum

Data praktikalitas bahan ajar Museologi berbasis Museum ini adalah jenis data kuantitatif. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil isian lembar angket oleh mahasiswa terkait respon mereka terhadap bahan ajar museologi yang selama ini digunakan. Secara lebih rinci jenis, bentuk dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.1 Jenis, Bentuk dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Bentuk Data	Teknik Pengumpulan Data	Aspek
1	Data Kebutuhan Pengembangan	Kualitatif	Wawancara	Analisis kebutuhan
			Studi Dokumen	Identifikasi masalah
		Kuantitatif	Angket	Identifikasi masalah
2	Data Validitas Bahan Ajar	Kuantitatif	Angket Validasi	Silabus
				RPP
		Kualitatif		Bahan Ajar Museologi berbasis museum
3	Data Praktikalitas	Kuantitatif dan Kualitatif	Angket	Bahan Ajar Museologi berbasis museum

## E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan jenis, bentuk serta metode dalam mengumpulkan data penelitian, dalam penelitian ini terdapat dua teknik pengumpulan data, yaitu: teknik wawancara dan teknik survey. Untuk mendapatkan data menggunakan teknik wawancara secara mendalam, dan adapun pada didukung dengan instrumen angket. Wawancara ditujukan pada dosen yang mengampu mata

kuliah museologi di ketiga lokasi penelitian. Selain itu, wawancara juga ditujukan pada mahasiswa guna mendapatkan data terkait praktikalitas bahan ajar meseologi yang sudah dikembangkan. Adapun angket akan diberikan kepada validator dan mahasiswa. Tujuan dari angket yang diberikan kepada para validator adalah untuk menilai validitas *prototype* (bahan ajar yang sudah dikembangkan). Tujuan dari angket yang diberikan kepada para dosen meseologi untuk menilai praktikalitas *prototype* yang sudah dikembangkan. Angket juga akan diberikan kepada mahasiswa yang bertujuan untuk mengetahui respon mereka terhadap bahan ajar meseologi yang lama dan bahan ajar yang sudah dikembangkan ini.

## **F. Instrumen Penelitian**

Berdasarkan jenis, bentuk dan teknik pengumpulan data sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian ini terdapat beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu: (1) lembar panduan wawancara, (2) angket dan (3) lembar validasi. Penggunaan masing-masing instrumen tersebut didasarkan kepada data yang dibutuhkan yang secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

### **1. Instrumen untuk Kebutuhan Pengembangan**

#### **a) Panduan Wawancara**

Instrumen wawancara digunakan untuk mendapatkan data dari dosen pengampu mata kuliah museologi Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu kemudian sebagai pembanding wawancara dilakukan juga kepada dosen yang mengampu mata kuliah museologi UIN SUKA Yogyakarta dan UIN Raden Fatah Palembang. Data yang dibutuhkan untuk pengembangan ini berkaitan dengan masalah-masalah keefektifan penggunaan bahan ajar museologi yang selama ini digunakan. Disamping itu data lainnya yang dibutuhkan dari dosen. Data hasil yang dikumpulkan melalui panduan wawancara ini sepenuhnya berbentuk data verbal (non angka).

Panduan wawancara memuat 8 item pertanyaan utama dan 3 sub pertanyaan;. Penggunaan panduan wawancara ini dirancang dalam bentuk tidak terstruktur (hanya menggunakan panduan umum dan tidak disiapkan jawaban) yang identik dengan percakapan informal kepada dosen pengampu mata kuliah museologi pada Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

Materi wawancara kepada dosen meliputi: a) Respon dosen terhadap ketersediaan bahan ajar, (b) Tujuan Pembelajaran Museologi, (c) Topik yang di muat dalam pembelajaran Museologi, (d) Karakteristik mahasiswa dalam proses belajar mengajar, (e) Kendala dosen dalam mengajar mata kuliah museologi, (f) bagaimana strategi dosen dalam mengajar, (g) Kemampuan mahasiswa dalam bidang Museum

Langkah-langkah pokok yang dilalui dalam mengembangkan panduan wawancara ini, antara lain:

- 1) Merumuskan tujuan dan format wawancara.
- 2) Menentukan materi pokok wawancara dan menjabarkan dalam setiap item atau butir pertanyaan.

Langkah-langkah pokok yang dilalui dalam mengembangkan panduan wawancara ini, antara lain:

- 1) Merumuskan tujuan dan format wawancara.
- 2) Menentukan materi pokok wawancara dan menjabarkan dalam setiap item atau butir pertanyaan.
- 3) Mendiskusikan panduan wawancara praktisi pembelajaran bahan ajar museologi yang berkualifikasi Doktor (S3),
- 4) Panduan wawancara yang telah dikembangkan melalui langkah di atas diharapkan mampu mengumpulkan data secara mendalam dan penyajiannya dilakukan berdasar perspektif *emic* dengan tujuan untuk menyajikan situasi berdasarkan perspektif orang yang diteliti (McMilan dan Schumacher, 2001:436). Dengan kata lain, melalui panduan wawancara itu peneliti berusaha menggali informasi yang autentik dari dosen mata kuliah museologi dan mahasiswa tanpa mengubah, menambah, mengurangi atau memberikan bobot tertentu dari ungkapan subjek penelitian. Selain untuk keperluan mendesain bahan ajar, data atau informasi yang dikumpulkan melalui panduan wawancara tersebut digunakan pula sebagai pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan atau merevisi model bahan ajar museologi berbasis museum.

b) Angket

Instrumen angket digunakan untuk mendapatkan data dari mahasiswa sebagai *user* bahan ajar museologi yang selama ini digunakan. Angket tersebut terbagi atas dua jenis, yaitu: angket untuk mendapatkan data kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar Museologi yang dikembangkan

Materi pada jenis angket yang pertama mengacu pada analisis kebutuhan seperti model yang dikemukakan Adhabyiah et al (2014) dan model analisis kebutuhan Graves (2000) yang terdiri dari empat komponen analisis, yaitu analisis profil mahasiswa, Analisis Situasi Sekarang (ASS), Analisis Situasi Target (AST) dan Analisis Situasi Pembelajaran (ASP). Adapun kisi-kisi angket instrumen angket dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut.

Table 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian A Karakteristik responden

NO	Profil Mahasiswa	
	Pertanyaan	Jawaban
1	Semester berapa anda kuliah pada saat ini?	
2	Pada semester berapa mata kuliah museologi ditawarkan	
3	Apakah anda memiliki minat terhadap mata kuliah museologi	
4	Apakah dosen dalam menyampaikan mata kuliah museologi dapat meningkatkan minat belajar	
5	Apakah mata kuliah museologi menjadi salah satu mata kuliah favorit	
6	Apakah terdapat pengalaman yang berbeda sebelum dan setelah belajar mata kuliah museologi	
7	Apakah anda sering, kadang-kadang, pernah atau tidak berkunjung ke museum	

Untuk Alternative jawaban instrument B-F yang dapat dipilih sebagai berikut:

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Table 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian B Materi Bahan ajar

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
1	Materi bahan ajar terdiri dari teori dan praktek langsung dilapangan				
2	Teori dan praktek seimbang dalam belajar museologi				
3	Materi bahan ajar yang disampaikan dapat memotivasi untuk belajar museologi				
4	Materi bahan ajar yang disampaikan membantu dalam memahami mata kuliah lain				
5	Materi bahan ajar melatih keaktifan mahasiswa				
6	Materi bahan ajar dapat mengembangkan kemampuan individu dan kelompok				

Table 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian C Penyajian Bahan Ajar

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
1	Modul yang diberikan sesuai dengan yang disampaikan oleh pengajar				
2	Pengajar dalam menyampaikan mata kuliah mudah untuk dipahami				
3	Tugas yang diberikan membantu anda dalam memahami mata kuliah lain				
4	Dalam pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu				

Table 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian D Kebahasaan

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
1	Bahasa yang disampaikan dalam menyampaikan mata kuliah mudah dimengerti				
2	Bahasa yang disampaikan menggunakan bahasa serapan				
3	Dalam pembelajaran menggunakan Istilah-istilah bidang museum?				

Table 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian E Kegrafisan Bahan bahan ajar

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
1	Urutan tata letak isi materi sistematis dan rapi.				
2	Cover (kulit buku) bahan (buku) ajar menarik untuk dilihat.				
3	Tata letak isi materi sesuai (hamonis).				
4	Gambar (foto-foto) dalam bahan (buku) ajar jelas dan sesuai dengan isi materi.				
5	Ilustrasi isimateri bahan (buku) ajar jelas untuk dimengerti oleh mahasiswa.				

Table 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Bagian C Penyajian Bahan Ajar

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
1	Modul yang diberikan sesuai dengan yang disampaikan oleh pengajar				
2	Pengajar dalam menyampaikan mata kuliah mudah untuk dipahami				
3	Tugas yang diberikan membantu anda dalam memahami mata kuliah lain				
4	Dalam pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu				

Data yang diperoleh melalui angket selanjutnya dianalisis secara kuantitatif. Kemudian hasil analisis data yang diperoleh dari instrumrn angket tersebut digunakan sebagai dasar bagi peneliti untuk pengembangan bahan ajar Museologi berbasis Museum.

## 2. Instrumen Uji Validitas Pengembangan Produk

Tujuan penggunaan instrumen uji validitas adalah untuk menilai apakah produk pengembangan yang terdiri dari, bahan ajar museologi berbasis museum valid atau tidak. Instrumen uji validitas ini dibuat dalam bentuk lembar validasi yang mencakup tiga aspek, yaitu aspek substansi, aspek teknis, dan aspek bahasa. Alternatif jawaban/penilaian lembar validasi menggunakan skala Likert yang masing-masing alternatif jawaban tersebut diberi skor nilai sebagaimana yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Aturan Pemberian Skor Instrumen validasi

No	Alternatif Jawaban	Nilai
1	Tidak Valid (TV)	1
2	Kurang Valid (KV)	2
3	Cukup Valid (CK)	3
4	Valid (V)	4
5	Sangat Valid (SV)	5

Adapun aspek dan indikator penilaian validitas instrumen masing-masing produk dapat dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut.

a) Instrumen Uji Validitas Bahan Ajar Museologi berbasis Museum

Instrumen uji validitas bahan ajar Museologi berbasis Museum ini berupa lembar validasi. Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kualitas dari *prototype* bahan ajar Museologi berbasis Museum yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan dosen Museologi. Adapun komponen penilaian bahan ajar Museologi berbasis Museum ini mencakup: (1) kelayakan isi (materi), (2) kelayakan kebahasaan, (3) kelayakan penyajian, dan (5) kelayakan grafika. Komponen dan indikator validasi bahan ajar Museologi berbasis Museum dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Komponen Dan Indikator Validitas Bahan Ajar

No	Aspek penilaian	Indikator
1	Materi	a. Kesesuaian dengan kompetensi dasar
		b. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa
		c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar
		d. Kebenaran substansi materi pembelajaran
		e. Manfaat untuk penambahan wawasan.
2.	Penyajian	a. Kejelasan tujuan
		b. Urutan penyajian
		c. Pemberian motivasi
		d. Kelengkapan informasi
3.	Kebahasaan	a. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan mahasiswa
		b. Bahasa yang digunakan komunikatif
		c. Kejelasan informasi
		d. Penggunaan bahasa efektif dan efisien (jelas dan



		singkat)
		e. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Inggris yang baik dan benar
4.	Kegrafisan/Tampilan	a. Kesesuaian ukuran buku dngan standar ISO
		b. Kesesuaian ukuran buku dengan isi materi buku
		c. Tata letak
		d. Cover kulit buku
		e. Penggunaan huruf (font)
		f. Keharmonisan tata letak
		g. Gambar/foto-foto isi buku
		h. Ilustrasi isi buku

Dalam penelitian ini sebelum semua instrumen lembar validasi digunakan untuk menilai validitas produk yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli. Validasi ini bertujuan agar seluruh instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan memenuhi kriteria. Sehingga, dapat digunakan untuk menilai validitas produk yang dikembangkan. Hasil validasi instrumen penilaian validasi pengembangan bahan ajar Museologi berbasis Museum yang terdiri dari hasil validasi bahan ajar Museologi berbasis Museum dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Hasil Validasi Instrumen Bahan Ajar

No	Instrumen Validasi	Hasil Panilaian			
		Rata-rata	SBi	Keidealan (%)	Kategori
1	Bahan Ajar Museologi berbasis Museum				

Berdasarkan tabel sebelumnya dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur validitas produk pengembangan bahan ajar Museolgi berbasis museum termasuk dalam kategori sangat..... .sehingga instrumen-instrumen tersebut dapat digunakan.

### 3. Instrumen Uji Praktikalitas

Tujuan uji praktikalitas dimaksudkan adalah untuk mengetahui apakah bahan ajar Museologi berbasis Museum yang telah dikembangkan dapat dilaksanakan secara praktis atau tidak. Instrumen untuk mengukur kepraktisan bahan ajar yang telah dikembangkan ini digunakan angket yang diberikan kepada mahasiswa kelompok eksperimen setelah peneliti mengajarkan mereka dengan menggunakan bahan ajar Museologi berbasis Museum ini.

Angket ini disusun dengan menggunakan skala Likert dalam bentuk: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS). Penilaian masing-masing alternatif jawaban tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.11 Aturan Pemberian Skor Validasi Instrumen

No	Alternatif Jawaban	Nilai
1	Tidak Setuju (TS)	1
2	Kurang Setuju (KS)	2
3	Cukup Setuju (CS)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS),	5

Adapun indikator penilaian praktikalitas pengembangan bahan ajar Museologi berbasis Museum ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.12 Indikator Praktikalitas Bahan Ajar  
*Museologi berbasis museum* untuk Mahasiswa

No	Indikator
1	Tujuan dan indikator pembelajaran
2	Tahapan Pembelajaran
3	Materi Pembelajaran
4	Strategi dan metode pembelajaran
5	Alokasi waktu
6	Petunjuk
7	Kemasan
8	Aspek bahasa

Sebelum instrumen penilaian praktikalitas ini digunakan untuk menilai praktikalitas produk yang telah dikembangkan, instrumen ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli. Tujuan validasi instrumen ini adalah instrumen yang digunakan memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan untuk menilai praktikalitas produk bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan.

Adapun hasil validasi instrumen penilaian praktikalitas bahan ajar yang telah dikembangkan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.13 Hasil Validasi Instrumen Penilaian Praktikalitas Bahan Ajar

No	Instrumen Validasi	Hasil Panilaian			
		Rata-rata	SBi	% Keidealan	Kategori
1	Validasi Instrumrn praktikalitas untuk mahasiswa				
2	Validasi Instrumrn praktikalitas untuk dosen				

Berdasarkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian praktikalitas bahan ajar yang telah dikembangkan untuk mahasiswa berada dalam kategori ..... dan untuk dosen kategori ..... Dengan demikian instrumen penilaian praktikalitas bahan ajar Museologi berbasis Museum dapat digunakan untuk menilai praktikalitas bahan ajar yang telah dikembangkan.

## G. Teknik Analisis Data

Semua data dalam penelitian ini dikelompokkan kedalam dua jenis data, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Oleh karena itu, berdasarkan pengelompokan jenis data tersebut, maka analisis data yang peneliti gunakan terdiri dari analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Masing-masing kedua teknik analisis data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Kualitatif

Tujuan penggunaan analisis data kualitatif adalah untuk menganalisis data kebutuhan pengembangan bahan ajar *museologi berbasis museum* dan data yang berkaitan dengan permasalahan perkuliahan dengan penggunaan bahan ajar museologi yang selama ini digunakan. Seluruh data ini dianalisis dengan menggunakan model analisis Mile dan Hubermen (1994: 10) yang terdiri dari tiga komponen, yaitu: (1) reduksi data (*data reduction*), (2) penyajian data (*display data*) dan (3) membuat kesimpulan (*conclusion drawing verification*). Analisis kualitatif ini juga digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah museologi IAIN Bengkulu dan mahasiswa semester Prodi Sejarah Peradaban Islam SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu yang sudah mengambil mata kuliah

museum.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Dalam penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Teknik analisis data yang diperoleh dari masing-masing uji validitas dan praktikalitas tersebut dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

### a. Analisis Data *Need analisis* (Analisis Kebutuhan)

Seluruh data yang diperoleh melalui analisis kebutuhan selanjutnya dianalisis berdasar instrumen pengumpulan data. Data yang diperoleh melalui instrumen kuesioner dianalisis menggunakan hasil yang berupa persentase. Rumus untuk menghitung persentase tersebut adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ideal} = \frac{\text{Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

Adapun data analisis kebutuhan dari hasil wawancara dianalisis dengan menggunakan teknik model analisis Miles dan Huberman (1994:10) yang komponennya terdiri dari reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*), membuat kesimpulan (*conclslion drawing verification*).

### b. Analisis Data Uji Validitas

Sebagaimana telah dijelaskan pada bagaian sebelumnya bahwa uji validitas dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas bahan ajar Museologi berbasis Museum yang telah dikembangkan. Dalam hal ini semua instrumen lembar validitas tersebut sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli. Analisis data hasil validasi instrumen silabus, RRP dan bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pengubahan hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan dosen mata kuliah museologi SPI FUAD IAIN Bengkulu yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.14 Aturan Pemberian Nilai Validasi Instrumen

No	Alternatif Jawaban	Nilai
1	Tidak Valid (TV)	0
2	Kurang Valid (KV)	1
3	Cukup Valid (CK)	2
4	Valid (V)	3
5	Sangat Valid (SV)	4

- a) Menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria yang dinilai dengan rumus sebagaimana dikemukakan oleh Subana & Sudrajat (2000:63) :

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata tiap sub aspek kualitas

$\Sigma X$  = Jumlah skor tiap sub aspek kualitas

$n$  = Jumlah penilai

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

- b) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel sebelumnya sebagaimana dikemukakan oleh (Sukardjo, 2008:101).

Tabel 3.15 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori
1	$(\bar{X}_i + 1,80 SB_i) < \bar{X}$	Sangat Valid (SV)
2	$(\bar{X}_i + 0,60 SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i + 1,80 SB_i)$	Valid (V)
3	$(\bar{X}_i - 0,60 SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i + 0,60 SB_i)$	Cukup Valid (CV)
4	$(\bar{X}_i - 1,80 SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i - 0,60 SB_i)$	Kurang Valid (KV)
5	$\bar{X} \leq (\bar{X}_i - 1,80 SB_i)$	Tidak Valid (TV)

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = rata-rata skor ideal tiap aspek

$\bar{X}_I$  = (1/2) (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$$\begin{aligned}
S_{Bi} &= \text{simpangan baku skor ideal} \\
S_{Bi} &= (1/2) (1/3) (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\
\text{Skor maksimal ideal} &= \sum \text{butir kriteria} \times \text{skor tertinggi} \\
\text{Skor minimal ideal} &= \sum \text{butir kriteria} \times \text{skor terendah}
\end{aligned}$$

Menentukan nilai keseluruhan bahan ajar Museologi berbasis Museum yakni dengan menghitung skor rata-rata seluruh kriteria penilaian, yang kemudian diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal dalam tabel 3.9 di atas. Skor tersebut menunjukkan kualitas dari bahan ajar Museologi berbasis Museum. Kemudian, data yang diperoleh juga dihitung dengan menggunakan persentase keidealan. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase keidealan tersebut adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase Ideal} = \frac{\text{Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

Adapun penentuan kategori keidealan persentase tersebut dilakukan dengan mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif (Sukardjo, 2008:101). Konversi tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.16 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

No	Rentang Skor	Persentase	Data Kualitatif
1	X	81%-100%	Sangat Valid
2	$3,4 < X \leq 4,2$	61%-80%	Valid
3	$2,6 < X \leq 3,4$	41%-60%	Cukup Valid
4	$1,8 < X \leq 2,6$	21%-40%	Kurang Valid
5	$X \leq 1,80$	0%-20%	Sangat Kurang Valid

Jika dari analisis tersebut diperoleh hasil Sangat Valid (SV) atau Valid (V), maka produk berupa media perkuliahan siap untuk dapat digunakan sebagai media perkuliahan pada materi museologi berbasis museum. Jika belum memenuhi kualitas Sangat Valid (SV)/Valid (V), maka produk direvisi sehingga memenuhi kualitas dan layak digunakan sebagai media perkuliahan

#### c. Analisis Data Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan yaitu apakah praktis atau tidak untuk

digunakan dalam perkuliahan mata kuliah museologi pada Prodi SPI FUAD Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu. Uji praktikalitas pengembangan bahan ajar ini adalah uji terhadap praktikalitas bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan. Analisis data uji praktilitas bahan ajar ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria yang dinilai dengan rumus sebagaimana dikemukakan oleh Subana & Sudrajat (2000:63) :

Keterangan:

$\bar{X}$  = skor rata-rata tiap sub aspek kualitas  
 $\Sigma X$  = jumlah skor tiap sub aspek kualitas  
 $n$  = jumlah penilai

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

- 2) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 3.14 sebagaimana dikemukakan oleh (Sukardjo, 2008:101).

Tabel 3.17 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori
1	$(\bar{X}_i + 1,80 SB_i) < \bar{X}$	Sangat Praktis (SP)
2	$(\bar{X}_i + 0,60 SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i + 1,80 SB_i)$	Praktis (P)
3	$(\bar{X}_i - 0,60 SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i + 0,60 SB_i)$	Cukup Praktis (CP)
4	$(\bar{X}_i - 1,80 SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i - 0,60 SB_i)$	Kurang Praktis (KP)
5	$\bar{X} \leq (\bar{X}_i - 1,80 SB_i)$	Tidak Praktis (TP)

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = rata-rata skor ideal tiap aspek

$\bar{X}_i$  = (1/2) (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$SB_i$  = simpangan baku skor ideal

$SB_i$  = (1/2) (1/3) (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Skor maksimal ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor terendah

Menentukan nilai keseluruhan bahan ajar Museologi berbasis Museum yakni dengan menghitung skor rata-rata seluruh kriteria penilaian, yang kemudian diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal dalam tabel 3.15 di atas. Skor tersebut menunjukkan kualitas dari bahan ajar *Museologi berbasis Museum*. Kemudian, data yang diperoleh juga dihitung dengan menggunakan persentase keidealan. Rumus untuk menghitung persentase keidealan adalah sebagai berikut

$$\text{Persentase Ideal} = \frac{\text{Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

Jika dari analisis tersebut diperoleh hasil Sangat Praktis (SP) atau Praktis (P), maka produk berupa media perkuliahan siap untuk dapat digunakan sebagai media perkuliahan pada materi Museologi berbasis Museum. Jika belum memenuhi kualitas Sangat Praktis (SP)/Praktis (P), maka produk direvisi sehingga memenuhi kualitas dan layak digunakan sebagai media perkuliahan.



## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Paparan Proses Pengembangan dan Bukti-Buktinya

Proses pengembangan bahan ajar *Museologi berbasis Museum* dalam penelitian ini sesuai dengan prosedur yang digunakan, yaitu mengikuti prosedur yang terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

No	Tahapan Pengembangan	Kegiatan Peneliti
1.	Penelitian dan pengumpulan informasi	1. Menganalisis Kebutuhan ( <i>Need Analysis</i> ) a. Analisis kebutuhan belajar Sejarah b. Analisis Kurikulum c. Analisis bahan ajar Museologi yang selama ini digunakan d. Analisis karakteristik mahasiswa
		2. Mengidentifikasi masalah
2.	Perencanaan	1. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat pada SK dan KD 2. Mengidentifikasi jenis-jenis materi pembelajaran 3. Memetakan materi bahan ajar 4. Memilih materi bahan ajar 5. Memilih Jenis Materi yang Sesuai dengan SK dan KD 6. Memilih Sumber Bahan Ajar
3.	Pengembangan Produk	Mendesain prototype Bahan ajar Museologi berbasis museum
4.	Uji Coba Validitas Produk	1. Uji validitas instrumen produk Pengembangan
		2. Uji validitas produk pengembangan
5.	Revisi Produk	1. Merevisi produk sesuai dengan masukan dan saran-saran ahli
6.	Uji Coba Praktikalitas Produk	Melakukan uji praktikalitas produk bahan ajar museologi berbasis museum

#### 1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi merupakan suatu proses menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar Museologi berbasis Museum. Pada tahap studi pendahuluan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran Museologi pada mahasiswa semester IV Prodi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu. Kedua kegiatan terpasebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan empat kegiatan, yaitu (1) analisis kebutuhan belajar bahasa Inggris mahasiswa, (2) analisis kurikulum, (3) analisis bahan ajar museologi yang selama ini digunakan dan (4) analisis karakteristik mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu. Masing-masing tahapan proses analisis kebutuhan tersebut secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

1) Analisis Kebutuhan Belajar museologi Mahasiswa

Analisis kebutuhan belajar museologi mahasiswa dilakukan untuk menganalisis kebutuhan di lapangan yaitu pembelajaran Museologi yang dibutuhkan dalam mata kuliah Museologi oleh mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu. Untuk mendapatkan data tentang kebutuhan belajar Sejarah mahasiswa tersebut, peneliti menggunakan instrumen angket dan instrumen pedoman wawancara baik terhadap dosen pengampu mata kuliah museologi maupun terhadap mahasiswa. Berikut dijelaskan hasil temuan data dari kedua instrumen tersebut.

2) Kebutuhan Mahasiswa terhadap Pembelajaran Museologi

Dalam mendapatkan data kebutuhan mahasiswa terhadap pembelajaran Museologi, peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan model Grave (2000) yang merupakan pengembangan analisis kebutuhan pembelajaran Museologi dari Munby (1978), Hunchinson dan Waters (1987), Analisis kebutuhan tersebut terbagi atas 4 komponen analisis kebutuhan, yaitu: (1) Analisis Profil Mahasiswa, (2) Analisis Situasi Sekarang (ASS), (3) Analisis Situasi Target (AST) dan (4) Analisis Situasi Pembelajaran (ASP).

Analisis Karakteristik mahasiswa terdiri dari berisi tiga item pertanyaan, yang masing-masing berisi pertanyaan semester mahasiswa, pada semester berapa mata kuliah museologi di pelajari. Analisis Situasi Sekarang (ASS) terdiri dari item pertanyaan tentang, minat mahasiswa terhadap museum dan berapa kali mahasiswa mengunjungi museum. Analisis Situasi Target (AST) terdiri dari item pertanyaan tentang apakah museologi menjadi mata kuliah favorit. Adapun Analisis Situasi Pembelajaran (ASP) terdiri dari item pertanyaan tentang pengalaman selama

belajar museologi. Data yang diperoleh melalui masing-masing komponen analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut.

### **Transkrip Hasil Wawancara Dengan Mahasiswa**

Pertanyaan : Bagaimana tanggapan anda terhadap isi materi bahan ajar ajar Museologi yang selama ini digunakan?

Jawab : Bahan ajar museologi yang selama ini digunakan menurut saya ada kelebihanannya dan ada juga kekurangannya. Kelebihanannya bahwa dengan adanya ajar masih dalam berbentuk RPS dan Silabus sehingga menyulitkan bagi kami untuk memahami mata kuliah ini karena belum ada buku yang baku terhadap bahan ajar

Pertanyaan : Dari seluruh bagian isi bahan ajar tersebut bagian mana yang sangat sulit untuk dipahami dan apa alasan anda bagian tersebut sulit untuk dipahami?

Jawab : Bagi saya dan kawan-kawan mahasiswa lainnya menemukan kesulitan dalam memahami terhadap materi tersebut. Hal ini terutama ketika dosen menugaskan kami untuk membuat tugas dari materi museologi

Pertanyaan : Apa tanggapan anda terhadap penggunaan bahasa (apakah mudah atau sulit untuk dipahami) pada bahan ajar yang selama ini digunakan?

Jawab : Bahasa yang digunakan dalam RPS dan Silabus tersebut dapat kami pahami. Namun penggunaan bahasa yang ada pada buku lain yang kami cari sendiri masih terasa sulit untuk dipahami, karena belum pernah kami dengar sebelumnya.

Pertanyaan : Apakah menurut anda buku ajar museologi perlu di buat?

Jawab : Ya menurut saya sangat perlu diadakan sebagai pegangan bagi dosen dan mahasiswa

Pertanyaan : Apa saran anda terhadap buku bahan ajar museologi kedepan?

Jawab : Harapan saya sebagai mahasiswa pengguna buku ajar tersebut tentu berharap hendaknya buku bahan ajar museologi tersebut kedepannya disusun dan diperuntukkan penggunaanya hanya kepada mahasiswa Prodi SPI Disamping itu dalam bahan ajar tersebut diselipkan beberapa gambar-gambar atau foto-foto yang berkaitan dengan tema yang disajikan dan sebaiknya buku ajar tersebut dicetak seperti layaknya buku-buku yang bagus, sehingga hal ini dapat menarik minat kami untuk mempelajarinya. Kemudian hendaknya pada setiap awal topik pembahasan ada deskripsi tentang tujuan pembelajar

### **Karakteristik Mahasiswa (*Responden*)**

Untuk mengetahui keadaan mahasiswa ditanyakan dalam kuesioner pertanyaan nomor 1-3. Responden diminta memilih satu jawaban yang sesuai dengan keadaannya. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi responden dan dikembalikan kepada peneliti diperoleh informasi sebagai berikut. Dari hasil kuesioner pertanyaan nomor 1 mengenai tingkat semester yang mengisi kuesioner ini. Diketahui bahwa responden berasal diatas semester empat yaitu V,VI,VII,VIII dan IX. Paling banyak, yakni semester V yakni 65,62%. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Asal Semester Responden

Semester	Jumlah (orang)	Jumlah (%)
V	21	65,62
VI	1	3,125
VII	2	6,25
VIII	3	9,375
IX	5	15,625

Dilihat dari tabel sebelumnya bahwa responden berasal dari semester V keatas. Hal ini dapat dirumuskan bahwa mata kuliah museologi pada prodi SPI FUAD IAIN Bengkulu ditawarkan pada semester V.

Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa

No	Jenis Data	Item Pertanyaan	Kesimpulan
1	Karakteristik Mahasiswa	Capaian semester	Mahasiswa yang mengisi kuesoner ini berasal dari mahasiswa semester V, VI, VII, VIII dan IX. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan semester atas telah mengambil mata kuliah ini.

Tanggapan para mahasiswa tersebut berdasarkan angket penelitian dapat dilihat pada tabel tabel berikut.

Tabel 4.4 Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Museologi Aspek materi

Aspek Materi					
	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Materi bahan ajar terdiri dari teori dan praktek langsung dilapangan	3,1%	3,1%	59,4%	34,4%
2	Teori dan praktek seimbang dalam belajar museologi	-	12,5%	62,5	25%
3	Materi bahan ajar yang disampaikan dapat memotivasi untuk belajar museology	3,1%	-	75%	21,9%
4	Materi bahan ajar yang disampaikan membantu dalam memahami mata kuliah lain	-	3,3%	80,6%	16,1%
5	Materi bahan ajar melatih keaktifan mahasiswa	-	3,1%	68,8%	28,1%
6	Materi bahan ajar dapat mengembangkan kemampuan individu dan kelompok	-	3,1%	71,9%	25%
	<b>Jumlah rata-rata</b>	3,1%	4,18%	69,7%	25,08%
	<b>Jumlah rata-rata</b>	1 mhs	1 mhs	22 mhs	7 mhs

Hasil tanggapan dari 32 mahasiswa dengan menggunakan google form mengenai Aspek materi diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Isi materi bahan ajar yang digunakan menggunakan bahan teorur dan praktek di lapangan, jawaban sangat sangat tidak setuju dan jawaban tidak setuju masing masing sebanyak 3,1 % atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 59,4% atau 19 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 34,4% atau 11 mahasiswa.

2. Keseimbangan mengenai teori dengan praktek dilapangan dalam matakuliah museuologi, jawaban tidak setuju sebanyak 12,5% atau 4 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 62,5% atau 20 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 25% atau 8 mahasiswa.
3. Isi materi bahan ajar yang diberikan dapat memotofasi mahasiswa untuk belajar museum lebih dalam, jawaban sangat tidak setuju sebanyak 3,1% atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 75% atau 24 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 21,9% atau sebanyak 7 mahasiswa
4. Materi yang diberikan pada mata kuliah museupologi dapat membantu mahasiswa dalam memahami mata kuliah yang lain, jawaban tidak setuju sebanyak 3,3% atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 80,6% atau 26 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 16,1% atau 5 mahasiswa.
5. Materi bahan ajar museuologi yang diberikan dapat melatih kreatifitas mahasiswa, jawaban tidak setuju sebanyak 3,1% atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 68,8% atau 22 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 28,1% atau 9 mahasiswa.
6. Materi yang diberikan dapat mengembangkan kemampuan individu dan kemampuan dalam berkelompok jawaban tidak setuju sebanyak 3,1% atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 71,9% atau 23 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 25% atau 8 mahasiswa.

Didapat kesimpulan bahwa dalam aspek materi yang disampaikan mendapatkan hasil 3,1% atau 1 mahasiswa sangat tidak setuju, 4,18% atau 2 mahasiswa tidak setuju, 69,7% atau 22 mahasiswa setuju dan 25,08% atau 8 mahasiswa sangat setuju dengan materi yang selama ini telah disampaikan dengan. Mayoritas mahasiswa berpendapat bahwa materi yang disampaikan telah memotivasi dalam mendalami perkuliahan museologi dan juga mata kuliah yang lain. Selain itu mata kuliah ini juga membantu keaktifan mahasiswa dalam mengerjakan tugas baik perorangan ataupun kelompok. Terakhir mata kuliah ini mempunyai perbandingan yang baik antara kuliah teori dan praktek di lapangan.

Tabel 4.5 Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan  
Ajar Museologi aspek penyajian bahan ajar

Aspek penyajian bahan ajar					
Pertanyaan		1	2	3	4
1	Modul yang diberikan sesuai dengan yang disampaikan oleh pengajar	-	6,2%	71,9%	21,9%
2	Pengajar dalam menyampaikan mata kuliah mudah untuk dipahami	-	-	78,1%	21,9%
3	Tugas yang diberikan membantu anda dalam memahami mata kuliah lain	-	9,4%	75%	15,6%
4	Dalam pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu	-	-	75%	25%
Jumlah rata-rata		-	3,9%	75%	21,1%
Jumlah rata-rata		-	1	24	7

Hasil tanggapan dari 32 mahasiswa dengan menggunakan google form mengenai Aspek penyajian bahan ajar diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang selama ini disampaikan sesuai dengan materi yang diberikan oleh pengajar, jawaban tidak setuju sebanyak 6,2% atau 2 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 71,9% atau 23 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 21,9% atau 7 mahasiswa.
2. Pengajar dalam menyampaikan materi museologi mudah untuk dipahami, jawaban setuju sebanyak 78,1% atau 25 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 21,9% atau 7 mahasiswa.
3. Tugas yang diberikan pada mata kuliah museologi dapat membantu mahasiswa dalam memahami mata kuliah lain, jawaban tidak setuju sebanyak 9,4% atau 3 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 75% atau 24 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 15,6% atau 5 mahasiswa.
4. Dalam proses pembelajaran museologi menggunakan media sebagai alat bantu, jawaban setuju sebanyak 75% atau 24 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 25% atau 8 mahasiswa.

Didapat kesimpulan bahwa dalam aspek penyajian bahan ajar mendapatkan hasil 3,9% atau 1 mahasiswa tidak setuju, 75% atau 24 mahasiswa setuju dan 21,1% atau 7 mahasiswa sangat setuju dengan bahan ajar yang selama ini telah disampaikan dengan.

Mayoritas mahasiswa berpendapat bahwa pengajar yang mengampu mata kuliah museologi sesuai dengan bahan ajar dan dibantu dengan media yang sudah ditentukan dan penyampaian materi mudah untuk dipahami oleh mahasiswa sehingga dapat membantu mahasiswa dalam memahami mata kuliah lain.

Tabel 4.6 Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Museologi aspek bahasa

<b>Aspek Bahasa</b>					
<b>Pertanyaan</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>1</b>	Bahasa yang disampaikan dalam menyampaikan mata kuliah mudah dimengerti	-	3,1%	68,8%	28,1%
<b>2</b>	Bahasa yang disampaikan menggunakan bahasa serapan	-	6,2%	75%	18,8%
<b>3</b>	Dalam pembelajaran menggunakan Istilah-istilah bidang museum?	-	6,2%	62,5%	31,3%
<b>Jumlah rata-rata</b>			5,17%	68,77%	26,06%
<b>Jumlah rata-rata</b>			2	22	8

Hasil tanggapan dari 32 mahasiswa dengan menggunakan google form mengenai Aspek bahasa diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan mata kuliah museuologi mudah dimengerti, jawaban tidak setuju sebanyak 3,1% atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 68,8% atau 22 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 28,1% atau 9 mahasiswa.
2. Bahasa yang disampaikan dalam mata kuliah museuologi menggunakan bahasa serapan baik bahasa asing maupun bahasa lokal, jawaban tidak setuju sebanyak 6,2% atau 2 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 75% atau 24 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 18,8% atau 6 mahasiswa.
3. Bahan ajar yang digunakan pada mata kuliah menggunakan istilah-istilah dalam bidang permuseuman, jawaban tidak setuju sebanyak 6,2% atau 2 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 62,5% atau 20 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 31,3% atau 10 mahasiswa.

Didapat kesimpulan bahwa dalam aspek bahasa mendapatkan hasil tidak setuju 5,17% atau 2 mahasiswa, jawaban setuju 68% atau 22 mahasiswa dan jawaban sangat setuju 26,06% atau 8 mahasiswa dengan bahan ajar yang selama ini disampaikan dengan menggunakan bahasa serapan dan juga bahasa bidang permuseuman namun dalam menjelaskannya mudah dimengerti oleh mahasiswa.



Tabel 4.7 Persepsi Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Museologi  
aspek kegrafisan bahan

Aspek kegrafisan bahan					
Pertanyaan		1	2	3	4
1	Urutan tata letak isi materi sistematis dan rapi.	-	-	71,9%	28,1%
2	Cover (kulit buku) bahan (buku) ajar menarik untuk dilihat.	-	18,8%	62,5%	18,8%
3	Tata letak isi materi sesuai (hamonis).	-	-	84,4%	15,6%
4	Gambar (foto-foto) dalam bahan (buku) ajar jelas dan sesuai dengan isi materi.	-	3,2%	71%	25,8%
5	Ilustrasi isi materi bahan (buku) ajar jelas untuk dimengerti oleh mahasiswa.	-	3,2%	77,4%	19,4%
Jumlah rata-rata		-	5,04%	73,43%	21,53%
Jumlah rata-rata		-	2	23	7

Hasil tanggapan dari 32 mahasiswa dengan menggunakan google form mengenai Aspek kegrafisan bahan ajar diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Urutan tata letak isi materi dalam bahan ajar museologi sistematis dan rapi, jawaban setuju sebanyak 71,9% atau 23 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 28,1% atau 9 mahasiswa.
2. Cover pada bahan ajar menarik untuk dilihat, jawaban tidak setuju sebanyak 18,8% atau 6 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 62,5% atau 20 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 18,8% atau 6 mahasiswa.
3. Tata letak isi materi sesuai, jawaban setuju sebanyak 84,4% atau 27 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 15,6% atau 5 mahasiswa.
4. Gambar yang ada pada bahan ajar terlihat jelas dan sesuai dengan isi materi, jawaban tidak setuju sebanyak 3,2% atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 71% atau 23 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 25,8% atau 8 mahasiswa.
5. Ilustrasi isi materi bahan ajar jelas untuk dimengerti oleh mahasiswa, jawaban tidak setuju sebanyak 3,2% atau 1 mahasiswa, jawaban setuju sebanyak 77,4% atau 25 mahasiswa dan jawaban sangat setuju sebanyak 19,4% atau 6 mahasiswa.

Didapat kesimpulan bahwa dalam aspek kegrafisan bahan ajar mendapatkan hasil tidak setuju 5,04% atau 2 mahasiswa, jawaban setuju 73,43% atau 23 mahasiswa dan

jawaban sangat setuju 21,53% atau 7 mahasiswa bahwa desain grafis bahan ajar terlihat sistematis, tata letak isi harmonis, terdapat gambar-gambar menarik untuk dilihat sehingga dapat membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami.

### Transkrip Hasil Wawancara Dengan Dosen

#### 1. Aspek Bahan Ajar

- a. Dalam mengembangkan bahan ajar museologi, dilakukan penelitian pada ketiga lokasi yang berbeda yaitu IAIN Bengkulu, UIN SUKA Yogyakarta dan UIN Raden Fatah Palembang. Wawancara dilakukan pada dosen pengampu mata kuliah museologi disetiap universitasnya.
- b. Bahan ajar museologi pada ketiga tujuan lokasi penelitian

Ketersediaan Bahan Ajar		
IAIN Bengkulu	UIN SUKA Yogyakarta	UIN Raden Fatah Palembang
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum terdapat bahan ajar baik cetak maupun <i>ebook</i>. Bahan ajar yang selama ini digunakan sebatas menggunakan silabus dan RPS.</li> <li>• Bahan ajar yang ada di IAIN Bengkulu dirancang sebatas pada pengetahuan mahasiswa terhadap museum dengan praktek kunjungan museum di akhir perkuliahan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum terdapat bahan ajar baik cetak maupun <i>ebook</i>. Bahan ajar yang selama ini digunakan sebatas menggunakan silabus dan RPS.</li> <li>• Bahan ajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari program studi Sejarah Kebudayaan Islam, mata kuliah museologi sebatas pada mata kuliah pendamping sehingga bahan ajar lebih banyak penyampaian teori tentang permuseuman. Sedangkan praktek lapangan pada laboratorium museum mini digunakan sebagai pelengkap diakhir mata kuliah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum terdapat bahan ajar baik cetak maupun <i>ebook</i>. Bahan ajar yang selama ini digunakan sebatas menggunakan silabus dan RPS.</li> <li>• Bahan ajar yang ada di UIN Raden Fatah Palembang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan program studi Sejarah Peradaban Islam yaitu sebagai salah satu mata kuliah utama. Materi yang berupa teori disampaikan lebih padat di bagian awal dan penugasan praktek baik individu maupun kelompok di bagian akhir perkuliahan dengan membuat pameran mini di laboratorium mini yang sudah tersedia.</li> </ul>

#### 2. Aspek Proses Belajar Mengajar

- a. Tujuan pembelajaran Museologi

Tujuan Pembelajaran Museologi		
IAIN Bengkulu	UIN SUKA Yogyakarta	UIN Raden Fatah Palembang
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Museologi merupakan salah satu mata kuliah utama yang ada pada Prodi SPI, sehingga diharapkan mahasiswa lulusan mempunyai ketrampilan dalam bidang permuseuman.</li> <li>• Meningkatkan minat belajar mahasiswa terutama bidang sejarah yang selama ini terkesan membosankan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan mempelajari museologi adalah sebagai mata kuliah pendukung dalam bidang sejarah dan sebagai sarana pembelajaran bidang museum ditengah menjamurnya museum di Kota Yogyakarta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan mempelajari museologi adalah mencetak lulusan yang handal dalam permuseuman</li> </ul>

- b. Pembelajaran Museologi untuk mencetak lulusan yang handal dalam bidang permuseuman

Topik yang dimuat dalam mata kuliah museologi		
IAIN Bengkulu	UIN SUKA Yogyakarta	UIN Raden Fatah Palembang
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hal yang dipelajari dalam museologi adalah pengenalan sejarah dan pengertian museum</li> <li>• Tugas dan tanggung jawab museum</li> <li>• Ruang lingkup museum</li> <li>• Kebijakan museum</li> <li>• Museum dan masyarakat</li> <li>• Museum dan dunia pariwisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang lingkup, sejarah museum</li> <li>• Koleksi museum</li> <li>• Tata cara</li> <li>• Sarana dan prasarana permuseuman</li> <li>• Prosedur pameran</li> <li>• Kerusakan koleksi</li> <li>• Penataan koleksi</li> <li>• Evaluasi pameran</li> <li>• Bangunan dan lingkungan museum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang lingkup museology</li> <li>• Sejarah, tugas dan fungsi museum</li> <li>• Aspek-aspek dalam museum</li> <li>• Kebijakan dalam museum</li> <li>• Jenis-jenis museum</li> <li>• Koleksi museum</li> <li>• Penataan koleksi</li> <li>• Museum dan masyarakat</li> <li>• Museum sebagai sumber belajar</li> <li>• Museum sebagai wahana interaksi budaya</li> <li>• Museum dan pariwisata</li> </ul>

- c. Pembelajaran museum dapat menjadikan belajar sejarah lebih menarik

Strategi yang digunakan dalam Pembelajaran		
IAIN Bengkulu	UIN SUKA Yogyakarta	UIN Raden Fatah Palembang
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kunjungan ke museum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pameran untuk museum mini diakhir perkuliahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pameran untuk museum mini diakhir perkuliahan</li> </ul>

- d. Evaluasi pembelajaran

Strategi yang digunakan dalam Pembelajaran		
IAIN Bengkulu	UIN SUKA Yogyakarta	UIN Raden Fatah Palembang
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas kuliah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas kuliah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas kuliah</li> </ul>

## 2. Aspek Karakteristik Mahasiswa

Kendala Dalam Mengajar		
IAIN Bengkulu	UIN SUKA Yogyakarta	UIN Raden Fatah Palembang
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dalam mengajar mata kuliah museologi 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</li> <li>Dalam mengajar mahasiswa kendala yang dihadapi adalah adanya keseragaman dalam memberikan mata kuliah museologi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dalam mengajar mahasiswa kendala yang dihadapi adalah adanya keseragaman dalam memberikan mata kuliah museologi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dalam mengajar mahasiswa kendala yang dihadapi adalah adanya keseragaman dalam memberikan mata kuliah museologi</li> </ul>

Kemampuan Mahasiswa Bidang Museum		
IAIN Bengkulu	UIN SUKA Yogyakarta	UIN Raden Fatah Palembang
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meskipun hanya merupakan mata kuliah pilihan, namun mahasiswa sudah mempunyai pemahaman yang mendasar dan baik tentang teori dan praktek di lapangan.</li> </ul>	Pemahaman mahasiswa mengenai museum sudah sangat baik, meskipun belum adanya bahan ajar yang seragam namun dari RPS dan Silabus yang ada teori dan praktek di lapangan mengenai permuseuman berjalan seimbang

## 2. Deskripsi Tahap Perencanaan

Berdasarkan deskripsi hasil temuan dan kebutuhan bahan ajar dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama pada bahan ajar yang selama ini digunakan sebagai buku pegangan dosen dan mahasiswa dalam matakuliah Museologi semester IV Prodi SPI Fakultas Ushuludddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu adalah belum terdapatnya kesesuaian dengan apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa Prodi SPI. Disamping masalah utama ini juga masih terdapat masalah-masalah lainnya seperti permasalahan pada aspek materi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek kegrafisan sebagaimana yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti telah melakukan beberapa upaya pada tahap perencanaan melalui 6 tahapan, yaitu: (1) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam SK dan KD, (2) mengidentifikasi jenis-jenis materi pembelajaran, (3) pemetaan materi bahan ajar, (4) pemilihan materi bahan ajar, (5) memilih jenis materi yang sesuai dengan SK dan KD, (6) memilih sumber bahan ajar.

## 3. Deskripsi Tahap Pengembangan

*Prototype* bahan ajar Museolgi 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 Museolgi IAIN Bengkulu. Format rancangan silabus ini memiliki sturuktur: 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 pendahulu, bagian isi, dan bagian penutup.

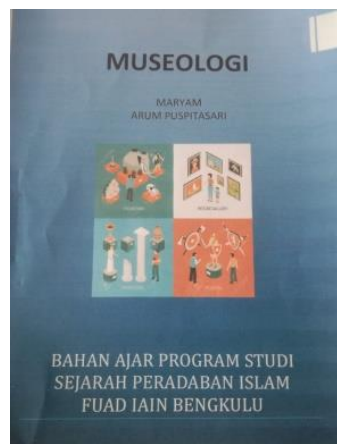
a. Bagian Pendahulu

Bagian pendahulu 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 pendahulu buku materi ajar museologi.

1) Cover Bahan Ajar Museologi berbasis Museum

Cover buku bahan ajar *Museologi berbasis museum* dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen. Cover bahan ajar terdiri dari . Cover depan didesain dengan warna variasi yang menarik sesuai dengan keinginan mahasiswa dan dosen. Cover didesain dengan latar warna gambar biru dongker cerah dengan gambar alat alat yang ada di museum . Penataan judul berada di atas gambar bagian tengah. Adapun *prototype* awal di validasi oleh para ahli kedua cover depan yang didesain pada bahan ajar *museolgi* ini adalah sbagai Gambar Gambar 4.1 berikut.

Gambar 4.1 Cover Depan Prototype Bahan Ajar Museologi



## 2) Kata Pengantar

Halaman kata pengantar berisi pengantar penulis, alasan penulisan bahan ajar Museologi berbasis museum, isi materi bahan ajar museologi berbasis museum.

## 3) Daftar Isi

Buku bahan ajar museologi berbasis museum ini juga dilengkapi dengan daftar isi, hal ini untuk mempermudah mahasiswa dalam menemukan judul bacaan yang akan dipelajari. Halaman daftar isi ini berisi judul-judul bacaan, daftar pustaka, dan biografi penulis beserta nomor halamannya.

### b. Bagian Isi

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.

1. BAB I Museum
2. BAB II Bangunan, Fasilitas, Visi dan Misi Museum
3. BAB III Struktur Organisasi
4. BAB IV Koleksi
5. BAB V Label Informasi dan Edukasi
6. BAB VI Marketing, Kerjasama dan Pembiayaan Museum
7. BAB VII Pameran

### c. Bagian Penutup

Bagian penutup pada *prototype* bahan ajar Museologi berbasis Museum terdiri dari daftar pustaka, lampiran dan biografi penulis. Berikut penjelasannya.

#### 1) Daftar Pustaka

Lembar daftar pustaka ini menunjukkan daftar buku-buku yang dijadikan referensi dalam pembuatan bahan ajar museologi berbasis museum. Referensi yang

dijadikan rujukan dalam pengembangan bahan ajar ini terdiri dari buku baik manual maupun elektronik dan referensi yang bersumber dari beberapa *website* internet.

d. Biografi Penulis

Lembar biografi penulis berisi tentang riwayat pendidikan peneliti yang disertai dengan foto peneliti dan beberapa karya tulis yang telah peneliti hasilkan.

4. Deskripsi Tahap Validasi Produk

Setelah menyusun *prototype* bahan ajar *Museolgi berbasis Museum*, peneliti mengajukan validasi kepada 2 orang dosen ahli materi dan 2 orang laginya sebagai ahli media. Kedua dosen ahli materi tersebut adalah Dr. Jafarudin ,M.Si. dan Dr.Ismail M.Ag. Adapun 2 ahli media sebagai validator bahan ajar museolgi berbasis museum ini adalah Dr Suhirman M.Pd dan Dr. Suryani M.Ag. Seluruh identitas latar belakang dan bidang keimuan validator ini telah peneliti uraikan pada Bab III sebelumnya.

Penetapan para ahli tersebut dimaksudkan untuk memberikan saran perbaikan terhadap produk pengembangan bahan ajar museolgi berbasis museum *prototype* sebagai dasar untuk memperbaiki produk, baik dari ahli media pembelajaran, ahli materi, hasilnya dirinci sebagai berikut

a. Hasil Validasi dari Ahli Materi

Materi Bahan ajar museologi berbasis museum ini divalidasi oleh Dr.Ismail M.Ag, dan 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. Penilaian kedua ahli materi tersebut secara berturut adalah sebagai berikut. 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% (rincian dan perhitungan penilaian skor dapat dilihat pada Lampiran 2.1).



Berdasarkan penilaian kedua ahli materi tersebut terhadap bahan ajar museologi berbasis museum dapat disimpulkan bahwa *prototype* bahan ajar museologi 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. Pada kata sambutan di ganti dengan kata pengantar
4. Perlu adanya.gambar pada tema tema yang ada kaitannya dengan museum
5. Perlu di tambah ada kata sambutan

**b. Hasil Validasi dari Ahli Media Pembelajaran**

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 kriteria, 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) Komposisi dan kombinasi warna, dan (8) Pemilihan gambar pada cover dan pada isi materi.

Berdasarkan penilaian 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% (lihat Lampiran 2.2). Namun demikian, masih ada beberapa hal yang masih perlu untuk diperbaiki dan diperhatikan. Berikut diuraikan saran perbaikan dari kedua ahli media tersebut.

1. Pemilihan warna cover di buat lebih kombinasi lagi
2. Tulisan di buat times new roman dengan font 12

Pada prinsipnya bahan ajar yang di buat berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran sangat layak di gunakan sebagai bahan ajar matakuliah museologi bagi prodi SPI jurusan Adab Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu

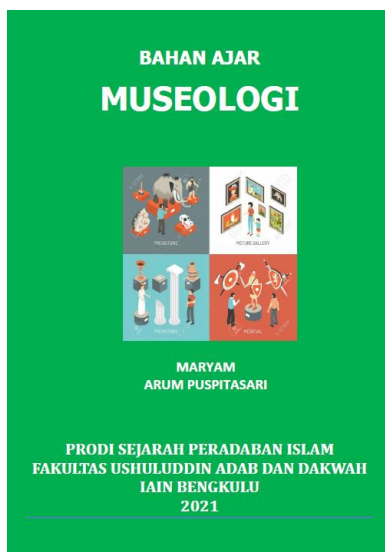
## 5. Deskripsi Tahap Revisi Produk Sesuai Saran Ahli

Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan dosen, tahap selanjutnya adalah merevisi *prototype* bahan ajar museologi berbasis museum. Perbaikan dilakukan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli dan berdasarkan saran dari para ahli. Secara umum, perbaikan buku ajar museologi berbasis museum ini terdiri dari tiga aspek, yaitu (a) aspek fisik/perwajahan cover buku, (b) aspek isi dan (c) aspek struktur penyajian.

### a. Aspek Fisik/Perwajahan Cover Bahan Ajar

Perbaikan pada fisik/perwajahan cover meliputi perbaikan warna tulisan judul dan tulisan pada *cover* belakang. Tampilan perubahan cover dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.

Gambar 4.2 Cover Depan Bahan Ajar Museologi berbasis museum Setelah Revisi



Gambar cover di atas menunjukkan bahwa terdapat beberapa perbaikan pada cover bahan ajar ini. *Pertama*, warna pada cover awalnya berwarna biru berubah menjadi warna hijau dengan tampilan tulisan warna putih. tulisan pada judul di tambah dengan kata kata bahan ajar dengan tujuan agar mudah untuk dibaca.

### b. Aspek Isi

Bahan ajar ini juga mengalami perbaikan pada beberapa bagian isi, yaitu berupa perbaikan isi bacaan, Perbaikan pada bagian kata sambutan menjadi kata pengantar, yaitu

dengan membagi sumber rujukan menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah semua sumber rujukan yang berasal dari buku baik buku manual maupun *elektronik books* (*ebooks*). Bagian kedua adalah semua sumber rujukan dari website internet.

c. Aspek Penyajian

Aspek penyajian materi ajar museologi berbasis museum ini dinilai sudah baik oleh ahli , sehingga tidak ada perbaikan untuk aspek penyajian.

## B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Data uji coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari: data validitas, data praktikalitas. Deskripsi masing-masing data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Data Validitas

Data uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah data validitas bahan ajar *museologi berbasis Museum*. Penilaian Bahan Ajar *museologi berbasis museum* oleh validator terdiri dari beberapa aspek, yaitu: isi/materi, penyajian, bahasa dan grafika. Penilaian validitas bahan ajar yang telah dikembangkan ini dinilai oleh 4 orang ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Data hasil validasi dari validator ahli materi, dan ahli media terhadap Bahan Ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Validitas bahan ajar museologi berbasis museum menurut ahli materi dinilai dari kelayakan isi/materi, penyajian, bahasa dan kegrafisan. Hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap aspek-aspek penilaian tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata ( X )	Skor Maksimal	% Keidealan	Kategori Penilaian
1.	Kelayakan Isi/materi	32.50	36	90%	Sangat Valid
2.	Kelayakan Penyajian	42	44	95%	Sangat Valid
3.	Kelayakan Bahasa	19,5	24	81%	Valid
4.	Kelayakan kegrafisan	24	32	75%	Valid

Tabel 4.11 Data Penilaian Validitas Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata (X)	Skor maksimal	% Keidealan	Kategori Penilaian
1.	Tampilan	39	40	90%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian oleh para ahli materi dan ahli media pembelajaran sebagaimana terlihat pada Tabel 4.9 dan Tabel 4. 10 di atas, maka dapat dinyatakan bahwa bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan ini sudah berada ada kategori Sangat valid atau sangat baik, meskipun masih terdapat pada bagian-bagian tertentu perbaikan sesuai dengan saran ahli.

## 2. Data Praktikalitas

Data praaktikalitas dalam penelitian pengembangan ini adalah data praktikalitas bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan. Praktikalitas bahan ajar ini dinilai oleh mahasiswa semester VII Prodi SPI Fakultas Ushuludddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu. Aspek-aspek penilaian praktikalitas terhadap bahan ajar museologi berbasis museum ini terdiri: tujuan dan indikator pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, alokasi waktu, petunjuk, kemasan, dan aspek bahasa.

Data hasil penilaian praktikalitas oleh mahasiswa dan dosen terhadap bahan ajar museologi berbasis museum ini dapat dilihat pada Tabel 4.12 berikut

Tabel 4.12 Data Penilaian Praktikalitas oleh Mahasiswa dan dosen terhadap Bahan Ajar

No	Validator	Penilaian			
		Rata-rata	SBi	% Keidealan	Kategori
1	Mahasiswa	31,8	4,8	79,5%	Valid
2	Dosen	34	5	85%	Sangat Valid

### C. Pembahasan Hasil Pengembangan

#### 1. Analisis Hasil Wawancara terhadap Dosen museologi

Tanggapan yang diberikan pengajar mata kuliah museologi terhadap disusunnya bahan ajar museologi ditanggapi dengan sangat baik dan antusias. Penyusunan bahan ajar terutama pada bagian isi dianggap telah mewakili materi yang harus disampaikan pada tiap semesternya. Sehingga di bagian paling akhir dapat merealisasikan pembuatan pameran pada museum mini.

#### 2. Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar museologi

Respon atau tanggapan mahasiswa terhadap produk pengembangan model bahan ajar museologi berbasis museum yang telah disusun ini meliputi penilaian pada tiga aspek, yaitu aspek materi, penyajian, dan pengguna. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui angket yang telah diberikan kepada mahasiswa sejumlah lima orang sebagaimana telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, respon mahasiswa terhadap bahan ajar museologi berbasis museum ini secara terperinci dijelaskan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap pengumpulan angket yang telah diberikan kepada mahasiswa respon atau tanggapan mahasiswa terhadap materi bahan ajar museologi berbasis museum ini secara keseluruhan memilih opsi pilihan 3, 4, dan 4 dari lima opsi pilihan 1 (kurang baik, 2 (cukup baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik), d. Opsi respon mahasiswa ini menunjukkan bahwa dari aspek materi bahan ajar *museologi berbasis museum* ini sudah baik. Hasil wawancara peneliti dengan beberapa orang mahasiswa tersebut diketahui alasan mereka memilih opsi 3, dan 4, yaitu dikarenakan pada bahan ajar ini terdapat tujuan pembelajaran yang jelas, memuat topik bacaan yang berkaitan dengan disiplin sejarah, bermanfaat terhadap peningkatan wawasan pengetahuan berkaitan dengan museum, dan adanya esay di akhir topik.

Berdasarkan penjelasan temuan di atas dapat dinyatakan bahwa dalam setiap penyusunan bahan ajar sangat dibutuhkan oleh mahasiswa adanya deskripsi tujuan perkuliahan yang jelas. Disamping tujuan yang jelas juga mahasiswa sangat membutuhkan pada bahasan materi tertentu ada gambar agar mahasiswa mudah dalam memahami setiap materi.

Respon mahasiswa pada aspek penyajian sebagaimana telah dipaparkan pada bagaian sebelumnya juga menunjukkan bahan ajar museologi berbasis museum ini sudah tergolong baik karena opsi mahasiswa memilih opsi 3, 4, dan . Beberapa alasan mahasiswa memilih opsi 3 dan 4, dikarenakan warna dan gambar pada *cover* bahan ajar ini menarik, penjelasan pada setiap topik pembahasan dapat dimengerti oleh mahasiswa, pendekatan pembelajaran berorientasi pada mahasiswa, mengaktifkan mahasiswa berdiskusi, dan memuat evaluasi kompetensi sesuai dengan topik pembahasan.

Penjelasan dari temuan di atas menegaskan bahwa bahan ajar yang dibutuhkan mahasiswa tidak saja dari sisi materi yang sesuai dengan karakteristik Prodi mahasiswa, namun juga masih terdapat beberapa hal penting lainnya yang perlu dipertimbangkan dalam menyusun suatu bahan ajar yang dapat menarik minat belajar mahasiswa, seperti: (1) *cover* atau sampul depan dengan gambar latar yang sesuai dengan konten materi yang disajikan, (2) kejelasan yang mudah dipahami dari setiap topik yang dibahas, (3) metode mengajar yang dapat megaktifkan mahasiswa berdiskusi, dan (4) evaluasi kompetensi sesuai dengan topik yang dibahas.

Penilaian mahasiswa terhadap aspek bahasa pada bahan ajar museologi berbasis museum ini juga sama dengan rspon mereka pada aspek materi dan aspek bahasa, yaitu memilih opsi 3 dan 4. Hal ini juga menunjukkan bahwa penyajian bahan ajar museologi berbasis museum ini sudah tergolong baik. Hal ini artinya bahwa penggunaan bahasa pada setiap bahan ajar disesuaikan antara tingkat keterbacaan teks dengan tingkat kemampuan pemahaman membaca mahasiswa sehingga teks bacaan yang tertulis pada teks dapat dimengerti oleh mahasiswa. Selanjutnya penulisan kalimat-kalimat yang tersusun dalam paragraf juga harus ditulis berdasarkan kaidah-kaidah penggunaan bahasa yang baku.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Kesimpulan hasil penelitian telah menunjukkan bahwa bahan ajar museologi berbasis museum yang telah dikembangkan ini adalah valid, praktis,dan efektif. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka bahan ajar ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan oleh dosen pengampu matakuliah museologi pada Prodi SPI Fakultas Ushuludddin Adab dan Dakwah IAIN bengkulu.

Namun demikian, penelitian pengembangan ini masih memiliki keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut.

1. Uji efektifitas bahan ajar ini belum dapat di lakukan karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini dan akan di tindak lanjuti dalam penelitian berikutnya dalam pengembangan bahan ajar museologi untuk PTKIN berikutnya
2. Uji praktikalitas dan uji efektifitas produk pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini baru sebatas pada mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuludddin Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu dan belum diuji pada mahasiswa Prodi SPI Fakultas Adab Dan Humabniora PTAI lainnya

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, didapat simpulan penelitian pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum dalam mata kuliah museologi untuk mahasiswa Program Studi SPI Fakultas Ushuludddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang ada selama ini hanya merupakan rujukan dari RPS dan Silabus dan belum ada bahan ajar yang dibuat dalam bentuk buku. Kemudian berdasarkan respon mahasiswa menyatakan bahwa bahan ajar tersebut belum sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa karena untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar maka akan lebih bagus dibuat bahan ajar yang bisa digunakan oleh mahasiswa
2. Pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum pada mata kuliah museologi untuk mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu melalui proses lima tahap, yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, validitas produk, tahap revisi produk. Produk bahan ajar hasil penelitian dan pengembangan ini merupakan temuan pengembangan bahan ajar baru dalam pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum untuk mahasiswa Prodi Sejarah Peradaban Islam (SPI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
3. Bahan ajar Museologi berbasis museum pada mata kuliah museologi untuk mahasiswa prodi SPI Fakultas Ushuludddin Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu efektif terhadap peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami tentang museum. Oleh karena itu bahan ajar ini telah disusun layak untuk digunakan sebagai bahan ajar museologi berbasis museum dalam mata kuliah museologi untuk mahasiswa Prodi SPI Fakultas Ushuludddin Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu.
4. Respon mahasiswa Prodi SPI terhadap bahan ajar museologi berbasis museum ditinjau dari aspek kelayakan isi materi, penyajian materi, dan penggunaan bahasa setelah diajarkan dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan ini positif, karena sebagian besar mahasiswa menyatakan bahan ajar yang telah dikembangkan ini dapat meningkatkan motivasi belajar tentang museum.



## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang museum serta meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar melalui pengembangan bahan ajar museologi berbasis museum pada mahasiswa prodi SPI Fakultas ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Secara teoritis hasil pengembangan model bahan ajar museologi berbasis museum yang telah disusun ini dapat dijadikan salah satu referensi bagi para dosen atau peneliti yang berminat melakukan penelitian pengembangan bahan ajar yang sama dengan penelitian pengembangan ini.
2. Secara praktis bahan ajar museologi berbasis museum yang telah disusun dan telah truji keefektifan dan kelayakannya ini secara langsung dapat dijadikan alternatif bahan ajar yang tepat oleh para dosen pengampu mata kuliah museologi Prodi SPI Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu khususnya. Dengan menggunakan bahan ajar ini secara tepat diharapkan pemahaman tentang museum sebagai pusat sejarah lebih mendalam serta motivasi mahasiswa dalam belajar tentang museum dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. Di Seputar Sejarah dan Pendidikan Sejarah. Jurnal Informasi VOL 37No1
- Aman. 2013. Konsep Pembahasan dan Evaluasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Yogyakarta. Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNY
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses. Jakarta: BSNP
- Badudu, JS dan Sultan M. Zein. 2004 Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman
- Chabib Thoha dkk. 1999. *Metodologi Pengajaran Agama*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- DEPDIKNAS, 2008. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*RPP*). Jakarta : Depdiknas
- , 2006a. Pedoman Penulisan Buku Pelajaran, Penjelasan Standar *Mutu Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- , 2006b. Pemilihan dan Pemanfaatan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi *Syarat Kelayakan*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- , 2006b. Kumpulan Permendiknas Tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) dan Panduan KTSP: Panduan Penusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Sekolah Menengah. Jakarta: Depdiknas Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- E. Mulyasa. 2007. *KTSP*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

- , 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Junaidi, Ilham. 2017. *Museum dalam perspektif pariwisata dan pendidikan*. Dinas kebudayaan dan pariwisata provinsi Sulawesi selatan.
- Lazmihfa, Herman J. Waluyo, Samsi Haryanto (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah (Modul) Berbasis Diorama Museum Benteng Vredenburg untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*. Vol 15, No 2. *Jurnal Historika*. <https://jurnal.uns.ac.id/historika/article/view/29378>
- Moore, Kenneth D. 2005. *Effective instructional strategies: From theory to practice*. London: Sage Publications.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Miles, M. B., and Huberman, A. M. *Qualitative data Analysis An Expanded Sourcebook*. 2nd ed. Thousand Oaks, Calif : Sage, 1994
- Novali, Rizki Aditya. 2016. *Skripsi pemanfaatan museum mini sebagai sumber belajar mahasiswa sejarah di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang*
- Pinasti, V Indah Sari. 2010. *Penggunaan Museum Sebagai Modul Pembelajaran Out Class*. Jurnal Istorika Vol VIII No I September
- Puspitasari, Arum. 2014. *Penerapan Ketentuan Pemerintah Untuk Pendirian Museum di Indonesia kajian kasus-kasus Museum di Yogyakarta*. Tesis. Universitas Gadjah Mada.

- Pramudya, Wahyu. 2001. Mengenal Filsafat Pendidikan Paulo Freire: Antara *Banking Concept of Education*, *Problem Posing Method* dan Pendidikan Kristen di Indonesia. Jurnal Veritas
- Reigeluth, C. M. (Editor). 1983. *Instruksional-Desain Theories and Models: An Overview Of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associated Publishers.
- Sardini, Sri Buwono dan Parijo. 2013. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN Pontianak”. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 2. No 7. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Schouten. Pengantar Didaktik Museum. 1991/1992 Direktorat Jendral Kebudayaan
- Supardi. 2013. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta. Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNY.
- Saukah, Ali. 1996. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian, Edisi Ketiga*. Malang: IKIP Malang Press
- Somantri dan Muhidin, 2006. *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*, Bandung: Pustaka Setia.
- 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>

- Yuberti, 2014. Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. Lampung. AURA
- Zulkarnain. 2013. Upaya Kreatif Dalam Pengembangan Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta. Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNY.
- Zuriah, Nurul. Hari Sunaryo dan Nerbani Yusuf. 2016. IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. Jurnal Dedikasi Vol 13 (2016) Mei
- Sadzali, Asyhad Mufsi. 2014). Museum untuk Kebangkitan Maritim Indonesia Kajian Kritis Komunikasi Museum Bertema Maritim di Indonesia. Tesis. Universitas Gadjah Mada
- Findlen, Paula (1989). *"The Museum: its classical etymology and renaissance genealogy". Journal of the History of Collections.*).

### **Peraturan**

Kode etik ICOM untuk Museum 2007

Peraturan Pemerintah No 66 Tahun 2015 Tentang museum