

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik di satuan pendidikan. Peraturan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 mengenai penerapan Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran sejarah menyangkut, sebagai berikut: (1) menumbuhkembangkan kesadaran sejarah bagi peserta didik; (2) menumbuhkembangkan pemahaman tentang diri sendiri; (3) menumbuhkembangkan pemahaman kolektif sebagai bangsa; (4) menumbuhkembangkan rasa bangga atas kegemilangan masa lalu; (5) menumbuhkembangkan rasa nasionalisme dan patriotisme; (6) menumbuhkembangkan nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan lingkungan hidup; (7) menumbuhkembangkan nilai-nilai kebhinekaan dan gotong royong; (8) menumbuhkembangkan pemahaman tentang dimensi manusia, yakni menganalisis pemikiran, suasana kebatinan, tindakan, dan karya yang memiliki makna sejarah; (9) menumbuhkembangkan pemahaman tentang dimensi ruang mengenai menganalisis peristiwa secara lokal, nasional, dan global; (10) menumbuhkembangkan pemahaman tentang waktu, yang meliputi masa lalu, masa kini, dan masa mendatang, serta menganalisis perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan kehidupan manusia; (11) melatih kecakapan berpikir diakronis, sinkronis, kausalitas, imajinatif, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, dan multiperspektif; (12) melatih keterampilan mencari sumber (heuristik), kritik dan seleksi sumber (verifikasi), analisis dan sintesis sumber (interpretasi), dan penulisan sejarah (historiografi); (13) melatih keterampilan mengolah informasi sejarah secara non digital maupun digital dalam berbagai bentuk aplikasi sejarah, rekaman suara, film dokumenter, foto, maket, *vlog*, *story board*, *timeline*, infografis, videografis, komik, poster, dan lain-lain (Kemendikbudristek, 2022; Warto et al., 2020).

Menurut Widja (dalam Dratriarawati, 2014) mengemukakan peristiwa sejarah terjadi hanya sekali akan lenyap begitu saja, yang tersisa hanya jejak-jejak peristiwa kemudian diolah menjadi sumber dalam menyusun sejarah atau disebut peninggalan sejarah. Tentunya pengajaran sejarah ditujukan untuk membantu

peserta didik dalam memahami peristiwa sejarah secara lebih menarik melalui peninggalan sejarah. Menurut Mursi et al. (2019) mengemukakan sejarah merupakan kesadaran tentang masa lampau yang penuh makna sehingga dapat diambil peristiwa tersebut untuk menghasilkan suatu gagasan maupun kreativitas sebagai sumber pemecahan masalah-masalah masa kini, setelahnya akan direalisasikan untuk harapan di masa mendatang. Menurut Kartodirdjo (dalam Nikmah, 2021) mengemukakan sejarah memiliki dua aspek penting dalam pembelajaran. Pertama, secara subjektif sejarah diartikan sebagai suatu bangunan yang disusun oleh sejarawan sesuai dengan uraian maupun cerita. Kedua, secara objektif sejarah diartikan suatu kejadian peristiwa yang diproses berdasarkan aktualisasi dalam bingkai data sejarah dan alur yang disampaikan dari sumber-sumber sejarah dengan hasil akhir disertakan kesimpulan informasi secara utuh.

Melalui museum secara langsung peserta didik akan mendapatkan informasi pada peninggalan-peninggalan benda bersejarah, sebagaimana proses ini membantu pemahaman belajar yang biasa hanya didapatkan dari materi buku ajar sejarah. Museum berfungsi untuk memamerkan benda-benda koleksi dari peninggalan masa lampau guna untuk melestarikan warisan budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai studi, penelitian, dan rekreasi. Faktanya museum hanya dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan dan pemeliharaan benda-benda peninggalan sejarah, serta hanya sebagai monumen penghias kota bagi sebagian besar masyarakat bahkan kalangan pendidik. Tentunya keberadaan museum sebaiknya dimanfaatkan untuk mempermudah memperoleh informasi karena penyajiannya yang bersifat secara faktual (Randa et al., 2020).

Museum merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menambah pengalaman belajar secara langsung melalui bangunan, peninggalan bersejarah, dan historiografi museum. Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum sangatlah penting karena keberadaannya mampu menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan semangat kebangsaan, demokrasi, cinta tanah air, dan kreativitas. Museum memiliki manfaat sebagai sarana pendidikan, oleh karena penyajian koleksi-koleksi sejarah di museum dapat dijadikan sumber belajar oleh para guru, khususnya guru sejarah (Sari & Marzuki, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua MGMP Sejarah Kota Palembang mengatakan bahwa dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar, peserta didik diajak mengunjungi museum pada saat melaksanakan Ujian Tengah Semester (UTS). Peserta didik diberikan tugas melalui pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Untuk mengerjakan tugas tersebut guru menjelaskan materi sejarah yang berkaitan dengan museum sebagai sumber belajar (Wawancara Erman, 13 Mei 2023). Lanjut pada hasil survei *google form* pada 23 Mei 2023 yang ditujukan untuk MGMP Sejarah Kota Palembang sebanyak lima guru menjawab bahwa museum sebagai sumber belajar sejarah seringkali dimanfaatkan untuk peserta didik. Bahkan jawaban dari mereka menganggap bahwa museum memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Namun, untuk mengunjungi museum para guru memiliki kendala yang meliputi masalah waktu, keuangan, risiko perjalanan, dan pemberian izin dari pihak sekolah. Berkaitan permasalahan tersebut, berbagai guru sejarah khusus Kota Palembang masih belum banyak memanfaatkan museum sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah.

Permasalahan ini sangat penting karena museum memiliki koleksi-koleksi benda bersejarah yang dapat dikaitkan sebagai sumber belajar pada materi sejarah sesuai dengan konteks pembahasan. Guru mengajak peserta didik mengunjungi museum untuk menghilangkan kejenuhan belajar yang biasa hanya berpatokan pada ruang kelas dan buku teks (Kissel et al., 2019; Oktaviani et al., 2020). Salah satu upaya guru sejarah untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dengan cara memanfaatkan Museum Negeri Balaputra Dewa. Museum ini terletak di Kota Palembang, keberadaannya menyajikan sepuluh jenis koleksi, diantaranya geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika, filologika, keramologika, seni rupa, dan teknologi modern. Hal ini menjadi penting karena penyajian koleksi Museum Negeri Balaputra Dewa sangat lengkap apabila guru memanfaatkan sebagai sumber belajar, khususnya guru sejarah. Keadaan ini juga dapat membantu guru sejarah lebih mudah memperkenalkan peserta didik mengenai sajian koleksi-koleksi benda bersejarah di Sumatra Selatan. Tentunya kunjungan belajar antara guru dan peserta didik ke Museum Negeri Balaputra Dewa sebagai penambah wawasan belajar dalam meningkatkan pengetahuan yang

diperoleh lebih mendalam dan mempermudah pemahaman belajar tentang sejarah (Astuti & Suryadi, 2020).

Museum Negeri Balaputra Dewa adalah sebuah museum dengan kategori umum dengan berbagai koleksi-koleksi museum dapat digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah. Pameran dalam koleksi museum menggambarkan dan menjelaskan zaman prasejarah, pra-Sriwijaya, Kedatuan Sriwijaya, Kesultanan Palembang, Kolonialisme Belanda, Pendudukan Jepang, dan revolusi fisik kemerdekaan (1945-1949) di Sumatra Selatan. Kumpulan benda-benda bersejarah tersebut dapat memperkaya kurikulum pendidikan dan menyesuaikan kompetensi dasar pendidikan yang tertera dalam materi bahan ajar, terkhusus Sekolah Menengah Atas (SMA).

Koleksi Museum Negeri Balaputra Dewa dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar memiliki keterkaitan dengan materi sejarah yang terdapat pada Kurikulum Merdeka. Lingkup materi dalam mata pelajaran sejarah yang tertera pada Kurikulum Merdeka, sebagai berikut; a) Pengantar Ilmu Sejarah; b) Asal-Usul Nenek Moyang dan Jalur Rempah di Indonesia; c) Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia; d) Kerajaan Islam di Indonesia; e) Kolonisasi dan Perlawanan Bangsa Indonesia; f) Pergerakan Kebangsaan Indonesia; g) Pendudukan Jepang di Indonesia; h) Proklamasi Kemerdekaan Indonesia; i) Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan; j) Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin; k) Pemerintahan Orde Baru; dan l) Pemerintahan Reformasi. Fokus penelitian yang dikaitkan dengan Museum Negeri Balaputra Dewa adalah asal-usul nenek moyang dan jalur rempah di Indonesia serta Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan dikorelasikan pada sub-materi tentang masa prasejarah Sumatra Selatan hingga Kedatuan Sriwijaya.

Peserta didik dapat berlatih menganalisa peristiwa sejarah berdasarkan bukti sejarah melalui gambaran nyata pada benda-benda peninggalan masa lampau. Situasi ini mengarahkan pada proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien (Mintartik et al., 2022). Guru tidak hanya berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada peserta didik, akan tetapi lebih penting merunjuk bagaimana memfasilitasi agar peserta didik belajar (Görmez, 2020). Hal ini berlatar belakang dari penerapan Kurikulum

Merdeka Belajar memberikan suatu kebebasan belajar kepada peserta didik dalam memilih pembelajaran yang menarik untuk dipelajari. Konsep pembelajaran melalui museum dapat menjadi solusi bagi guru sejarah untuk menghasilkan proses belajar yang kreatif dan inovatif bagi peserta didik (W. Sanjaya, 2017).

Fokus penelitian ini merujuk pada pemanfaatan museum sebagai sumber belajar oleh guru sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Palembang. Guru sejarah yang memanfaatkan museum sebagai sumber belajar memiliki keunikan dan perbedaan pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik. Guru dan peserta didik melibatkan pembelajaran ke museum melalui dua metode, pertama guru memberikan tugas pembelajaran mengunjungi museum dengan cara *city tour*. Jadi guru memperkenalkan koleksi-koleksi museum dari pembelajaran yang sudah diajarkan kepada peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan untuk melihat benda-benda secara faktual dengan biasa hanya penjelasan melalui buku teks. Kedua, guru sejarah memanfaatkan museum pada saat pelaksanaan kegiatan, seperti seminar, perlombaan, dan pameran benda-benda di museum. Peserta didik yang menjadi bagian dari kegiatan adalah orang-orang yang terpilih dan memiliki pengetahuan di atas rata-rata. Kehadiran mereka akan menambah wawasan tentang peninggalan-peninggalan masa lampau yang tersaji di museum (Wawancara Juariah; Nidar; Yani, 07 Agustus 2023).

Konsep pembelajaran guru sejarah yang menarik dengan memanfaatkan museum sebagai kegiatan pembelajaran tentunya menjadi bagian penting untuk menumbuhkan rasa minat belajar bagi peserta didik. Ironisnya museum masih belum banyak dimanfaatkan secara maksimal oleh guru sejarah. Padahal keberadaannya menyajikan berbagai koleksi-koleksi peninggalan sejarah yang menarik, sebagaimana mempermudah peserta didik memperoleh informasi secara mendalam karena penyajiannya bersifat faktual. Dengan pembelajaran tersebut, mereka akan lebih mengetahui tentang sejarah kedaerahannya.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada latar belakang, maka pokok permasalahan merujuk pada proses pembelajaran guru sejarah dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah. Dengan memperdalam permasalahan ini, peneliti telah melakukan suatu survei dengan menyebarkan

kuesioner yang mempertanyakan seputar kegiatan mengajar guru sejarah, seperti strategi metode mengajar, penyajian materi ajar, dan sumber belajar yang dimanfaatkan guru sejarah. Hasil dari survei menunjukkan bahwa pemanfaatan Museum Negeri Balaputra Dewa sebagai sumber belajar hanya dimanfaatkan apabila terdapat program yang direncanakan oleh guru sejarah maupun pihak luar, seperti *city tour*, lomba, dan seminar. Kendala yang dihadapi guru sejarah adalah waktu kunjungan dan izin dari pihak sekolah, sehingga peneliti tertarik untuk mengulas pembelajaran sejarah yang melibatkan museum dapat digunakan oleh guru sejarah secara efektif dan efisien. Untuk membatasi penelitian ini agar tidak melebar jauh dari fokus permasalahan, maka penelitian ini merujuk pada tiga sekolah yang telah memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah, yang meliputi SMAN 6 Palembang, SMAN 18 Palembang, dan SMAN 22 Palembang.

Pemanfaatan diartikan sebagai suatu proses atau cara yang mengarah pada perbuatan memanfaatkan, sedangkan museum sebagai penyajian koleksi-koleksi peninggalan masa lampau. Arti dari kedua makna tersebut memiliki hubungan yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar di sekolah. Proses yang dimanfaatkan Museum Negeri Balaputra Dewa sebagai sumber belajar sejarah oleh guru sejarah adalah kegiatan guru yang melaksanakan pembelajaran secara langsung mengunjungi museum dengan peserta didik. Artinya, guru menyajikan dan menerangkan pembelajaran melalui koleksi-koleksi yang tersaji di museum, sedangkan peserta didik mengamati proses pembelajaran tersebut.

C. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti, berbagai temuan permasalahan disajikan, diantaranya:

1. Bagaimana pelaksanaan penerapan metode pengajaran guru sejarah pada saat mengunjungi Museum Negeri Balaputra Dewa sebagai kegiatan belajar bagi peserta didik?
2. Bagaimana upaya guru sejarah memanfaatkan Museum Negeri Balaputra Dewa sebagai sumber belajar sejarah bagi peserta didik?
3. Apakah pemanfaatan Museum Negeri Balaputra Dewa sebagai sumber belajar sejarah dapat memunculkan proses pembelajaran sejarah yang bermakna?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua kegunaan, yaitu secara teoritis maupun praktis. Mengenai kegunaan penelitian ini akan dijelaskan, sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber rujukan penelitian sejenis. Tujuannya untuk meningkatkan perkembangan khazanah ilmu pengetahuan dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah. Kegunaan penelitian ini juga dapat mengenali keberadaan Museum Negeri Balaputra Dewa yang ada di Kota Palembang.

2. Kegunaan Praktis

a) Kegunaan bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber bacaan bagi mahasiswa untuk memperkaya pengetahuan mengenai makna dari pembelajaran memanfaatkan museum. Tujuannya untuk mempertahankan dan melestarikan identitas sejarah kedaerahan, sebagaimana telah tertuang dalam tujuan pendidikan nasional.

b) Kegunaan bagi Guru

Kegunaan penelitian ini bukan hanya dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa saja, melainkan juga secara umum dapat berguna bagi para guru sejarah, sedangkan secara khusus berguna bagi dunia pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran sejarah berbasis museum untuk peserta didik di Sekolah Menengah Atas.

c) Kegunaan bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi penyelenggara pihak sekolah untuk memanfaatkan museum menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan, karena dapat membantu merumuskan program-program berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler dengan berpatokan pada kearifan budaya lokal dan sejarah lokal. Keadaan ini tidak terlepas dari proses pembelajaran hanya terbelenggu dalam ruang belajar sekolah, tanpa memanfaatkan benda-benda bersejarah yang terdapat di museum.

E. Kebaharuan Penelitian (*State of the Art*)

Pengertian *state of the art* dapat diartikan sebagai suatu penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan informasi, kemudian melakukan *review* artikel ilmiah dari berbagai kumpulan jurnal terakreditasi. Untuk memperoleh hasil *review* secara maksimal penelitian ini melihat adakah ketidaksinambungan atau *gap* antara penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga hasil temuan tersebut dapat digunakan dalam menentukan posisi penelitian. Berikut ini hasil *review* artikel yang dilakukan oleh peneliti, disajikan pada tabel 1.1, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jurnal pendukung penelitian

Tahun	Peneliti	Metode	Kesimpulan	Keterangan
2022	Birsyada et al., Diakronika Journal/ 22(1)/ Sinta 2. Judul penelitian “Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum di Sekolah”.	Metode Sejarah	Museum menawarkan berbagai sisi yang kompleks dan komprehensif khususnya dalam hal visualisasi, interpretasi dan generasi dalam menggambarkan sebuah peristiwa sejarah.	Pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>virtual tour</i> berbasis museum dapat membantu pemahaman peserta didik lebih mendalam, oleh karena pengemasan yang lebih lengkap.
2021	Sari dan Marzuki. Jurnal Pendidikan Indonesia/ 10(2)/ Sinta 2. Judul penelitian “ <i>Utilization of The Dewantara Kirti Griya Museum as a Learning Resource for Civic Education to Cultivate Creative</i> ”	Metode Kualitatif Deskriptif	Museum Dewantara Kirti Griya dapat dijadikan sebagai sumber belajar PKn melalui koleksi, bangunan dan kegiatan yang diselenggarakan di Museum Dewantara Kirti Griya. Kendala yang dihadapi adalah kurangnya tenaga pendidik museum dan luas bangunan museum yang tidak mencukupi untuk	Museum menyajikan bentuk nilai-nilai perjuangan dan ajaran kehidupan, baik melalui pendidikan maupun wawasan kebangsaan. Keberadaan museum memiliki banyak manfaat terhadap penggalan ilmu pengetahuan bagi anak-anak sekolah. Mereka diajak untuk bermain di museum

Thinking Skills".

jumlah pengunjung secara bersama-sama untuk meningkatkan rasa solidaritas antar sesama teman.

jumlah pengunjung yang banyak. Upaya ini untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi yaitu penyediaan *barcode* pada koleksi museum dan pemanfaatan *Grand Hall* untuk kegiatan yang mengundang banyak peserta.

2021	Aritenang et al. <i>Journal of Regional and City Planning/ 32(2) / Sinta 1.</i> Judul penelitian "Assessing Participatory Practices in a Cultural Preservation Workshop of the Sriwijaya Museum".	Metode Kualitatif Studi Kasus	Pelestarian warisan budaya dan pengelolaan museum lokal masih bersifat konvensional, serta kurang didukung oleh teknologi canggih. Untuk itu, peran masyarakat sangat dibutuhkan dalam memajukan serta melestarikan peradaban masa lalu. Pentingnya partisipasi masyarakat dan generasi muda akan membawa perubahan ke arah yang lebih positif. Hal ini didukung adanya gambar digital artefak diproduksi menggunakan alat digital berbasis situs web, proses ini akan menciptakan rasa menghargai terhadap benda-benda bersejarah di museum.	Museum bukan hanya menyajikan informasi mengenai kehidupan di masa lampau, melainkan museum dapat mengarahkan peran masyarakat dan generasi muda dalam melestarikan warisan budaya sebagai rasa peduli atau kesadaran terhadap peninggalan benda-benda bersejarah.
2020	Baron et al.	Metode Kualitatif	Hasil sajian yang menekankan eks-	Pembelajaran guru bukan hanya

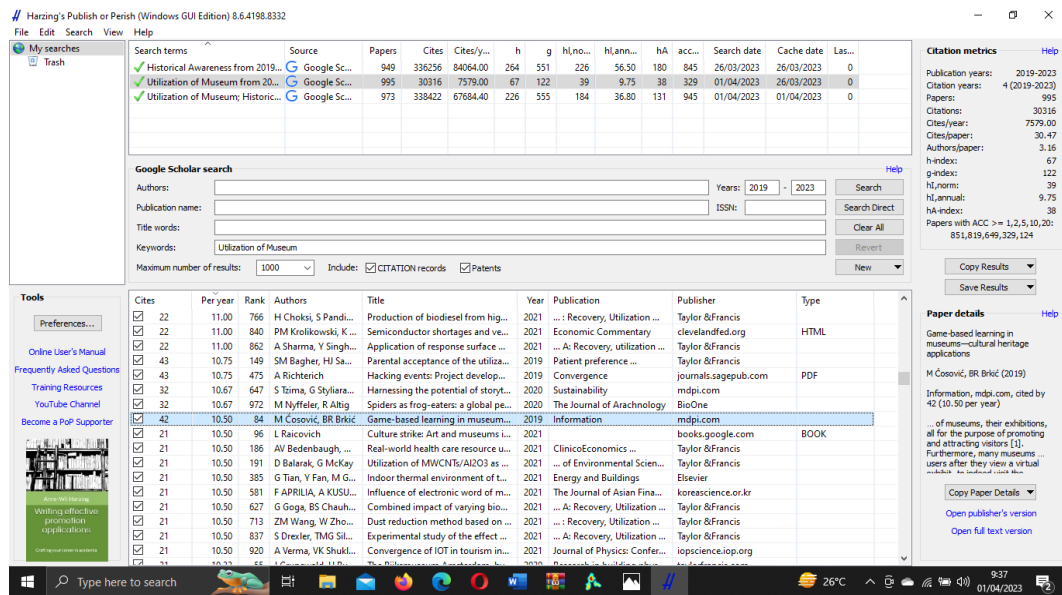
	<p><i>Journal of Teacher Education/ 71(4)/ Sage Journal-Q1.</i></p> <p>Judul penelitian “<i>What Teachers Retain from Historic Site Based Professional Development</i>”.</p>		<p>plorasi dengan kaitannya pada konten, pengetahuan konten pedagogik, bekerja dengan teman sebaya, interaksi dengan situs bersejarah, dan ke-mauan memper-timbangkan kem-bali informasi se-jarah. Diskusi ini menawarkan per-timbangan tentang jaringan HSBPD sebagai sistem ku-mulatif dan cara kerja guru di tempat dapat memper-dalam pemahaman kita tentang be-kerja dengan sum-ber sejarah kom-pleks serta mem-buat perubahan kurikuler yang le-bih besar.</p>	<p>berpusat pada metode mengajar di dalam kelas, namun guru juga dapat memanfa-atkan pembelaja-ran di luar kelas. Tentunya hal ini dapat mempero-leh pembelajaran yang lebih mena-rik untuk peserta didik.</p>
2019	<p>Kissel et al.</p> <p><i>Journal of Social Studies Research/ 43(4)/ Elsevier-Q2</i></p> <p>Judul penelitian “<i>Museums as mentor texts: Preservice teachers analyze informational text structures and features present in a historical museum</i>”.</p>	<p>Metode Kualitatif Studi Kasus</p>	<p>Melalui pengala-man mengunjungi museum membe-rikan manfaat pen-didikan bagi calon guru. Pengalaman ini: 1) <i>preservice</i> yang diizinkan gu-ru untuk pemerik-sa struktur teks informasi dan fitur dalam pengaturan selain buku, dan 2) mendorong calon guru untuk meme-riksa bagaimana penulis museum menggunakan st-ruktur ini untuk menyampaikan be-beberapa isu sosial</p>	<p>Guru yang mem-berikan bahan a-jar kepada pe-rserta didik bukan hanya berpatokan pada buku. Guru juga dapat me-manfaatkan mu-seum sebagai sa-rana belajar pe-rserta didik dengan menyesuaikan pa-da konteks pem-belajaran yang di-ajarkan. Upaya ini untuk memuncul-kan proses belajar yang menarik ba-gi guru sejarah.</p>

kontemporer dan kritis. Belajar tentang sejarah dan bagaimana sejarah ditulis, tidak harus terbatas pada ruang kelas atau buku. Museum menyediakan ruang komunitas yang unik untuk sejarah, meleleh huruf, dan pemikiran kritis untuk menggabungkan kemungkinan tidak terbatas untuk belajar dengan cara yang relevan, tepat waktu, dan bermakna bagi peserta didik.

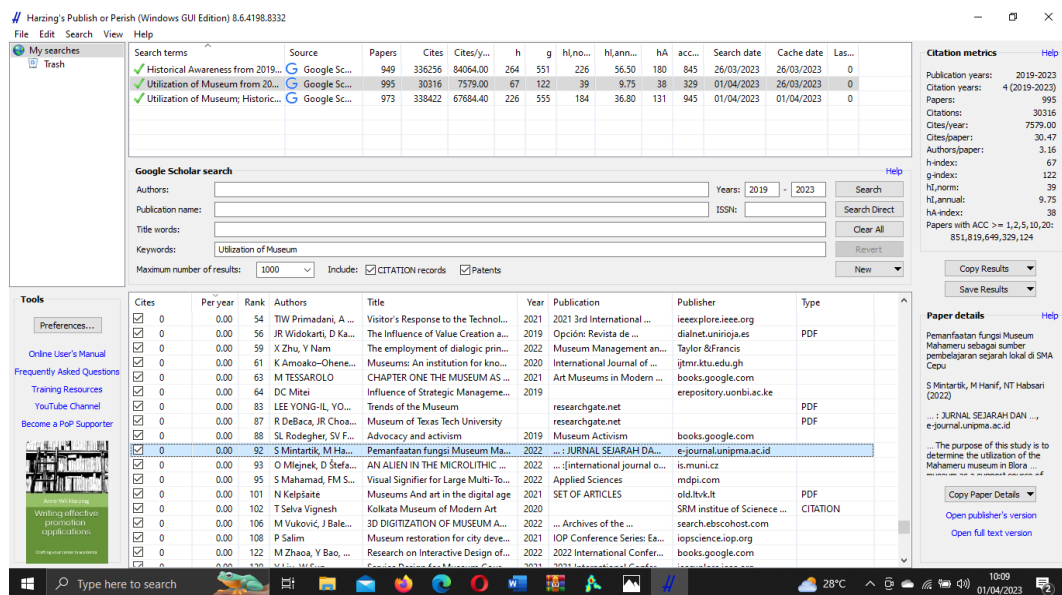
Dari uraian penjabaran jurnal-jurnal penelitian di atas, peneliti menemukan suatu *novelty* mengenai pemanfaatan museum dapat secara langsung dikaitkan pada mata pelajaran di sekolah. Keunikan yang terdapat pada koleksi-koleksi museum yang tersaji sepenuhnya memiliki manfaat berarti bagi guru maupun peserta didik. Benda bersejarah yang tersaji di museum dapat menjadi sumber belajar karena keterkaitannya dengan materi yang dikembangkan dalam kurikulum. Mengenai penelitian di Museum Negeri Balaputra Dewa sama sekali belum diteliti oleh peneliti terdahulu sebagai kajian di bidang pendidikan, sehingga peneliti melakukan kajian berjudul “Pemanfaatan Museum Negeri Balaputra Dewa sebagai Sumber Belajar Sejarah oleh Guru Sejarah di Kota Palembang”.

Peneliti juga menggunakan aplikasi *Publish or Perish* (PoP) dan *VOSviewer* untuk membantu menemukan sebuah *novelty* dalam penelitian ini. *Publish or Perish* (PoP) merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai temuan jurnal-jurnal internasional maupun nasional. Temuannya menyesuaikan apa yang hendak dicari oleh para peneliti, kemudian menggunakan aplikasi *VOSviewer* untuk membantu menemukan suatu kebaharuan temuan terbaru mulai dari tahun yang dicari oleh peneliti. Temuannya juga membantu untuk menemukan kata kunci apa saja yang

belum diteliti bagi kalangan para peneliti saat ini. Berikut ini disajikan gambar sebagai rujukan referensi dalam kajian penelitian oleh peneliti.



Gambar 1.1 Game-Based Learning in Museums-Cultural Heritage Applications (Sumber: Publish or Perish (PoP), diunduh pada 01 April 2023).



Gambar 1.2 Pemanfaatan fungsi Museum Mahameru sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal di SMA Cepu (Sumber: Publish or Perish (PoP), diunduh pada 01 April 2023).

Harzing's Publish or Perish (Windows GUI Edition) 8.6.4198.8332

File Edit Search View Help

My searches

Search terms Source Papers Cites Cites/y... h g h/no... h/ann... hA acc... Search date Cache date Las...

Search terms	Source	Papers	Cites	Cites/y...	h	g	h/no...	h/ann...	hA	acc...	Search date	Cache date	Las...
Historical Awareness from 2019...	Google Sc...	949	336256	84064.00	264	551	226	56.50	180	845	26/03/2023	26/03/2023	0
Utilization of Museum from 20...	Google Sc...	995	30316	7579.00	67	122	39	9.75	38	329	01/04/2023	26/03/2023	0
Utilization of Museum; Histori...	Google Sc...	973	338422	67684.40	226	555	184	36.80	131	945	01/04/2023	01/04/2023	0

Google Scholar search

Authors: _____ Years: 2019 - 2023 Search

Publication name: _____ ISSN: _____ Search Direct

Title words: _____ Clear All

Keywords: Utilization of Museum Revert

Maximum number of results: 1000 Include: CITATION records Patents New

Tools

Preferences...

Online User's Manual

Frequently Asked Questions

Training Resources

YouTube Channel

Become a PoP Supporter

Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year	Publication	Publisher	Type
1	1.00	464	G Suparna, IG Riana	Determinan Revisit Intention Pen...	2022	EKUITAS (Jurnal Ekonomi ...	ejournal.stiesia.ac.id	
1	1.00	495	L Rozzypalová, R.R...	Individual Movements and Habit...	2022	Acta Orthologica	BioOne	
3	1.00	588	W Shiferaw, T Bek...	Phenology of the alien invasive pl...	2020	Polish Journal of Ecology	BioOne	
3	0.75	336	SE Johnson	Utilization of diagnostic SNP mar...	2019		search.proquest.com	
2	0.67	17	K Koo, Y Heo, H Lee	A Basic Study on the Spatial Cog...	2020	International Journal of S...	gypress.com	PDF
2	0.67	29	S Sarkowi	Peran Generasi Milenial dalam Pe...	2020	Criketra: Jurnal Pendidik...	ejournal.unsri.ac.id	
2	0.67	167	IKA Putera, AAAP ...	Perancangan Aplikasi Media Inter...	2020	... Visual & Multimedia	publikasi.dinus.ac.id	
2	0.67	774	N Eaton	Travel, Art and Collecting in Sout...	2020		books.google.com	BOOK
1	0.50	82	R KOHL, J HALTER	Challenging white supremacy: A ...	2021	... and Practice: The Emer...	themuseumsscholar.org	PDF
1	0.50	85	Y Guo	Research on Educational Function...	2021	1st International Conferen...	atlantis-press.com	
1	0.50	107	LP Fan, TH Chu	Optimal Planning Method for Lar...	2021	Applied Sciences	mdpi.com	
1	0.50	109	F Nikmah	Pemanfaatan Museum Glagah Wangi ...	2021	Kebudayaan	jurnalpuslitjkkdkbud.kem...	
1	0.50	212	S Trolui	Teens Challenged to Re-Think the...	2021	Higher Education Studies	ERIC	
1	0.50	259	CY Limsui	Perurgia: A First-Person Strategy ...	2021	HCI in Games: Serious an...	Springer	
2	0.50	260	G Pollnitz, M Schr...	Uncovering the illegible: multi-an...	2019	Heritage Science	Springer	HTML
2	0.50	381	AM Galangi, AL E...	Ethnobotanical Study of Some Use...	2019	... Nat. Hist. Museum J ...	researchgate.net	PDF
2	0.50	425	F Mansourkhani, ...	Value-added utilization of pyrolys...	2019	Fullerenes ...	Taylor & Francis	

Citation metrics

Publication years: 2019-2023

Citation years: 4 (2019-2023)

Papers: 995

Citations: 30316

Cites/year: 7579.00

Cites/paper: 30.47

Authors/paper: 3.16

h-index: 67

g-index: 122

h1norm: 39

h1annual: 9.75

hA-index: 38

Papers with ACC >= 1, 2, 5, 10, 20: 851, 819, 649, 329, 124

Copy Results

Save Results

Paper details

Pemanfaatan Museum Glagah Wangi Demak sebagai Wadah Peninggalan Kerajaan Demak

F Nikmah (2021)

Kebudayaan, Jurnalpuslitjkkdkbud.kemdikbud.go... cited by 1 (0.50 per year)

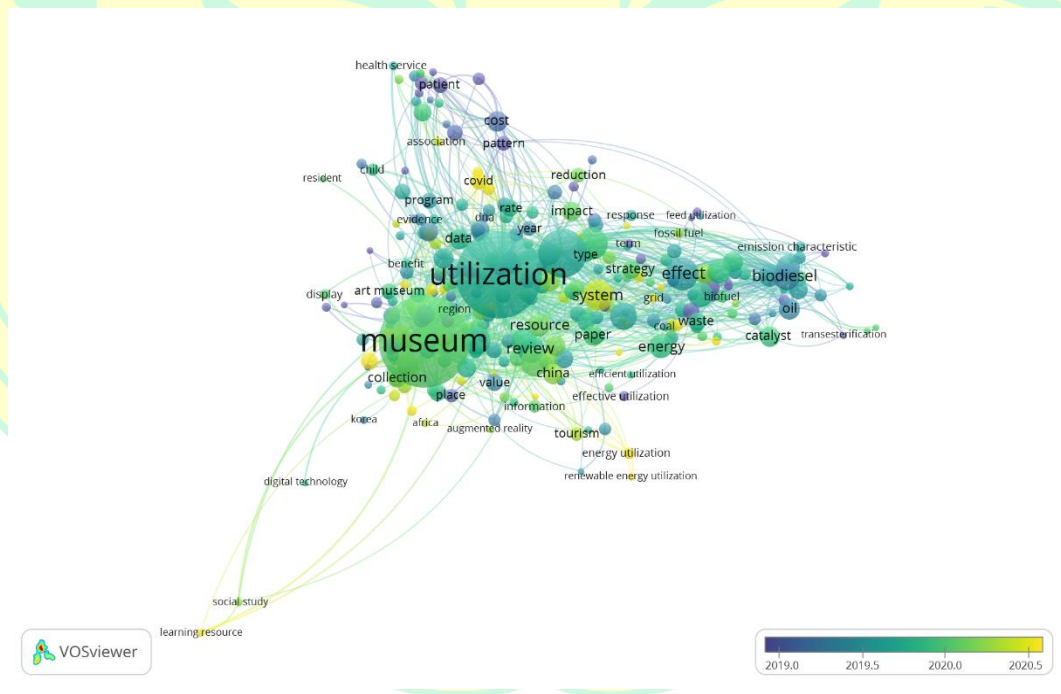
... Museum for community, (2) the history of Demak Kingdom, and (3) artefacts of Demak Kingdom that are stored in Glagah Wangi Museum

Copy Paper Details

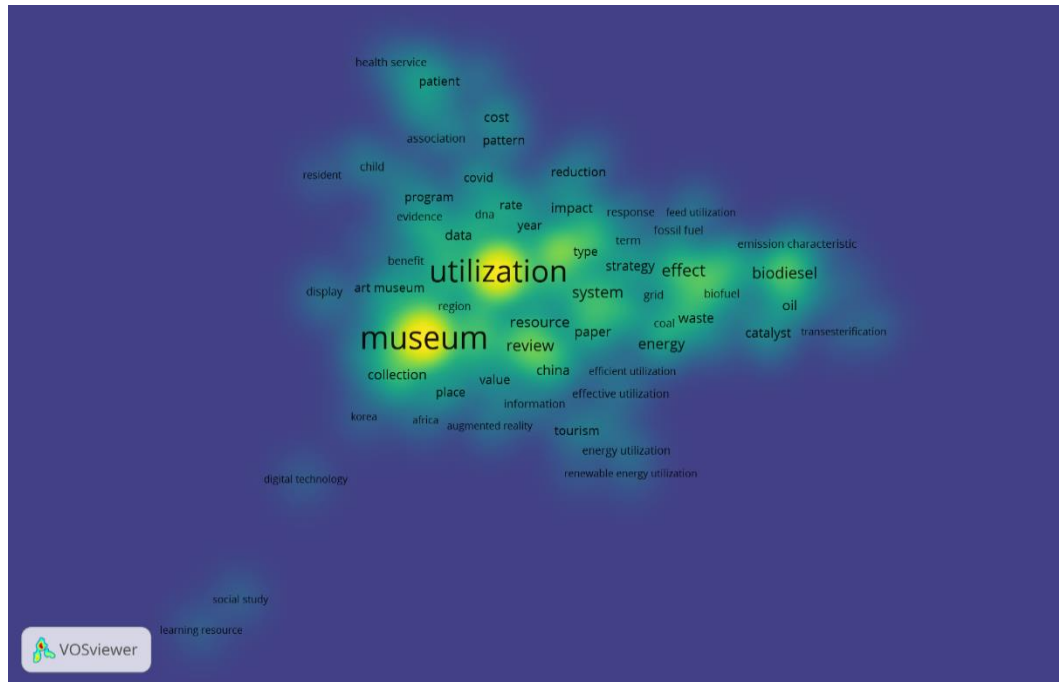
Open publisher's version

Open full text version

Gambar 1.3 Pemanfaatan Museum Glagah Wangi Demak sebagai wadah peninggalan Kerajaan Demak (Sumber: *Publish or Perish* (PoP), diunduh pada 01 April 2023).



Gambar 1.4 Overlay Visualization (Sumber: *VOSviewer*, diunduh 01 April 2023).



Gambar 1.5 *Density Visualization* (Sumber: *VOSviewer*, diunduh 01 April 2023).

Berdasarkan hasil analisis menggunakan aplikasi *Perish or Publish* dan *VOSviewer* dengan *keywords* yakni *utilization of museum* disimpulkan bahwa telah banyak dilakukan penelitian terdahulu, mulai rentang tahun 2019-2023. Dengan demikian, *keywords* yang masih memungkinkan untuk diteliti adalah *learning resource*, *school*, *heritage*, *history*, *study*, *student*, dan *education*.