

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Masalah Penelitian .....	7
C. Fokus Penelitian .....	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
1. Tujuan Penelitian .....	8
2. Kegunaan Penelitian .....	8
E. Kerangka Konseptual .....	9
1. Hakikat Museum .....	9
a. Museum untuk Pendidikan .....	13
2. Hakikat Sumber Belajar Sejarah .....	14
3. Kurikulum 2013.....	21
<b>BAB II METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	24
1. Museum Keprajuritan Indonesia.....	24

2. Visi dan Misi Museum Keprajuritan Indonesia.....	27
3. Fungsi Museum Keprajuritan Indonesia.....	28
4. Struktur Organisasi Museum Keprajuritan Indonesia.....	29
5. Fasilitas atau Sarana dan Prasarana Museum.....	30
6. Waktu Buka dan Tutup Museum.....	31
7. Biaya, Masuk, Parkir Kendaraan, dll.....	31
8. Kantor Museum.....	31
9. Informasi dan Pelayanan.....	32
10. Pramuwidya.....	32
B. Sumber Data .....	32
C. Teknik Pengumpulan Data .....	33
1. Observasi (Pengamatan).....	33
2. Wawancara.....	33
3. Studi Dokumentasi.....	34
D. Teknik Kalibrasi Keabsahan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	35
1. Reduksi Data.....	36
2. <i>Display</i> atau Penyajian Data.....	36
3. <i>Verifikasi</i> atau Penarikan Kesimpulan.....	37
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Temuan .....	38
1. Koleksi yang Dapat Dimanfaatkan Sebagai Sumber Belajar Sejarah .....	38
2. Pemanfaatan Museum Keprajuritan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Sejarah .....	42
3. Kendala dalam Memanfaatkan Museum Keprajuritan Sebagai Sumber Belajar Sejarah .....	50
4. Program Edukasi Museum Keprajuritan Indonesia .....	53
B. Pembahasan Penelitian .....	57
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	79

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>182</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	18
Gambar 2.1 Gedung Museum Keprajuritan Indonesia .....	27
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Museum Keprajuritan Indonesia .....	29
Gambar 2.3 Teknik Pengumpulan Data Triangulasi.....	35
Gambar 2.4 Teknik Analisis Data menurut Miles dan Huberman.....	37



## DAFTAR ISTILAH

### **Artefak**

Benda arkeologi atau peninggalan benda-benda bersejarah, yaitu semua benda yang dibuat atau dimodifikasi oleh manusia yang dapat dipindahkan.

### **BOP**

Program pemerintah berupa Bantuan Operasional Pendidikan.

### **BOS**

Program pemerintah berupa Bantuan Operasional Sekolah.

### **BSM**

Program pemerintah berupa Bantuan Siswa Miskin.

### **Cagar Budaya**

Warisan budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan.

### **Diorama**

Sejenis benda miniature tiga dimensi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan.

### **Fosil**

Sisa tulang belulang binatang atau sisa tumbuhan zaman purba yang telah membatu dan tertanam di bawah lapisan tanah.

### **ICOM (International Council Of Museum)**

Organisasi internasional yang mewakili museum (lembaga museum) dan para profesional museum (pekerja museum).

**KIP**

Salah satu program pemerintah untuk membantu siswa agar tidak putus sekolah melalui program Kartu Indonesia Pintar.

**Konservasi**

Upaya-upaya pelestarian ataupun perlindungan dengan cara tetap mempertahankan pemanfaatannya di masa yang akan datang.

**Museologi**

Ilmu tentang pengelolaan dan pengembangan museum.

**Panel**

Berupa papan tipis dan sebagainya, biasanya berbentuk persegi panjang, dipasang di dalam bingkai, dan berisi keterangan atau penjelasan suatu benda/koleksi.

**PKH**

Wujud nyata dalam mendukung upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui Program Keluarga Harapan bagi keluarga kurang mampu yang memiliki anak usia sekolah jenjang pendidikan dasar dan menengah.

**Replika**

Sebuah salinan atau tiruan yang sama persis dengan bentuk dan fungsi dari alat, barang atau lainnya.

**Revitalisasi**

Upaya mewujudkan kesadaran untuk menempatkan kembali makna museum dalam mencapai 3 (tiga) pilar kebijakan permuseuman Indonesia.

**Vandalisme**

Perbuatan merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lain.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara.....	87
Lampiran 2 : Transkrip Wawancara pengelola Museum Keprajuritan Indonesia .....	91
Lampiran 3 : Transkrip Wawancara Guru Sejarah .....	94
Lampiran 4 : Transkrip Wawancara Siswa SMK 3 Majalengka .....	96
Lampiran 5 : Transkrip Wawancara Siswa SMK N 19 Jakarta .....	99
Lampiran 6 : Transkrip Wawancara Siswa SMA N 48 Jakarta.....	102
Lampiran 7 : Transkrip Wawancara Siswa SMA N 93 Jakarta .....	114
Lampiran 8 : Transkrip Wawancara Siswa SMA N 113 Jakarta .....	108
Lampiran 9 : Transkrip Wawancara Siswa SMA Angkasa 2 .....	111
Lampiran 10 : Transkrip Wawancara Siswa SMA N 93 Jakarta .....	114
Lampiran 11 : Transkrip Wawancara Siswa SMA M 4 Jakarta .....	117
Lampiran 12 : Transkrip Wawancara Siswa SMK N 14 Jakarta .....	120
Lampiran 13 : Transkrip Wawancara Siswa SMK N 51 Jakarta .....	123
Lampiran 14 : Catatan Lapangan .....	126
Lampiran 15 : Surat Izin Penelitian .....	139
Lampiran 16 : Struktur Organisasi Museum Keprajuritan Indonesia .....	140
Lampiran 17 : Data Pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia Pada tahun 2012 .....	141
Lampiran 18 : Data Pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia Pada tahun 2016 .....	142
Lampiran 19 : Data Pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia Pada tahun 2017 .....	143
Lampiran 20 : Data Pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia Pada tahun 2018 .....	144
Lampiran 21 : Data Pengunjung Monumen Pancasila Sakti Pada tahun 2018 .....	145

Lampiran 22 : Tiket Masuk Museum Keprajuritan Indonesia .....	146
Lampiran 23 : Silabus.....	147
Lampiran 24 : Dokumentasi .....	173

