

Daftar Pustaka

- Adi, Irfan Waskitha. 2020. *Edukasi Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta untuk Anak-anak Melalui Cerita Bergambar*. Skripsi. FIB UGM.
- Anderson, Gail. 2006. *Museum and Relevancy*. Journal of Museum Education Volume 31 Issue 1 Spring 2006. Hlm 3-6.
- Astuti, Hera Indri. 2021. *Perancangan Game Ruang Pelarian sebagai Program Pembelajaran bagi Siswa SMP di Museum Sonobudoyo Yogyakarta*. Skripsi. FIB UGM.
- Bailey, Joy. 2012. *Planning for Community Needs* dalam “Manual of Museum Planning” dengan editor Barry Lord, Gail Dexter Lord, dan Lindsay Martin. Hlm. 66-73.
- Basyari, Asyhar. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa MAN Yogyakarta III*. ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah Edisi Maret 2019 Vol. 15 No. 1.
- Brüninghaus-Knubel, Cornelia. 2004. *Museum Education in the Context of Museum Functions* dalam “Running a Museum: A Practical Handbook” oleh Patrick J. Boylan. ICOM. Hlm. 119-132.
- Carey, Peter. 2011. *Kuasa Ramalan: Pangeran Diponegoro dan Akhir Tatanan Lama di Jawa, 1785-1855*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Carey, Peter. 2014. *Takdir: Riwayat Pangeran Diponegoro (1785-1855)*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas. Hlm. 3-17, 292-297.
- Falk, John H.. 2009. *Identity and The Museum Visitor Experience*. California: Left Coast Press, Inc.. Hlm. 157-161.
- Hein, George E. 2002. *The Significance Role of Museum Education* dalam “Learning in the Museum” oleh George E. Hein. Taylor & Francis e-Library. Hlm. 1-12.
- Herbani, Asteria. 2016. *Peran Museum Sasana Wiratama Dalam Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Masyarakat Desa Tegalrejo, Kecamatan Tegalrejo, Yogyakarta*. ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah Edisi Maret 2016 Vol. 12 No. 1
- Hooper-Greenhill, Eilean. 2007. *Museums and Education: purpose, pedagogy, performance*. New York: Routledge. Hlm. 33-34.
- ICOM. 2017. *INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS (ICOM) – Statutes*. Extraordinary General Assembly 9 Juni 2017 di Paris. Hlm. 3.
- Mork, Paal. 2004. *Marketing* dalam “Running a Museum: A Practical Handbook” oleh Patrick J. Boylan. ICOM. Hlm. 161-175.

O'Neill, Marie-Clarté dan Colette DufresneTassé. 2012. *"Best practice" or exemplary project. Education and cultural action programmes. Describe, analyse and evaluate a project.* dalam "Best Practice 1 A tool to improve museum education internationally" oleh Emma Nardi. Roma: Edizioni Nouva Cultura. ICOM-CECA. Hlm. 57-85.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum

Piacente, Maria dan Barry Lord. 2012. *Exhibitions, Interpretation, and Publik Programs* dalam "Manual of Museum Planning" dengan editor Barry Lord, Gail Dexter Lord, dan Lindsay Martin. Hlm. 88-108.

Putri, Novia Rani. 2018. *Peranan Program Amazing Race Komunitas Malam Museum Terhadap Edukasi Museum Benteng Vredeburg.* Skripsi. FIB UGM

Scott, Carroll. 2010. *Museums, the Public, and Public Value.* Journal of Museum Education Volume 35 Issue 1 Spring 2010. Hlm. 33-42.

Silberberg, Ted. 2012. *Expense Projections* dalam "Manual of Museum Planning" dengan editor Barry Lord, Gail Dexter Lord, dan Lindsay Martin. Hlm. 451-453.

Tim Penyusun. 2020. *Statistik Kepariwisata 2020.* Dinas Pariwisata DIY.

Tim Registrar. 2018. *Hasil Regristasi Museum Monumen Pangeran Diponegoro 'Sasana Wiratama'.* Dinas Kebudayaan DIY.

UNDESA. 2013. *Definition of Youth.* New York: United Nation Department of Youth and Economic and Social Affairs.

van Veldhuizen, Arja. 2017. *Education Toolkit: methods & techniques from museum and heritage education.* LCM, Erfgoedhuis Zuid-Holland, dan ICOM-CECA.

Wintzerith, Stéphanie. 2020. *About The Importance Of Words.* Jurnal ICOM Education Nomor 29. ICOM-CECA. Hlm. 11-17.

Sumber Internet

Google Arts & Culture. -. *Can You Solve This Scavenger Hunt Through the British Museum?.* Dalam laman <https://artsandculture.google.com/story/can-you-solve-this-savenger-hunt-through-the-british-museum/DAWx75ap5FKeBQ?hl=en>. Diakses pada 12 Juni 2022