

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR/FOTO</b> .....	viii
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	x
<b>INTISARI</b> .....	xi
<b>ABSTRACT</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Masalah Penelitian</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>1.4 Tinjauan Pustaka</b> .....	6
<b>1.5 Kerangka Teori</b> .....	11
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	13
<b>1.7 Organisasi Penyajian</b> .....	16
<b>BAB II MUSEUM SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PUBLIK</b> .....	18
<b>2.1 Museum Sebagai Ruang Belajar Multisensori</b> .....	18
<b>2.2 Contextual Model of Learning dalam Pembelajaran Museum</b> .....	21
<b>2.2.1 Konteks Personal</b> .....	22
<b>2.2.2 Konteks Sosial Budaya</b> .....	22
<b>2.2.3 Konteks Fisik</b> .....	23
<b>2.2.4 Relevansi CML dalam Pembelajaran Museum</b> .....	24
<b>2.3 Autentisitas dan Persepsi Pengunjung Museum</b> .....	28
<b>BAB III GAMBARAN UMUM MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN KLASTER KRIKILAN</b> .....	31
<b>3.1 Profil Umum Museum Manusia Purba Sangiran</b> .....	31
<b>3.2 Perkembangan Pengunjung Museum Sangiran</b> .....	34

<b>3.3 Struktur Tata Pamer dan Koleksi Museum Manusia Purba Sangiran</b>	
<b>Klaster Krikilan</b> .....	39
<b>3.3.1 Ruang Pamer 1 (satu): Kekayaan Sangiran</b> .....	41
<b>3.3.2 Ruang Pamer 2 (dua): Langkah-langkah Kemanusiaan</b> .....	49
<b>3.3.3 Ruang Pamer 3 (tiga): Masa Keemasan <i>Homo erectus</i> 500.000 Tahun Yang Lalu</b> .....	63
<b>3.4 Media <i>Hands-on</i> Fosil Gajah Purba di Museum Sangiran Klaster Krikilan</b> .....	68
<b>3.4.1 Objek Fosil Gajah Purba “Sentuh Aku!”</b> .....	69
<b>3.4.2 Desain Display Media <i>Hands-on</i> Fosil Gajah Purba</b> .....	74
<b>3.4.3 <i>Hands-on</i> Fosil Sebagai Media Pengalaman Belajar</b> .....	76
<b>BAB IV AKTIVITAS <i>HANDS-ON</i> FOSIL GAJAH PURBA DI MUSEUM SANGIRAN</b> .....	78
<b>4.1 Karakteristik Pengunjung dalam Perspektif Konteks Personal</b> .....	78
<b>4.2 Motivasi dan Tujuan Kunjungan</b> .....	83
<b>4.3 Respon dan Keterlibatan Aktif Pengunjung</b> .....	89
<b>4.4 <i>Contextual Model of Learning</i> pada Aktivitas <i>Hands-on</i></b> .....	96
<b>4.4.1 Konteks Personal</b> .....	96
<b>4.4.2 Konteks Sosial</b> .....	101
<b>4.4.3 Konteks Fisik</b> .....	104
<b>4.5 Tinjauan Aktivitas <i>Hands-on</i> terhadap Pembelajaran di Museum</b> .....	109
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	121
<b>5.1 Simpulan</b> .....	121
<b>5.2 Saran</b> .....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	126

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Spesimen Fosil Media <i>hands-on</i> “Sentuh Aku!” .....	69
Tabel 4. 1 Data Demografi Responden Penelitian .....	80
Tabel 4. 2 Pola Respon Pengunjung .....	92
Tabel 4. 3 Tema Respon Informan Kunci .....	94
Tabel 4. 4 Kategorisasi Tema Konteks Personal.....	100
Tabel 4. 5 Dimensi CML dalam Aktivitas Hands-on.....	108
Tabel 4. 6 Dimensi CML Aktivitas Hands-on .....	118

## DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar 2 1 Skema Contextual Model of Learning.....	26
Gambar 3. 1 Diagram Pengunjung Museum Sangiran.....	35
Gambar 3. 2 Peta Museum Sangiran Klaster Krikilan.....	40
Gambar 3. 3 Tampak depan Museum Manusia Purba Klaster Krikilan.....	41
Gambar 3. 4 Denah ruang pameran satu Museum Sangiran.....	43
Gambar 3. 5 Display informasi evolusi manusia purba.....	45
Gambar 3. 6 Diorama fosil gajah purba Sangiran.....	47
Gambar 3. 7 Display budaya homo erectus.....	48
Gambar 3. 8 Media interaktif pembentukan Situs Sangiran.....	49
Gambar 3. 9 Denah ruang pameran dua Museum Sangiran.....	52
Gambar 3.10 Display Narasi Pembabakan Bumi.....	54
Gambar 3. 11 Diorama Manusia Purba Berburu.....	62
Gambar 3. 12 Denah ruang pameran tiga Museum Sangiran.....	63
Gambar 3. 13 Diorama kehidupan manusia purba Sangiran.....	65
Gambar 3. 14 Display media hands-on fosil gajah purba “sentuh aku!”.....	68
Gambar 3. 15 Suasana aktivitas hands-on di Museum Sangiran.....	115
Gambar 4. 1 Edukator Berdiskusi dan Mengobservasi Fosil Gajah Purba.....	103

## DAFTAR SINGKATAN

CML : *Contextual Model of Learning*

MCB : Museum dan Cagar Budaya

OUV : *Outstanding Universal Value*

SOP : Standar Operasional Prosedur

UNESCO: *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*