

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I 1	
PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Rumusan Masalah.....	5
I.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
I.4. Keaslian Penelitian.....	6
I.5. Metode Penelitian.....	7
I.5.1 Tahap Pengumpulan Data.....	7
I.5.2 Tahap Analisis Data.....	8
I.5.3 Tahap Perancangan dan Uji Coba.....	9
I.5.4 Tahap Evaluasi dan Penyimpulan.....	9
I.6. Bagan Alir.....	10
BAB II.....	11
LANDASAN EDUKASI MUSEUM.....	11
II.1. Edukasi di Museum.....	11
II.2. Fungsi Museum.....	14
II.3. Konsep Program Edukasi.....	15
II.3.1 Karakteristik Siswa SMP.....	16

II.3.2 Fase Perkembangan Siswa SMP.....	17
II.3.3 Pembelajaran Berbasis Permainan.....	22
BAB III.....	33
MUSEUM SONOBUDOYO.....	33
III.1 Museum Sonobudoyo.....	33
III.2 Lokasi Museum Sonobudoyo.....	34
III.3 Visi Misi Museum.....	35
III.4 Koleksi Museum Sonobudoyo.....	36
III.5 Fasilitas Edukasi.....	45
III.6. Pengunjung Museum.....	48
III.7. Program Pendidikan untuk Siswa SMP di Museum Sonobudoyo.....	49
BAB IV.....	52
PENERAPAN PROGRAM EDUKASIPERMAINAN RUANG PELARIAN UNTUK PENGUNJUNG SISWA SMP DI MUSEUM SONOBUDOYO.....	52
IV.1 Rancangan Program untuk Pengunjung Siswa SMP.....	52
IV.2 Langkah untuk Membangun Ruang Pelarian.....	57
IV.2.1 Langkah 1: Pembuatan Sketsa cerita.....	58
IV.2.2 Langkah 2: Merencanakan Beberapa Teka-Teki Ruang Pelarian.....	64
IV.2.3 Langkah 3: Bangun Permainan Ruang Pelarian.....	76
IV.3. Simulasi Rancangan Program Ruang Pelarian Untuk Pengunjung Siswa SMP di Museum Sonobudoyo.....	78
IV.4. Evaluasi Hasil Simulasi Rancangan Ruang Pelarian.....	80
BAB V.....	83
KESIMPULAN.....	83
V.1 Kesimpulan.....	83
V.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
NAMA-NAMA NARASUMBER.....	88

LAMPIRAN.....	89
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA TULIS.....	120