



Utilization of Museum Cipari Through *Field trips* for History Learning at SMAN 2 Kuningan

Rizky Ady Mauludin ^{1*}, Yadi Kusmayadi ², Dewi Ratih ³

^{1,2,3} Pendidikan Sejarah, Universitas Galuh

* Corresponding author: rizky_ady_mauludin@student.unigal.ac.id

Article History:

Received: 2025-08-30

Revised: 2025-09-17

Accepted: 2025-09-22

Published: 2025-10-31

Keywords:

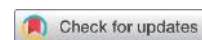
Cipari Archaeological Museum, Field trip, History Learning, historical material, historical awareness

ABSTRACT

This study highlights the importance of history learning in building local historical awareness and motivating students to appreciate cultural heritage. The *field trip* method, where students learn directly at historical sites, is an effective strategy. The Cipari Archaeological Museum in Kuningan, a megalithic heritage site, offers valuable opportunities for meaningful, contextual history learning. This research aims to explore the museum's history, describe its use through *field trips* for Grade X students at SMAN 2 Kuningan, and analyze student responses. Using a descriptive qualitative method, data were collected via observation, interviews, and documentation involving students, teachers, and museum staff. Results show that *field trips* increase students' interest, understanding of local history, and active involvement compared to conventional classroom learning. Students engage more enthusiastically with the material, finding the experience concrete and memorable despite challenges like limited time and logistics. The study recommends that history teachers incorporate museum visits into their curriculum with careful planning and follow-up activities to maximize educational benefits.

Citation: Mauludin, R. A., Kusmayadi, Y. & Ratih, D. (2025). Utilization of Museum Cipari Through *Field trips* for History Learning at SMAN 2 Kuningan. *JAMASAN: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(3), 269 – 290.

DOI: <https://doi.org/10.25157/jamasan.v1i2.5513>



PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan yang berfungsi membentuk pemahaman siswa mengenai perkembangan peradaban manusia serta dinamika sosial, politik, dan budaya yang terjadi sepanjang zaman. Namun, realita yang terjadi sering sekali pengajaran sejarah tidak melibatkan peserta didik secara efektif terhubung dengan materi secara personal-emosional, menyebabkan kurangnya relevansi dan keterlibatan mereka, bahkan menyebabkan terputusnya hubungan antara pemahaman di kelas dan pengalaman hidup nyata (Sudarto et al., 2024). Sejarah

tidak hanya berperan sebagai pengingat akan peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai alat analisis untuk memahami faktor-faktor penyebab, dampak, dan relevansi peristiwa tersebut terhadap kehidupan saat ini. Dalam konteks ini, pembelajaran sejarah diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif pada siswa, sehingga mereka mampu menarik pelajaran dari masa lalu untuk menghadapi tantangan di masa depan (Sirnayanti, 2017).

Sebagai mata pelajaran yang berpotensi membentuk karakter bangsa, pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan mentalitas dan kecerdasan emosional siswa (Asmara, 2019). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang mencakup kesadaran waktu, sikap kritis, penghargaan terhadap peninggalan sejarah, kebanggaan sebagai bangsa, dan kemampuan untuk berempati terhadap pelaku sejarah (Heri, 2014). Dengan demikian, sejarah berfungsi sebagai alat untuk memahami perkembangan sosial, budaya, politik, dan ekonomi yang membentuk dunia saat ini, serta memberikan wawasan dan perspektif terhadap perubahan yang telah terjadi.

Museum, sebagai lembaga yang menyimpan dan melestarikan warisan budaya, memiliki peran penting dalam pendidikan sejarah. Museum Purbakala Cipari di Kabupaten Kuningan, misalnya, merupakan situs bersejarah yang menyimpan kekayaan warisan budaya dan sejarah Indonesia, khususnya terkait dengan peradaban prasejarah di wilayah Jawa Barat. Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai sumber pendidikan dan penelitian bagi masyarakat, akademisi, dan wisatawan (Tjahjopurnomo, 2011). Landscape budaya termasuk tinggalan artefak dalam museum sebagai media pembelajaran yang dapat memperkuat keterkaitan materinya dengan konteks nyata yang dekat atau relevan dengan pengalaman mereka (Sudarto et al., 2025).

Metode pembelajaran *field trip* atau kunjungan lapangan menjadi salah satu strategi yang efektif dalam pembelajaran sejarah. Melalui kunjungan ke museum, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar langsung yang memperkaya pengetahuan akademis dan mengembangkan keterampilan sosial serta moral (Ratnawati, 2017). Namun, meskipun metode ini memiliki potensi besar, masih terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti kurangnya kesadaran dan minat dari pihak sekolah dan siswa, serta kurangnya persiapan dan tindak lanjut yang dilakukan oleh guru.

Penelitian bertujuan mengeksplorasi pemanfaatan Museum Purbakala Cipari dengan metode *field trip* dalam pembelajaran sejarah bagi siswa kelas X

SMAN 2 Kuningan. Penelitian diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi sejarah. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang kuat untuk dilakukan, terutama dalam konteks tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kuningan yang beralamat di Jl. Aruji Kartawinata No.16, Kuningan, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, serta di Museum Purbakala Cipari yang beralamat di Jl. Museum Taman Purbakala, Cipari, Kec. Cigugur, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada relevansi yang signifikan terhadap tujuan penelitian, di mana SMAN 2 Kuningan memiliki siswa kelas X yang menjadi subjek ideal untuk menguji efektivitas metode *field trip* dalam pembelajaran sejarah. Museum Purbakala Cipari, sebagai situs yang kaya nilai sejarah dan budaya, memberikan peluang bagi siswa memperoleh pengalaman belajar langsung yang mendalam. Jadwal penelitian direncanakan berlangsung selama enam bulan, dimulai dari bulan Desember 2024 hingga Mei 2026. Mengingat sifat penelitian kualitatif, proses pengumpulan, pengecekan data, dan analisis akan dilakukan secara berulang hingga data mencapai kejenuhan.

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan dan bersifat deskriptif, seperti proses pembelajaran, karakteristik objek, dan interaksi antara siswa dan lingkungan belajar (Satori, 2011; Nana, 2011). Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan menggambarkan fenomena yang ada tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi pada variabel yang diteliti. Penelitian menggunakan data kualitatif dengan dua sumber utama: primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara dan dokumentasi, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen resmi dan tidak resmi seperti buku, perundang-undangan, dan profil lokasi. Target penelitian meliputi siswa kelas X, guru sejarah pendamping, pengelola Museum Purbakala Cipari, dan dokumen terkait seperti RPP dan laporan kegiatan. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi partisipatif di lokasi dan berbagai jenis wawancara untuk menggali informasi. Analisis data dilakukan secara interaktif hingga mencapai kejenuhan, menggunakan model kualitatif yang mencakup reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi dan

grafik, serta kesimpulan yang divalidasi dan diverifikasi untuk memastikan keakuratan dan konsistensi hasil penelitian.

HASIL

A. Sejarah Museum Purbakala Cipari

Situs Purbakala Cipari adalah situs arkeologi yang penting di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, yang mencerminkan kehidupan masyarakat prasejarah. Ditemukan secara tidak sengaja pada tahun 1972 saat penggalian untuk pembangunan rumah, situs ini mengungkap struktur batu yang merupakan bagian dari peti kubur batu (sarkofagus). Penemuan ini dilaporkan kepada instansi terkait dan ditindaklanjuti oleh tim arkeolog dari Direktorat Purbakala, yang kemudian menemukan berbagai artefak dan struktur megalitikum lainnya, seperti dolmen, menhir, gerabah, dan alat batu. Temuan ini menunjukkan bahwa kawasan tersebut pernah menjadi pemukiman manusia pada masa Neolitikum hingga awal zaman Perundagian. Berdasarkan bukti-bukti tersebut, pemerintah menetapkan kawasan ini sebagai situs purbakala yang dilindungi (Wawancara bersama Bapak Maman, 10 Juli 2025).

Untuk melestarikan dan mendidik masyarakat, Museum Purbakala Cipari dibangun di atas area situs dan resmi dibuka tahun 1978. Museum ini dikelola Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak serta sarana pembelajaran sejarah dan budaya. Dengan adanya museum ini, masyarakat lebih mengenal kehidupan manusia purba di Nusantara dan menyadari pentingnya pelestarian warisan budaya. Museum ini kini menjadi salah satu destinasi wisata edukatif yang penting di Kabupaten Kuningan dan sekitarnya (Wawancara bersama Bapak Maman, 10 Juli 2025).



Gambar 1. Museum Purbakala Cipari

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2025

Museum Purbakala Cipari memiliki berbagai koleksi yang berasal dari masa prasejarah, khususnya periode Neolitikum hingga awal Perundagian, yang menggambarkan bentuk kehidupan masyarakat masa 60 lampau. Koleksi-koleksi tersebut ditemukan di lokasi yang sama saat dilakukan ekskavasi pada 1972 hingga 1975 oleh tim arkeolog dari Direktorat Purbakala.

Adapun jenis-jenis koleksi yang terdapat di Museum Purbakala Cipari meliputi (Wawancara bersama Bapak Maman, 10 Juli 2025):

- 1) Gerabah Berbagai pecahan gerabah ditemukan di situs ini, yang menunjukkan bahwa masyarakat prasejarah telah mengenal teknik pembuatan tembikar untuk keperluan sehari-hari seperti menyimpan air, makanan, dan barang-barang lainnya.



Gambar 2. Gerabah

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2025

- 2) Alat Batu Koleksi alat batu terdiri dari kapak persegi, alat serpih, dan mata panah. Alat-alat ini digunakan untuk kegiatan bertani, berburu, dan kebutuhan domestik lainnya. Benda-benda ini menjadi bukti bahwa masyarakat masa itu telah hidup menetap dan memiliki sistem pertanian sederhana.



Gambar 3. Alat Batu

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2025

- 3) Panel Edukasi dan Peta Situs Selain artefak asli, museum juga menyediakan berbagai media edukatif seperti panel informasi, foto hasil ekskavasi, serta peta lokasi temuan yang ditampilkan secara sistematis untuk memudahkan pemahaman pengunjung, khususnya pelajar.



Gambar 4. Peta situs

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2025

Selanjutnya, ada juga jenis-jenis koleksi yang ditempatkan di luar Museum Purbakala Cipari meliputi (Wawancara bersama Bapak Maman, 10 Juli 2025):

- 1) Peti Kubur Batu (Sarkofagus) Merupakan struktur batu besar yang digunakan sebagai tempat penguburan jenazah. Peti kubur ini terdiri dari batu-batu pipih yang disusun membentuk kotak. Kehadiran sarkofagus menunjukkan bahwa masyarakat prasejarah telah mengenal sistem kepercayaan terhadap kehidupan setelah kematian dan ritual penguburan yang terstruktur.



Gambar 5. Peti Kubur Batu

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2025

- 2) Dolmen dan Menhir adalah meja batu yang digunakan dalam praktik upacara pemujaan leluhur. Sementara itu, menhir merupakan tugu batu yang berdiri tegak, yang diduga berfungsi sebagai simbol penghormatan terhadap arwah leluhur atau penanda area tertentu. Kedua benda ini merupakan ciri khas dari budaya megalitikum.



Gambar 6. Menhir

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2025

- 3) Rekonstruksi Rumah Prasejarah; Di area museum terdapat miniatur atau replika rumah tinggal manusia prasejarah yang dibangun berdasarkan interpretasi dari temuan arkeologis. Struktur ini membantu pengunjung memahami bentuk tempat tinggal dan kehidupan sehari-hari masyarakat pada masa itu.



Gambar 7. Peta situs

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2025

Koleksi-koleksi tersebut memiliki nilai sejarah yang tinggi karena tidak hanya menunjukkan perkembangan teknologi dan budaya masyarakat masa lampau, tetapi juga merefleksikan sistem sosial dan spiritual masyarakat prasejarah di wilayah Kuningan. Keberadaan artefak ini menjadi sumber belajar yang autentik dalam pembelajaran sejarah berbasis pengalaman langsung.

Museum Purbakala Cipari memiliki berbagai fasilitas yang menunjang fungsi edukatif dan rekreatifnya sebagai situs sejarah terbuka. Fasilitas-fasilitas tersebut disediakan untuk mendukung aktivitas pengunjung, baik dari kalangan umum maupun pelajar yang datang dalam rangka kegiatan pembelajaran luar kelas. Adapun fasilitas yang tersedia di Museum Purbakala Cipari meliputi (Wawancara bersama Bapak Maman, 10 Juli 2025):

- 1) Gedung Pameran Utama: Menampilkan artefak prasejarah seperti gerabah, alat batu, dan miniatur tempat tinggal, dilengkapi dengan panel informasi, peta situs, dan dokumentasi ekskavasi yang terorganisir.
- 2) Taman Situs Terbuka: Area luar museum yang melestarikan situs asli seperti dolmen, menhir, dan peti kubur batu, memungkinkan pengunjung untuk mengamati artefak in situ dengan aman.
- 3) Ruang Informasi dan Edukasi: Fasilitas untuk kegiatan belajar kelompok dan diskusi, membantu siswa memahami konteks sejarah koleksi yang ada.
- 4) Sarana Pendukung: Fasilitas umum seperti area parkir, toilet, tempat ibadah, dan gazebo, serta bangku istirahat yang memberikan kenyamanan bagi pengunjung.
- 5) Rekonstruksi Hunian Prasejarah: Replika rumah tinggal zaman prasejarah yang berfungsi sebagai media pembelajaran visual yang efektif.

Museum ini terletak di kawasan yang asri dan alami di lereng Gunung Ciremai, menciptakan suasana pembelajaran yang tenang dan kondusif bagi pengunjung, terutama siswa

B. Pemanfaatan Museum Purbakala Cipari dengan Metode *Field trip* dalam Pembelajaran Sejarah

1) Gambaran Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Kuningan

Pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 2 Kuningan masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Model pembelajaran ini umumnya menggunakan metode ceramah sebagai metode utama dalam penyampaian materi. Siswa cenderung bersikap pasif, hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi atau keterlibatan aktif. Kondisi ini menjadikan suasana belajar monoton dan kurang menarik, sehingga menurunkan motivasi serta minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada hafalan fakta dan peristiwa sejarah yang disampaikan secara lisan, tanpa pengaitan dengan konteks nyata atau lingkungan sekitar siswa. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menjadi satu-satunya sumber informasi, dan tidak melibatkan sumber belajar lain seperti lingkungan, situs sejarah lokal, atau museum yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Peneliti melakukan wawancara bersama guru Sejarah SMA Negeri 2 Kuningan, menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar sejarah dari lingkungan sekitar, seperti museum atau situs sejarah lokal, memang sudah pernah dilakukan, namun belum secara rutin dan sistematis diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan kunjungan ke museum cenderung bersifat insidental dan belum menjadi bagian terintegrasi dalam perencanaan pembelajaran sejarah. Guru sejarah menyatakan bahwa keterbatasan waktu, alokasi anggaran sekolah, serta kurangnya dukungan kelembagaan menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran kontekstual seperti *field trip* secara berkelanjutan (Wawancara dengan Ibu Betty, 16 Juli 2025).

Di samping itu, belum adanya panduan pembelajaran yang secara khusus mengarahkan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar juga menjadi kendala tersendiri dalam mengembangkan pembelajaran sejarah yang lebih aktif dan bermakna. Peneliti juga melakukan wawancara bersama dengan peserta didik (Wawancara dengan Dinda, Rafi, dan Yoga, 16 Juli 2025), mereka mengaku bahwa pembelajaran sejarah yang berlangsung selama ini dirasa membosankan dan sulit dipahami karena hanya berupa penjelasan teori yang tidak dikaitkan dengan realitas atau pengalaman mereka.

2) Perencanaan Pembelajaran Sejarah melalui Metode *Field trip* ke Museum Purbakala Cipari

Perencanaan kegiatan *field trip* ke Museum Purbakala Cipari merupakan tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis kontekstual. Perencanaan ini tidak hanya bersifat teknis administratif, tetapi juga didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar sejarah yang lebih konkret, otentik, dan bermakna. Dalam penelitian ini, perencanaan

kegiatan *field trip* dilakukan oleh peneliti dengan tetap berkoordinasi aktif bersama guru mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Kuningan.

Guru sejarah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk merancang dan melaksanakan kegiatan ini sebagai bagian dari upaya inovasi pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini disampaikan oleh guru sejarah, (Wawancara dengan Ibu Betty, 16 Juli 2025) “Saya mendukung penuh kegiatan *field trip* ini, apalagi karena siswa akan langsung melihat tinggalan sejarah secara nyata, sehingga mereka tidak hanya membayangkan dari buku.”

Modul ajar disusun dengan mengintegrasikan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang relevan dengan materi sejarah prasejarah di Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan peninggalan budaya masa lampau di wilayah lokal.

3) Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah melalui Metode *Field trip* ke Museum Purbakala Cipari

Pelaksanaan metode *field trip* ke Museum Purbakala Cipari merupakan tindak lanjut dari perencanaan yang telah disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Kuningan. Setelah modul ajar yang mengintegrasikan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) disusun, kegiatan ini dilaksanakan dengan mengacu pada prinsip pembelajaran kontekstual sesuai Kurikulum Merdeka.

Guru sejarah berperan aktif dalam memastikan pelaksanaan berjalan sesuai tujuan, mulai dari mengomunikasikan rencana kepada siswa, mengatur jadwal kunjungan, hingga memberikan arahan teknis sebelum keberangkatan. Dalam wawancara (Wawancara dengan Ibu Betty, 16 Juli 2025), beliau menyampaikan, “Saya sangat mengapresiasi kerja sama dalam pelaksanaan *field trip* ini. Dengan persiapan yang matang, siswa dapat memaksimalkan waktu kunjungan di museum.”

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang disusun dilaksanan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Pra-Fieldtrip

- a) Pengenalan Materi Pembelajaran; Peneliti memaparkan secara rinci mengenai Situs Purbakala Cipari, mencakup latar belakang

sejarah, temuan arkeologis, serta peran penting situs tersebut dalam konteks sejarah Indonesia dan dunia.

- b) Penjelasan Tujuan *Field trip*; Guru dan peneliti mengkomunikasikan tujuan *field trip* untuk memberikan pengalaman belajar langsung terhadap artefak dan situs sejarah.
- c) Pendalaman Istilah dan Konsep Penting; Diskusi kelas mengenai istilah-istilah arkeologi seperti fosil, artefak, stratigrafi, dan situs purbakala.
- d) Pembagian Tugas dan Pembentukan Kelompok; 10 siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok dibekali lembar kerja observasi dengan fokus pada jenis artefak, kondisi fisik, fungsi objek, dan interpretasi sejarah.
- e) Sosialisasi Aturan dan Protokol di Museum; Penjelasan tata tertib selama kunjungan, larangan menyentuh artefak, menjaga ketertiban, dan etika perilaku.
- f) Persiapan Logistik dan Administrasi; Informasi mengenai waktu keberangkatan, transportasi, konsumsi, dan perlengkapan yang harus dibawa.

2) Kegiatan Inti *Fieldtrip*

- a) Penerimaan dan Pembukaan oleh Pihak Museum; Sambutan dari petugas museum dan penjelasan aturan selama kunjungan.
- b) Pengamatan Langsung Secara Sistematis; Siswa mengikuti rute kunjungan, mengamati artefak, dan mencatat temuan berdasarkan panduan yang diberikan.
- c) Pendokumentasian; Pencatatan informasi, pembuatan sketsa artefak, dan pengambilan foto untuk bahan refleksi.
- d) Dialog Interaktif dengan Pemandu; Siswa mengajukan pertanyaan mengenai objek atau sejarah yang belum dipahami kepada pemandu museum.
- e) Pengambilan Data Lapangan; Identifikasi artefak berdasarkan periode sejarah dan fungsi sosialnya.
- f) Refleksi Awal di Tempat; Diskusi singkat untuk menghubungkan pengalaman lapangan dengan konsep sejarah yang telah dipelajari.

3) Kegiatan Pasca *Fieldtrip*

- a) Kegiatan Pendahuluan; Pembiasaan dengan lagu wajib nasional dan apersepsi mengenai pengalaman *field trip*.

- b) Presentasi Hasil Observasi Kelompok; Setiap kelompok memaparkan temuan mereka dengan media poster dan slideshow.
- c) Diskusi Kelas Mendalam; Siswa saling bertanya dan menanggapi hasil presentasi, dipandu oleh peneliti dan guru.
- d) Penyusunan Laporan atau Karya Tulis; Penyusunan laporan yang mencakup deskripsi artefak, interpretasi sejarah, dan refleksi pribadi.
- e) Evaluasi dan Penguatan Nilai; Pengukuran pemahaman melalui kuis, tes singkat, dan pemberian umpan balik konstruktif.
- f) Pemberian Penghargaan; Penghargaan simbolis untuk kelompok dengan pengamatan dan kreativitas terbaik.
- g) Rencana Tindak Lanjut; Pengembangan penelitian kecil atau proyek lanjutan yang relevan dengan sejarah purbakala.

Kunjungan ke Museum Purbakala Cipari memberikan pengalaman belajar yang signifikan bagi siswa, memperkuat pemahaman sejarah secara kontekstual, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi belajar. Metode *field trip* ini mengintegrasikan materi dengan pengalaman nyata, mendorong kolaborasi antar siswa, dan mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kegiatan ini dirancang untuk membangun kompetensi awal siswa dalam memahami sejarah purbakala, keterampilan observasi, dan rasa ingin tahu terhadap sumber belajar autentik. Pembelajaran ini sejalan dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti iman, kemandirian, gotong royong, kebhinekaan global, berpikir kritis, dan kreativitas. Hasil kunjungan menunjukkan bahwa sekitar 85% siswa merasa lebih tertarik dan antusias belajar sejarah setelah pengalaman di museum. Salah satu siswa, Yoga, menyatakan, “Kalau di kelas saya cuma lihat gambarnya saja, tapi di sini saya bisa lihat langsung peti kubur batu dan dolmen. Rasanya beda sekali, jadi lebih paham dan seru” (Yoga, 19 Juli 2025).

Observasi dan diskusi selama kunjungan memungkinkan siswa untuk mengamati artefak secara langsung, yang memberikan pemahaman lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini juga mengasah sikap sosial siswa melalui kerja kelompok dan diskusi, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman di lingkungan museum. Yoga juga menyampaikan kesannya, “Tempatnya adem, banyak yang bisa

dilihat. Jadi kalau belajar sejarah sambil lihat langsung kayak gini, lebih nyantol di ingatan” (Yoga, 19 Juli 2025).

Kunjungan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman sejarah, tetapi juga mendorong siswa untuk menghargai kebudayaan lokal sebagai bagian dari identitas bangsa. Pembelajaran berbasis pengalaman nyata ini menciptakan interaksi yang lebih bermakna dan relevan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa yang selama ini dirasakan kurang. Implikasi strategis dari kegiatan ini mencakup pengembangan perangkat pembelajaran yang mendukung *field trip* secara sistematis. Penyiapan modul ajar yang terintegrasi dengan capaian dan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menjamin keberhasilan pembelajaran kontekstual. Kunjungan ke museum juga memberikan kesempatan bagi siswa dengan berbagai kemampuan untuk mengeksplorasi sesuai dengan kebutuhan mereka.

Secara keseluruhan, kunjungan ke Museum Purbakala Cipari memberikan bekal holistik bagi siswa, membentuk mereka menjadi pribadi yang mampu mengaplikasikan nilai-nilai sejarah dalam kehidupan nyata, serta menumbuhkan rasa bangga dan tanggung jawab terhadap pelestarian warisan budaya. Kegiatan ini juga mengandung pesan moral tentang pentingnya pelestarian sejarah dan lingkungan sekitar, mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab menjaga warisan budaya yang ada (Pak Maman, 19 Juli 2025).

4) Evaluasi dan Tindak Lanjut Pembelajaran Sejarah Setelah Pelaksanaan *Field trip*

Evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran sejarah setelah pelaksanaan *field trip* ke Museum Purbakala Cipari sangat penting untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran kontekstual yang diterapkan. Evaluasi dilakukan melalui presentasi hasil observasi kelompok, diskusi kelas, penyusunan laporan tertulis, dan tes singkat untuk mengukur penguasaan materi sejarah prasejarah. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan komunikasi dan analisis siswa, tetapi juga memperkuat pengetahuan mereka dengan mengaitkan temuan langsung dengan teori yang telah dipelajari. Selain evaluasi akademis, penilaian juga mencakup aspek sikap dan karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, seperti kemampuan bekerja sama dan menghargai keberagaman budaya. Dalam kunjungan museum, siswa telah dibiasakan untuk berinteraksi

dalam kelompok dan menjaga etika saat observasi. Penghargaan simbolis diberikan kepada kelompok atau individu dengan pengamatan terbaik, yang mendorong motivasi belajar dan menumbuhkan rasa percaya diri (Profil Pelajar Pancasila).

Tindak lanjut dari hasil evaluasi mencakup pengembangan perangkat ajar yang lebih sistematis, seperti modul ajar yang memuat skenario lengkap *field trip* dan instrumen penilaian yang jelas. Penyusunan modul bersama guru dan peneliti bertujuan untuk memberikan panduan yang memudahkan guru dalam mengintegrasikan kunjungan ke museum sebagai bagian rutin dari pembelajaran Sejarah. Pelatihan bagi guru sejarah juga menjadi bagian dari tindak lanjut, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang pembelajaran kontekstual dengan memanfaatkan sumber belajar lokal. Pelatihan ini difokuskan pada teknik pembelajaran aktif dan strategi pengelolaan kelas saat kegiatan lapangan (Evaluasi dan Tindak Lanjut Pembelajaran Sejarah). Dengan peningkatan kapasitas guru, diharapkan kunjungan ke museum menjadi bagian terintegrasi dalam kurikulum.

Selain itu, siswa didorong untuk melakukan eksplorasi sejarah lokal di daerah mereka, seperti mengunjungi situs sejarah atau mengumpulkan cerita rakyat. Program proyek ini memperluas wawasan siswa tentang sejarah lokal dan menguatkan rasa kepemilikan budaya, sehingga pembelajaran sejarah menjadi relevan dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter siswa sebagai individu yang bertanggung jawab dan mencintai budaya serta sejarah.

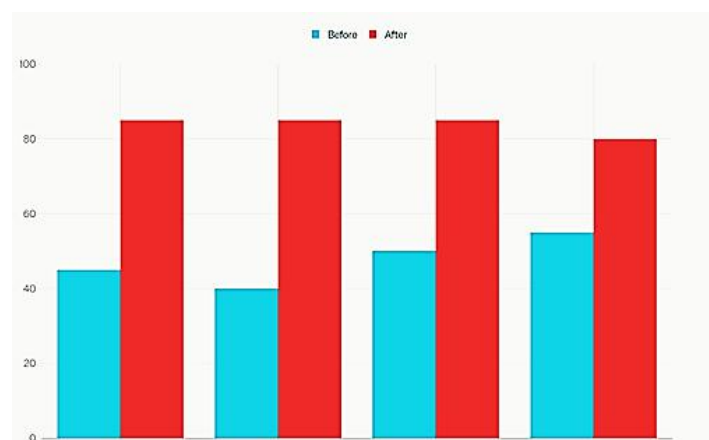
C. Hasil pembelajaran sejarah dengan metode *Field trip* pada siswa kelas X SMA 2 Kuningan dalam pembelajaran

Hasil pembelajaran sejarah dengan metode *field trip* di SMA Negeri 2 Kuningan menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Sebelum penerapan metode ini, pembelajaran sejarah cenderung konvensional, berfokus pada ceramah dan hafalan, yang membuat siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi. Namun, kunjungan ke Museum Purbakala Cipari memberikan pengalaman konkret dan interaktif, yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum *field trip* berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Setelah kegiatan tersebut, terjadi peningkatan nilai yang signifikan, dengan banyak siswa melampaui KKM. Ini menunjukkan bahwa *field trip* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan capaian belajar siswa.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan antusiasme mereka. Jaka menyatakan bahwa melihat langsung artefak seperti peti kubur batu membuatnya lebih memahami pentingnya benda tersebut: “Biasanya kalau di kelas cuma lihat gambar atau baca buku, rasanya biasa saja. Tapi kemarin waktu lihat langsung peti kubur batu dan dolmen di Museum Cipari, saya jadi lebih paham kenapa benda itu penting. Rasanya seperti bisa membayangkan kehidupan orang zaman dulu” (Jaka, 19 Juli 2025). Rafi menambahkan bahwa penjelasan langsung tentang menhir dan gerabah membuatnya lebih mudah membayangkan dan memahami: “Yang paling menarik buat saya itu waktu Pa Maman menjelaskan fungsi menhir dan gerabah. Kalau cuma baca di buku, susah kebayang. Tapi pas lihat langsung, ukurannya, bentuknya, bahkan detail ukirannya kelihatan jelas. Jadi nggak cuma ingat, tapi juga ngerti” (Rafi, 19 Juli 2025). Yoga, yang awalnya kurang tertarik pada sejarah, merasa bahwa pengalaman di Cipari sangat menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran di kelas: “Saya awalnya nggak terlalu tertarik sejarah, tapi pas ke Cipari ternyata seru. Apalagi bisa foto-foto artefak, terus dijelasin langsung sama penjaganya. Rasanya beda banget, kayak belajar sambil jalan-jalan” (Yoga, 19 Juli 2025).

Secara keseluruhan, metode *field trip* terbukti menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Sejarah



Gambar 8. Diagram Pra-Kunjungan dan Pasca Kunjungan

Sumber : Data Penelitian 2025

Pelaksanaan metode *field trip* ke Museum Purbakala Cipari secara signifikan meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, dan karakter positif siswa dalam pembelajaran sejarah. Sebelum kegiatan, minat siswa terhadap pelajaran sejarah hanya mencapai 45%, namun setelah mengikuti *field trip*, angka tersebut melonjak menjadi 85%. Peningkatan yang sama juga terlihat pada motivasi belajar, yang meningkat dari 40% menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung di museum mampu memicu ketertarikan siswa terhadap materi sejarah.

Dalam aspek pemahaman materi, tingkat pemahaman siswa meningkat dari 50% menjadi 85% setelah penerapan metode *field trip*. Pengalaman langsung melihat artefak sejarah, seperti sarkofagus dan dolmen, memberikan dimensi baru dalam pembelajaran, yang tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis. Siswa melaporkan bahwa metode ini membuat pelajaran sejarah lebih menyenangkan dan menarik, sehingga mereka lebih fokus dan antusias dalam belajar.

Selain aspek kognitif, penerapan metode ini berdampak positif terhadap pengembangan sikap sosial dan karakter siswa. Kegiatan kunjungan mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kepedulian terhadap pelestarian budaya. Kesadaran sejarah dan rasa cinta tanah air juga meningkat, di mana siswa merasakan keterhubungan emosional dengan warisan budaya lokal.

Metode *field trip* yang terstruktur, mulai dari persiapan hingga refleksi, memungkinkan siswa mengaitkan pengalaman lapangan dengan teori yang dipelajari di kelas. Dengan adanya lembar kerja dan diskusi kelompok, mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran kontekstual ini terbukti efektif dan mendukung pentingnya pengembangan serta pelaksanaan metode serupa dalam kurikulum pembelajaran sejarah yang relevan dan berdaya guna.

PEMBAHASAN

Metode *field trip* ke Museum Purbakala Cipari dapat meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, dan karakter positif siswa dalam pembelajaran sejarah. Fenomena ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung di museum mampu membuat materi sejarah lebih hidup dan menarik bagi siswa. Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis pengalaman langsung atau

field trip telah menunjukkan hasil serupa, yaitu peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran sejarah. Pengalaman imersif seperti ini membantu siswa bukan hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mengembangkan karakter positif seperti rasa hormat terhadap budaya dan tanggung jawab menjaga warisan sejarah (Siregar & Alwina, 2023; Sudarto et al., 2025). Seperti penelitian Muhammad Firnanda, Heri Susanto, Ersis Warmansyah Abbas, dan Sriwati (2024) yang meneliti tentang implementasi virtual field trip ke Museum Sumpah Pemuda dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin meningkatkan kesadaran sejarah dan identitas serta dapat merefleksikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa tersebut. Lebih jauh, penelitian Angita (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan museum sebagai wisata edukasi dan media pembelajaran sejarah terbukti efektif terhadap pemahaman materi pembelajaran sejarah.

Menurut teori pembelajaran bermakna David Ausubel, pembelajaran menjadi lebih efektif bila pengetahuan baru dihubungkan dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Hasanuddin, 2020). Kunjungan ke museum memungkinkan siswa mengalami langsung objek budaya dan sejarah, sehingga memudahkan mereka mengaitkan materi pelajaran dengan realitas nyata. Selain itu, pengalaman lapangan ini juga sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif yang membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Didik Sunarjono (2020) yang meneliti peranan museum, khususnya Museum Keris Nusantara sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah menengah, menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dan relevansi koleksi museum terhadap materi kurikulum.

Menurut Kolb, *experiential learning* adalah model pembelajaran di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung, refleksi atas pengalaman tersebut, abstraksi konsep, dan penerapan kembali dalam konteks baru (Umkabu, 2023). Model ini menganggap proses belajar sebagai proses yang berkesinambungan dan melibatkan interaksi aktif antara siswa dan lingkungan pembelajaran secara nyata. *Field trip* ke museum memberikan pengalaman konkret (*concrete experience*) yang memungkinkan siswa secara langsung melihat dan merasakan artefak sejarah, sehingga menghidupkan materi pelajaran sejarah yang biasanya abstrak menjadi pengalaman nyata (Radiallah et al., 2024). Tahap ini memicu minat siswa karena mereka terlibat langsung dengan objek pembelajaran yang menarik dan relevan. Selanjutnya, siswa dapat merefleksikan pengalaman tersebut, menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, dan membuat

abstraksi atau konsep dari apa yang mereka alami, sehingga pemahaman mereka terhadap materi sejarah lebih mendalam dan bermakna.

Selain itu, *experiential learning* menekankan keterlibatan penuh peserta didik, relevansi pembelajaran dengan kebutuhan mereka, dan tanggung jawab individu terhadap proses belajar (Umkabu, 2023). Hal ini membantu meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa pembelajaran tidak hanya tentang mendengar atau membaca tapi mengalami sesuatu yang nyata dan bernilai bagi mereka. Pengalaman langsung di museum juga membantu membentuk karakter positif seperti rasa ingin tahu, rasa hormat terhadap sejarah, dan tanggung jawab sosial (Wahyudi, 2024). Penelitian relevan menunjukkan bahwa metode *experiential learning*, termasuk kunjungan lapangan seperti field trip, efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta memperdalam pemahaman materi. Misalnya, Mahfudin dalam Sholihah et al. (2016) menegaskan bahwa pengalaman langsung memotivasi siswa belajar dan membantu mereka membangun keterampilan kritis dan reflektif. Hasil ini sejalan dengan temuan bahwa *exposure* langsung pada objek sejarah memperkuat pemahaman dan memupuk karakter positif dalam pembelajaran sejarah.

Kegiatan kunjungan dapat menjadi media efektif untuk meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antar siswa, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kepedulian, dan kecintaan pada warisan budaya (Sudarto et al., 2024; Kurniati et al., 2025). Pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial, seperti outdoor learning, flipped learning, dan proyek berbasis pembelajaran, mendukung perkembangan ini secara signifikan (Wicaksono & Rahayu, 2025). Teori pembelajaran sosial dan konstruktivisme menempatkan interaksi sosial sebagai pusat pembelajaran, di mana kolaborasi antar siswa akan meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial (Suleman, 2024). Kegiatan belajar yang melibatkan kolaborasi dalam konteks nyata seperti kunjungan lapangan atau proyek kelompok dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab. Penelitian yang membahas program outbound menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran karakter melalui pengalaman kelompok (Nugraha & Faridatussalam, 2024). Pendekatan kolaborasi juga membangun kesadaran sosial yang dapat meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungan dan warisan budaya setempat (Indrawati & Sari, 2024).

Begitu pula halnya, interaksi langsung dengan warisan budaya lokal melalui kunjungan dapat meningkatkan kesadaran akan nilai sejarah dan

keterhubungan emosional (Kusuma et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang menunjang kreativitas dan kolaborasi siswa dalam mengembangkan rasa cinta tanah air dan pelestarian budaya (Lubis & Harahap, 2025). Kunjungan rumah dan aktivitas serupa juga terbukti meningkatkan kepedulian terhadap peran sosial dan moral siswa (Masduqi, 2020). Pendekatan pembelajaran berbasis budaya dan konstruktivisme yang mengembangkan keterlibatan aktif siswa dalam konteks kultural (Gay, 2010). Keterikatan Emosional dan Identitas Budaya yang menegaskan pentingnya hubungan emosional dalam penguatan tanggung jawab budaya (Phinney, 1990).

SIMPULAN

Museum Purbakala Cipari di Kabupaten Kuningan menyimpan peninggalan prasejarah dari periode Neolitikum dan Megalitikum, seperti kapak batu, perhiasan, gerabah, dan makam batu. Museum ini berperan sebagai pusat pelestarian budaya dan edukasi sejarah. Penerapan metode *field trip* ke museum dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 2 Kuningan terbukti meningkatkan pemahaman siswa dengan menggabungkan pembelajaran teori dan pengalaman langsung. Metode ini sesuai dengan pembelajaran kontekstual yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa. Siswa memberikan tanggapan sangat positif, merasa pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. *Field trip* juga membantu menghilangkan kejenuhan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperkuat keterikatan emosional dengan materi sejarah. Penelitian terbaru mendukung bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan daya ingat siswa.

Berdasarkan simpulan sebelumnya, peneliti memberikan rekomendasi untuk meningkatkan pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan Museum Purbakala Cipari dengan metode *field trip*. Guru sejarah disarankan terus menggunakan metode ini sebagai variasi pembelajaran karena dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Sekolah diharapkan mendukung pelaksanaan *field trip* dengan penyediaan anggaran, penyesuaian jadwal, dan kebijakan yang memfasilitasi pembelajaran di luar kelas. Pengelola museum diharapkan meningkatkan fasilitas, layanan pemandu, dan penyajian informasi, termasuk menambah media interaktif agar pengalaman belajar siswa lebih optimal. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan mengkaji efektivitas *field trip* di berbagai mata pelajaran atau membandingkannya dengan metode lain untuk memperluas pemahaman tentang pengaruhnya pada hasil belajar siswa. Peneliti

Mauludin, R. A., Kusmayadi, Y. & Ratih, D. (2025). Utilization of Museum Cipari Through Field Trips for History Learning at SMAN 2 Kuningan. *JAMASAN: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(3), 269 – 290.

mengucapkan terima kasih kepada Museum Purbakala Cipari, staf museum, guru, dan siswa yang terlibat, serta semua pihak yang memberikan dukungan moral dan teknis. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Angita, D. P. ., & Ritonga, R. M. . (2025). Pemanfaatan Museum Mandiri sebagai Wisata Edukasi Pembelajaran Sejarah Perbankan Indonesia untuk Pelajar dan Mahasiswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8969-8974. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9353>

Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.

Hasanuddin, M. I. (2020). Pengetahuan Awal (prior knowledge): konsep dan implikasi dalam pembelajaran. *Edisi*, 2(2), 217-232.

Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami warisan budaya dan identitas lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(1), 77-85.

Kurniati, P., Aprilia, B. K., Mulyati, H., Rostiani, R., & Nuralamsyah, I. (2025). Outdoor Learning Berbasis Kearifan Lokal di Candi Prambanan: Inovasi Pembelajaran PPKn Untuk Menumbuhkan Civic Culture Siswa. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(5), 1241-1250.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*.

Kusuma, J. B., Fahrina, K., & Fadilla, T. N. (2025). Globalisasi, Warisan Budaya, dan Pariwisata:: Implikasi Terhadap Hubungan Antar Bangsa. *Public Knowledge*, 2(1), 66-96.

Lubis, M., & Harahap, S. (2025). *Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Dan Kearifan Lokal*. Edu Publisher.

Mahfudin (dalam Sholihah, Utaya, & Susilo, 2016). *Model pembelajaran experiential learning*.

Masduqi, M. (2020). Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial Melalui Kegiatan Ekstra-Kurikuler. *MIYAH: Jurnal Studi Islam*, 16(1), 94-117.

Muhammad Firnanda, Susanto, H., Abbas, EW, & Sriwati, S. (2024). Virtual Field Trip ke Museum Sumpah Pemuda dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin: Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)* , 8 (1), 757–764. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3671>

- Nugraha, R. A., & Faridatussalam, S. R. (2024). Penguatan Keterampilan Komunikasi dan Kerjasama Siswa Melalui Program Outbound pada Yayasan Nur Hidayah Surakarta Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 2(1), 101-108.
- Nugroho, A. A. (2020). Peranan Museum Keris Nusantara Sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA di Surakarta. *Candi: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 20(2), 1-18. <https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/44777/28322>
- Radiallah, A., Wijaya, D. N., Hudiyanto, R. R., & Widiadi, A. N. (2024). Analisis Potensi Museum Batubara PT. Bukit Asam Tanjung Enim Sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 174-185.
- Ratnawati, S. (2017). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar (Studi Kasus pada SDN Unggulan Kuningan. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 4(2).
- Repository AMPTA. (2020). *Strategi Pengembangan Wisata Pendidikan Situs Museum Taman Purbakala Cipari*. Yogyakarta: AMPTA.
- Rahayu, S., Salman, S. W., S. R., Pundung R, T. A., Nur, Y. M., & Meizara, E. (2023). Efektivitas Kegiatan Field trip Sebagai Metode Pembelajaran Di RUMah School Makassar. *KHIDMAH : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Siregar, Z., & Alwina, S. (2023). Peran Pendidikan Sejarah Dalam Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Sintaksis*, 5(1), 1-8.
- Sirnayatin, T. A. (2017). *Membangun karakter bangsa melalui pembelajaran sejarah*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(3). 313.
- Sudarto, S., Wardo, W., Sariyatun, S., & Musadad, A. A. (2025). Integrasi Pedagogi Reflektif dan Eco-Pedagogy dalam Konstruksi Kausalitas Sejarah: Membangun Kesadaran Nilai Lingkungan melalui Landscape Budaya dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 12(1), 213-236. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i1.20669>
- Sudarto, S., Wardo, W., Sariyatun, S., & Musadad, A. A. (2024). Refleksi Budaya dan Pendidikan Sejarah: Implementasi Problem Based Learning dalam Meningkatkan Pembelajaran Humanis Di SMA Cilacap. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 843-860. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v5i3.16491>
- Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui penerapan experiential learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1530-1538.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Tjahjopurnomo, R., Munandar, A. A., Perdana, A., Rahayu, A., & Gultom, A. M. (2011). *Sejarah permuseuman di Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.

- Mauludin, R. A., Kusmayadi, Y. & Ratih, D. (2025). Utilization of Museum Cipari Through Field Trips for History Learning at SMAN 2 Kuningan. *JAMASAN: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(3), 269 – 290.
- Umkabu, T. (2023). Strategi Pembelajaran Experiential Learning terhadap Peningkatan Akademik Siswa di SD Muhammadiyah Abepura. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 459-468.
- Wahyudi, A. (2024). Kesadaran Sejarah Siswa SMA melalui Kunjungan Ke Museum Pendidikan Nasional UPI sebagai Sumber Belajar Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 7(2), 115-126.
- Wasiso, A. J. (2021). Museum Mutatuli sebagai Sumber Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Design Thinking di Era Digital. *Choronologia* 2 (3).
- Wicaksono, V. D., & Rahayu, S. (2025). *FLIPPED CLASSROOM Strategi Inovatif Pembelajaran di Era Digital*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yaparianus, Y. (2015). *Pemanfaatan Media Sosial Facebook Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Universitas Lancang Kuning).