

---

## Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

---

### Tika Oktaviana

PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu  
e-mail: toktaviana12@gmail.com

### Wurdjinem

PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu  
e-mail: Wurdjinem.pgsd@yahoo.com

### Pebrian Tarmizi

PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu  
e-mail: pebriantarmizi@yahoo.com

### Abstract

*The aim of this study was to find out the influence of study tour method of students' learning output to the social subject. This was a quantitative research with an experiment method, in design of The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design which was implemented in class IVSDN 74 Kota Bengkulu. The population of this research was the students in class IV SDN 74 Kota Bengkulu which were 137 students. The sample was taken by applying Cluster Random Sampling technique or simple randomly, so that it had class IV A which had 34 students as the experiment class, while class IV B with 34 students as the control class. The data was collected by using Pretest-Posttest techniques as much 25 optional questions. The data gathered was analyzed by descriptive analysis, prerequisite test, and hypotheses test. Based on the hypotheses test by using t-test, the result was  $t_{test} 2,315 > t_{tabel} 2,00$  in the significance level of 5% which meant that the  $H_a$  alternative was accepted and  $H_o$  was rejected. It meant, there was an Influence of study tour method of students' learning output to the social subject.*

**Keywords:** study tour, learning output, social subject, elementary school

### Pendahuluan

Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan, khususnya di sekolah. Meningkatnya mutu pendidikan di sekolah dilihat dari hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar tersebut sangat ditentukan oleh kualitas kegiatan pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang baik dapat mengembangkan potensi setiap siswa melalui berbagai macam pelajaran salah satu diantaranya yaitu melalui IPS.

Terdapat permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS, orang menilai bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang sangat tidak menarik, membosankan dan hanya menimbulkan rasa malas belajar bagi para siswa (Dratriarawati, 2015: 1). Hal tersebut terjadi karena peran seorang guru yang tidak memiliki kemampuan untuk menarik minat siswa untuk belajar, guru belum memanfaatkan metode-metode yang efektif untuk menarik perhatian para siswa. Oleh karena itu, pelajaran IPS akan semakin dianggap tidak menyenangkan dan mutu pendidikan masih rendah sehingga hasil belajar siswa rendah.

Melihat kondisi tersebut, guru harus lebih kreatif lagi menyajikan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep materi yang disampaikan. Maka dari itu guru hendaknya memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yaitu dengan menerapkan metode karyawisata memanfaatkan museum. Penerapan metode karyawisata diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPS tentang “Peninggalan sejarah” kepada siswa.

Proses pembelajaran melalui karya wisata adalah proses pembelajaran dengan membawa siswa mempelajari sumber-sumber belajar di luar kelas, dengan tujuan agar siswa lebih memahami serta memiliki wawasan yang luas tentang materi yang dipelajarinya di dalam kelas (Husamah,2013: 53).

Salah satu sumber belajar di luar kelas adalah museum. Berdasarkan peraturan pemerintah RI No.19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamatan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Museum yang ada di provinsi Bengkulu. Museum Negeri Bengkulu sangat relevan di jadikan sebagai obyek karyawisata pada pembelajaran IPS mengenai “Peninggalan sejarah”. Karena didalamnya banyak tersimpan berbagai koleksi peninggalan sejarah dari zaman prasejarah maupun benda-benda pada masa perjuangan melawan penjajah. Dengan begitu materi yang diajarkan akan lebih bermakna, karena siswa dapat mengetahui secara langsung berbagai peninggalan sejarah yang ada di daerahnya.

Jadi dapat disimpulkan penerapan metode karyawisata memanfaatkan museum yaitu mengajak siswa langsung ke museum untuk beraktivitas lebih dekat dengan lingkungan, dengan demikian siswa dapat terlibat secara aktif untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari sumber-sumber yang nyata dan faktual.

Jika siswa memperoleh pengalaman secara langsung, maka proses pembelajaran lebih bermakna sehingga diharapkan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat dinilai dengan menggunakan alat tes hasil belajar, baik melalui lisan dan tulisan ataupun dalam bentuk unjuk kerja. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur dan mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat maka Suprihatiningrum (2013: 37) mengemukakan hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar yang sasarannya dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Namun pada penelitian ini peneliti hanya melihat hasil belajar pengetahuan saja.

Berdasarkan hasil pengamatan di Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu ditemukan beberapa masalah yaitu, dalam pembelajaran IPS siswa cenderung kurang aktif dan kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif, siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi, sumber dan media pembelajaran yang dimanfaatkan kurang relevan karena cenderung menggunakan buku paket. Guru belum memanfaatkan museum sebagai sumber dan media pembelajaran dikarenakan adanya beberapa faktor yaitu, faktor waktu, biaya, membutuhkan rekan sejawat untuk mengkondisikan siswa dalam kegiatan karya wisata ke museum dan lainnya. Oleh karena itu, hal tersebut berdampak pada hasil belajar IPS siswa yang masih relatif rendah.

Rumusan masalah yang diajukan berdasarkan uraian latar belakang diatas adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS?”

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.”

IPS sangat penting dalam membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM Indonesia yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional. Berdasarkan kurikulum KTSP pada jenjang SD/MI pada mata pelajaran IPS bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial.

Sedangkan menurut pendapat Sumaatmaja, Nursid (2007: 1.9) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humainora.

Metode karyawisata atau widya wisata adalah cara penyajian dengan membawa siswa mempelajari materi pelajaran di luar kelas (Gunansyah, Ganes & Saputra, H.Yuda (2014: 2).

Sesuai dengan pendapat santyasa dalam Husamah (2013: 54) bahwa karyawisata adalah kegiatan belajar yang dilaksanakan melalui kunjungan kesuatu tempat diluar kelas sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan akademis dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.

dapat disimpulkan bahwa metode karyawisata adalah metode yang mengajak siswa langsung ke suatu tempat memanfaatkan sumber belajar yang ada diluar untuk beraktivitas lebih dekat dengan lingkungan, dengan demikian siswa dapat lebih terlibat secara aktif untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari sumber-sumber yang nyata dan faktual. Metode yang tepat dan variatif untuk mengajarkan IPS mengenai materi “Peninggalan sejarah” ialah dengan mengajak siswa mengunjungi museum. Karena di dalam museum berisi berbagai koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan adat-istiadat suatu daerah.

Anggen, monica (2012: 45) mengatakan bahwa museum adalah tempat penyimpanan berbagai koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan adat istiadat. Sedangkan Pengertian museum menurut kamus Webster dalam Warni (2012: 38) menyebutkan bahwa, museum mengacu pada lembaga, bangunan atau tuangan untuk memelihara dan melindungi, memamerkan benda-benda yang bernilai seni, bersejarah dan bernilai ilmu pengetahuan.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa museum adalah sebuah lembaga tetap yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, merawat, menghubungkan dan memamerkan benda-benda yang bernilai seni untuk tujuan studi, pendidikan maupun rekreasi. Maka dari itu museum dapat di jadikan objek karyawisata yang relevan dalam membantu guru menyampaikan konsep-konsep materi IPS tentang peninggalan sejarah.

Dalam penelitian ini koleksi Museum Negeri Bengkulu yang dijadikan sumber dan media pembelajaran adalah Arkelogika berupa patung-patung peninggalan hindu-budha, Historika berupa jenis reflika, lonceng fort anna, dan meriam kecepek pada masa penjajahan, Numismatika berupa berbagai jenis mata uang, Keramologika berupa peninggalan keramik china, jepang dan eropa, filologika berupa naskah-naskah kuno aksara kaganga, Teknologika berupa peralatan-peralatan zaman penjajahan seperti mesin cetak.

Hasil belajar merupakan bagian yang terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2009: 3) menyatakan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut pendapat Sudjana (2009: 23-31) mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Dalam penelitian

ini, peneliti hanya menggunakan ranah kognitif untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian dalam penelitian ini Quasi Eksperimental atau eksperimen semu dengan Desain penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Pelaksanaan metode *Quasi Eksperimental* pada penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh akibat adanya perlakuan berbeda yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 137 siswa serta terbagi dalam empat kelas yaitu IVA, IVB, IVC, IVD. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan cara *cluster sampling*. Dalam penelitian ini, kelas sudah dalam keadaan homogen, dengan pertimbangan bahwa siswa pada jenjang kelas yang sama, materi berdasarkan kurikulum yang sama dan pembagian kelas yang bukan berdasarkan kelas unggulan.

Pengambilan sampel diundi antara kelas IVA sampai IVD sebagai penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan hasil undiannya IVA terpilih menjadi kelas eksperimen dengan jumlah 34 siswa dan kelas Kontrol IVB dengan jumlah 34 siswa. Sehingga siswa kelas IVA dan IVB SDN 74 Kota Bengkulu tahun ajaran 2016/2017 ditetapkan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal objektif. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar kognitif siswa pada mata Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu. Tes dilakukan sebelum dan sesudah materi diajarkan di kelas eksperimen dengan menerapkan metode karyawisata dan di kelas kontrol dengan metode ceramah menggunakan media gambar. Tes awal (*Pretest*) diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran, sedangkan tes akhir (*posttest*) diberikan setelah menerapkan metode karyawisata untuk memperoleh data tentang hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam penelitian ini diberikan pertanyaan materi 1 KD yaitu KD 1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan Setempat (Kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya. Soal yang diberikan berbentuk pilihan ganda (multiple choices) dengan alternatif 4 jawaban (a, b, c, d) . Untuk jawaban benar diberi skor 1 dan untuk jawaban salah diberi skor 0.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial (uji hipotesis).

## Hasil

Hasil belajar yang diukur pada siswa kelas IVA dan IVB SDN 27 Kota Bengkulu ini, merupakan hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* pada lembar tes yang diberikan pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen (IVA) dan kelas control (IVB).

Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 53,15 lebih besar dari rata-rata kelas kontrol yaitu 51,50 . Nilai varian kelas eksperimen yaitu 149,45 lebih kecil dari kelas kontrol yaitu 167,76. Nilai standar deviasi kelas eksperimen yaitu 12,22 lebih kecil dari kelas kontrol yaitu 12,95.

Dari hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 78,32 lebih besar dari rata-rata kelas kontrol yaitu 71,79. Nilai varian kelas eksperimen yaitu 159,54 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 111,32. Nilai standar deviasi kelas eksperimen yaitu 12,63 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 10,55.

#### *Uji Prasyarat Data Hasil Penelitian*

Data hasil peneliian Pretest dan Postest Kedua Kelas Eksperiment dan kontrol sudah dinyatakan Normal dan Homogen.

#### *Uji Hipotesis(Uji-t)*

##### *Hasil Pre-Test Siswa*

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang dilakukan, diperoleh data yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  0,5404 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  2,00 pada taraf signifikan 5%. Untuk  $t_{hitung}$  berada di daerah penolakan  $H_a$  dan penerimaan  $H_0$ , maka  $H_0$  diterima. Maka  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_0$  diterima. Maka dapat dilihat kemampuan awal yang dimiliki siswa kedua kelas tersebut sama karena tidak terdapat pengaruh antara hasil nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa.

##### *Hasil Post-Test Siswa*

Dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  2,315 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00 pada taraf signifikan 5%. Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode karya wisata terhadap hasil belajar siswa padamata pelajaran IPS.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode karyawisata memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata peajaran IPS di kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

Pembelajaran pada kelas eksperimen di kelas IVA melalui penerapan metode karyawisata meliputi tahap perencanaan, pertama yang dilakukan adalah merumuskan tujuan karya wisata yaitu menentukan materi pembelajaran, materi pembelajaran yang diajarkan mengenai materi IPS tentang menghargai peninggalan sejarah setempat, kemudian menetapkan objek karyawisata yang sesuai dengan materi peninggalan sejarah, yang dijadikan objek karyawisata adalah Museum Negeri Bengkulu, karena Museum Negeri Bengkulu cocok untuk dijadikan sumber dan media pembelajaran mengenai materi IPS tentang peninggalan sejarah. kemudian setelah itu membuat petunjuk atau lembar kegiatan dalam berkaryawisata.

Setelah itu tahap pelaksanaan yaitu mengajak siswa berkaryawisata mengunjungi Museum Negeri Bengkulu, sebelum berkaryawisata mengunjungi museum siswa terlebih dahulu dikelompokkan kedalam 5 kelompok secara heterogen, setelah sampai di museum siswa diberi pengarahan oleh para petugas museum mengenai tata tertib memasuki museum, kemudian setelah memasuki museum siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan di museum yaitu mengamati benda-benda peninggalan sejarah yang ada di dalam museum, Setiap kelompok diberikan lembar diskusi mengenai jenis dan bentuk Peninggalan sejarah serta upaya melestarikannya, Siswa secara berkelompok mengamati berbagai benda peninggalan sejarah yang ada di Museum Negeri Bengkulu berupa Peninggalan Sejarah Zaman Hindu-Budha, Penjajahan, koleksi keramik zaman neolitikum akhir dengan kebudayaan megalit, peninggalan jenis mata uang, dan Naskah kuno untuk menjawab Lembar Diskusi.

Pada saat mengamati benda di Museum setiap kelompok dikontrol oleh satu penanggungjawab kelompok untuk membimbing siswa melakukan pengamatan, namun dikarenakan anggota pada setiap kelompok banyak, maka agak sulit untuk mengontrol siswa di dalam Museum. Di dalam Museum siswa dan guru mengamati dan mendiskusikan berbagai penemuan-penemuan menarik seperti patung trisakti, reflika tongkat ular, mesin cetak, aksara Ka Ga Nga, peninggalan mata uang yang belum pernah siswa lihat sebelumnya. Namun ada hambatan pada saat mengamati benda reflika tongkat ular dan mesin cetak, karena keterangan pada benda tersebut kurang lengkap sehingga agak sulit menjelaskannya kepada siswa, tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan meminta siswa mewawancarai petugas museum untuk memperoleh keterangan yang lengkap.

Tahap akhir yaitu evaluasi dimana pada tahap ini hasil pengamatan siswa pada saat di Museum Negeri Bengkulu dibuat dalam bentuk laporan diskusi kemudian siswa secara berkelompok menyampaikan hasil lembar diskusi yang dikerjakannya di depan kelas setelah itu dilakukan penilaian dalam bentuk *posttest* untuk memperoleh data hasil belajar IPS siswa.

Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu di kelas IVB melalui metode ceramah dengan media gambar untuk menjelaskan materi yang sama. Siswa diminta untuk mengamati gambar peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di Museum Negeri Bengkulu. Kemudian guru menjelaskan berbagai peninggalan sejarah dengan media gambar dan siswa diminta untuk mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Setelah itu, siswa di kelompokkan ke dalam 5 kelompok secara heterogen untuk mengerjakan LDS yang diberikan guru. Kemudian hasil diskusi setiap kelompok dipresentasikan di depan kelas.

Pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan metode karyawisata siswa terlihat lebih aktif dalam mengamati berbagai benda peninggalan sejarah yang ada di Museum Negeri Bengkulu dan lebih menarik perhatian siswa untuk belajar, terlihat pada saat pembelajaran siswa serius mencatat semua informasi yang mereka peroleh di dalam museum baik dari hasil pengamatan maupun wawancara dengan petugas museum.

Sesuai dengan kelebihan metode karyawisata menurut Suprihatiningrum (2013: 293) yaitu pengalaman langsung dapat diperoleh siswa, siswa dapat ikut aktif dalam mencoba sesuatu dalam kegiatan di objek wisata, memungkinkan siswa melakukan wawancara kepada pemandu wisata atau masyarakat di sekitar objek wisata, membuat suasana pembelajaran rileks dan menyenangkan.

Dengan kata lain ada pengaruh positif terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen melalui penerapan metode karyawisata. Dari hasil penghitungan terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas control atau pembelajaran dengan melalui penerapan metode karyawisata berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan menunjukkan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS untuk kelas eksperimen dengan menggunakan metode karyawisata 78,32 lebih besar dari nilai rata-rata kelas control yaitu 71,79. Setelah dilakukan uji t diperoleh hasil yaitu  $t_{hitung}$  2,315 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00 pada taraf signifikan 5%. artinya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yaitu terdapat pengaruh metode karyawisata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi guru, dalam proses pembelajaran IPS hendaknya menggunakan berbagai metode yang variatif salah satunya yaitu metode karyawisata karena dengan berkarya wisata siswa dapat memahami suatu materi dengan mengenal objek secara langsung dan siswa lebih termotivasi lagi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Bagi peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penerapan metode karyawisata dalam pembelajaran IPS, disarankan dalam menerapkan metode karyawisata agar memperhatikan kesesuaian materi pembelajaran dengan objek karyawisata yang akan dijadikan sumber dan media pembelajaran, melakukan perencanaan yang baik seperti lebih menekankan lagi kerjasama antar kelompok, membagi anggota kelompok dengan jumlah yang tidak terlalu banyak agar siswa dapat lebih disiplin, tidak saling mengandalkan temannya dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

## Daftar Pustaka

- Anggen, M. 2012. *Warisan Pusaka Provinsi Bengkulu*. Bekasi: CV Rafa Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dratriarawati, A. 2015. *Pemanfaatan museum isdiman ambarawa Sebagai sumber belajar Terhadap minat belajar sejarah Siswa kelas xi sma negeri 1 ambarawa Tahun ajaran 2014/2015*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Fatimah, R. 2015. *Pengaruh Penerapan Metode Karyawisata Terhadap Hasil Belajar*. SKRIPSI. Tidak Dipublikasikan.
- Gunansyah, G & Saputra, H. Y. 2014. *Penerapan Metode Karya Wisata Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas OUTDOOR LEARNING*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurhadi. 2011. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan
- Pemerintah Provinsi Bengkulu. 2015. *Katalog Pameran Tetap*. Bengkulu : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 *Tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Peraturan Menteri Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 *Tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 . *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta:Depdikbud.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumaatmaja, N. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: UT.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warni 2012. *Pemanfaatan Koleksi Museum Sebagai Media dan Sumber Pembelajaran Ips Sejarah*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess> diunduh pada tanggal 25 November 2016.
- Winarni, E. W. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB