

The Song Terus Museum As A Medium For The Construction Of Historical Knowledge From A Cognitivist Perspective

Museum Song Terus Sebagai Media Konstruksi Pengetahuan Sejarah Dalam Perspektif Kognitivisme

Laily Nailul Muna¹, Djono²

Program Studi Magister Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret^{1,2}
Email: munalaily@gmail.com¹

*Corresponding Author

Received :15 Mei, Revised : 10 Juni 2026, Accepted : 13 Juli 2026.

ABSTRACT

Museums play an important role as educational tools that help people understand history through concrete learning experiences. Public understanding of prehistoric history in the surrounding environment is still relatively low, so learning resources that can present historical information in an interesting and meaningful way are needed. The purpose of this article is to analyze the Song Terus Museum as a source for learning about history, explain the construction of historical knowledge from a cognitive perspective, and analyze the implications of the Song Terus Museum for public understanding and awareness of history. The method used in this research is a literature study. Research data were obtained from books and journal articles related to the Song Terus Museum, prehistoric history, and cognitive theory. The results show that the Song Terus Museum has the potential as a source for learning about history through its collection of artifacts and fossils, as well as the presence of audiovisual media that represent prehistoric life in the Gunung Sewu area. From a cognitive perspective, the process of knowledge construction occurs through stages of attention, information processing, assimilation, and accommodation that allow visitors to connect prior knowledge with new information obtained during the visit. Learning experiences at the Museum contribute to increased historical understanding, appreciation for cultural heritage, and growing public historical awareness. In conclusion, the Song Terus Museum not only functions as a place for preserving historical collections, but also as a learning environment that supports the construction of meaningful historical knowledge.

Keywords: Museum Song Terus, Construction of Knowledge, Cognitivism, History Learning.

ABSTRAK

Museum berperan penting sebagai sarana edukasi yang membantu masyarakat memahami sejarah melalui pengalaman belajar yang konkret. Pemahaman masyarakat terhadap sejarah praaksara di lingkungan sekitar masih relatif rendah, sehingga diperlukan sumber belajar yang dapat menyajikan informasi sejarah secara menarik dan bermakna. Tujuan artikel ini untuk menganalisis Museum Song Terus sebagai sumber belajar sejarah, menjelaskan konstruksi pengetahuan sejarah dalam perspektif kognitivisme, dan menganalisis implikasi museum Song Terus terhadap pemahaman dan kesadaran sejarah masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Data penelitian diperoleh melalui buku dan artikel jurnal yang berkaitan dengan Museum Song Terus, sejarah praaksara, dan teori kognitivisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Song Terus memiliki potensi sebagai sumber belajar sejarah melalui koleksi artefak, dan fosil, serta keberadaan media audiovisual yang merepresentasikan kehidupan praaksara di kawasan Gunung Sewu. Dalam perspektif kognitivisme, proses konstruksi pengetahuan terjadi melalui tahapan perhatian, pemrosesan informasi, asimilasi, dan akomodasi yang memungkinkan pengunjung menghubungkan pengetahuan awal dengan informasi baru yang didapatkan selama kunjungan. Pengalaman belajar di Museum berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman sejarah, penghargaan terhadap warisan budaya, dan tumbuhnya kesadaran sejarah masyarakat. Sebagai kesimpulan, Museum Song Terus tidak hanya berfungsi sebagai tempat pelestarian

koleksi sejarah, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang mendukung konstruksi pengetahuan sejarah secara bermakna.

Kata Kunci: Museum Song Terus, Konstruksi Pengetahuan, Kognitivisme, Pembelajaran Sejarah.

1. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah memiliki peran vital dalam membantu masyarakat memahami peristiwa yang terjadi di masa lalu dan keterkaitannya dengan kehidupan masa kini (Akbar, 2023). seseorang tidak hanya menghafal fakta-fakta masa lalu, melainkan membangun pemahaman tentang makna peristiwa sejarah, hubungan sebab-akibat, perubahan dan keberlanjutan, serta keterkaitan masa lalu dengan kehidupan di masa sekarang (Pangarungan & Bahri, 2026). Pemahaman sejarah yang baik dapat mendorong tumbuhnya kesadaran sejarah, yaitu kesadaran mengenai tingkat penghayatan seseorang terhadap makna sejarah yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan di masa kini dan masan depan (Syahputra et al., 2021). Untuk itu, diperlukan sumber belajar yang dapat mewujudkan pengalaman belajar sejarah yang nyata dan bermakna.

Permasalahan yang terjadi menunjukkan bahwa masyarakat kurang memiliki pemahaman terhadap sejarah di sekitar tempat tinggalnya. Masyarakat Pacitan khususnya kurang memiliki minat untuk mengunjungi situs praaksara, karena lebih menyukai destinasi wisata lainnya seperti pantai, sungai, dan kolam renang, meskipun lokasinya berdekatan (Sutrisno et al., 2020). Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai keberadaan situs praaksara ditandai dengan adanya tindakan vandalisme berupa coretan-coretan yang ditemukan pada dinding-dinding gua (Ratnasari & Iriyanti, 2017). Situs Praaksara banyak ditemukan di daerah Punung, Kabupaten Pacitan, yang meliputi situs-situs penting masa praaksara, seperti situs Song Terus, Song Keplek, Song Gupuh, Sungai Baksoka, dan Situs Ngrijang (Nurani, 2021; Suprpta, 2018). Situs-situs gua ini pada masa praaksara memiliki fungsi sebagai hunian bagi manusia purba ditandai dengan banyaknya peninggalan budaya yang ditemukan di situs tersebut. Keberadaan berbagai situs praaksara ini belum sepenuhnya diimbangi dengan kepedulian masyarakat mengenai pentingnya pelestariannya.

Museum adalah salah satu sumber alternatif belajar sejarah yang berpotensi untuk mendukung pembelajaran (Praptiwi, 2018). Museum tidak hanya memiliki fungsi sebagai tempat untuk menyimpan dan merawat benda-benda bersejarah, tetapi juga memiliki nilai edukatif karena menyediakan informasi tentang kehidupan manusia di masa lalu (Wijaya et al., 2025). Koleksi museum berupa fosil, alat batu, dan artefak memungkinkan pengunjung mendapatkan sumber belajar sejarah yang autentik (Hassya & Kurniawan, 2025). Sebagai sumber belajar sejarah, museum memiliki peran penting dalam menerjemahkan konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret agar mudah dipahami masyarakat (Mohamad et al., 2024).

Kabupaten Pacitan adalah wilayah yang terkenal dengan sebutan metropolitan prasejarah atau ibukota prasejarah sebagai bagian dari kawasan Gunung Sewu di Pegunungan Selatan Jawa (Nurani et al., 2020). Kawasan Gunung Sewu yang memiliki 135 situs praaksara dan 70 gua menjadi wilayah dengan peninggalan praaksara yang paling lengkap, sehingga dapat dianggap merepresentasikan kehidupan praaksara di wilayah Indonesia (Poesponegoro & Notosusanto, 2019: 30). Kawasan Gunung Sewu yang membentang di wilayah Pacitan memiliki berbagai situs-situs praaksara, seperti Song Terus, Song Keplek, Song Gupuh, Sungai Baksoka, dan Ngrijangan (Simanjuntak, 2002). Berdasarkan hasil penelitian arkelogi, diketahui bahwa kawasan Gunung Sewu menjadi salah satu pusat kehidupan manusia pada masa Pleistosen Akhir hingga Holosen Awal (Dwijonagoro et al., 2022). Hasil penemuan berupa fosil manusia, alat batu dan tulang, sisa flora dan fauna, serta bukti aktivitas penguburan membuktikan bahwa kawasan Gunung Sewu memiliki nilai ilmiah tinggi dalam memahami kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara.

Pemerintah membangun Museum Song Terus di Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan sebagai bentuk dukungan dalam pelestarian peninggalan budaya manusia di kawasan Gunung Sewu baik yang berwujud maupun tidak berwujud demi kepentingan masa kini dan masa mendatang (Kusumaningsih et al., 2024). Museum ini memiliki ribuan koleksi yang merepresentasikan kehidupan manusia praaksara di kawasan Gunung Sewu. Museum Song Terus juga memiliki fasilitas bioskop mini yang memanfaatkan media audiovisual untuk membuat pengunjung tertarik dan lebih mudah memahami sejarah masa praaksara. Menurut Nabela et al. (2025), museum dapat menjadi alternatif sumber belajar yang menyenangkan karena menyajikan pengalaman belajar di luar sekolah di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Teori kognitivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses mental dalam menerima, mengorganisasikan, menyimpan, dan mengambil kembali informasi dari otak (Aisyah & Rohmani, 2025). Pengetahuan menurut teori kognitivisme diperoleh melalui proses mental yang timbul ketika manusia berinteraksi dengan lingkungannya (Ni'amah & Hafidzulloh, 2021). Proses pembentukan pengetahuan terjadi melalui asimilasi dan akomodasi yang terjadi secara bersamaan (Mubarak, 2025). Untuk itu, pengalaman belajar yang dihasilkan melalui interaksi antara pengunjung dengan koleksi museum dapat mendorong terjadinya konstruksi pengetahuan sejarah pada diri pengunjung.

Berbagai penelitian terdahulu telah membahas Museum Song Terus sebagai sumber belajar sejarah dan sarana wisata edukasi budaya. Penelitian Kusumaningsih et al. (2024) membuktikan bahwa pemanfaatan museum Song Terus melalui kegiatan observasi efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi mahasiswa terhadap materi sejarah. Penelitian Sutrisno et al. (2020) mengungkapkan bahwa Museum Song Terus memiliki manfaat sebagai sarana penelitian dan pembelajaran karena memiliki koleksi fosil dan artefak untuk membangun pemahaman terhadap kehidupan manusia prasejarah. Sementara penelitian Dwijonagoro et al. (2022) menunjukkan bahwa museum Song Terus berperan penting sebagai lembaga pelestarian budaya, sarana edukasi, dan wisata sejarah. Museum ini dapat memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai warisan budaya di kawasan Gunung Sewu yang didukung oleh pengembangan fasilitas dan sistem informasi untuk mendorong peningkatan akses informasi dan minat masyarakat terkait kunjungan ke museum.

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan aspek pengelolaan museum, pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, dan potensi wisata sejarah. Namun, penelitian yang menganalisis peran Museum Song Terus sebagai media konstruksi pengetahuan sejarah dalam perspektif kognitivisme masih terbatas. Proses pembentukan pengetahuan sejarah yang terjadi melalui pengalaman belajar di museum belum banyak dianalisis menggunakan teori kognitivisme.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) mendeskripsikan Museum Song Terus sebagai sumber belajar sejarah, (2) menganalisis konstruksi pengetahuan sejarah dalam perspektif kognitivisme, dan (3) menganalisis implikasi museum Song Terus terhadap pemahaman dan kesadaran sejarah masyarakat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan pemanfaatan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah sekaligus memperkaya kajian tentang konstruksi pengetahuan sejarah dalam perspektif teori kognitivisme.

2. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif. Menurut Zed (2014: 3), studi pustaka adalah jenis penelitian yang terdiri atas seperangkat kegiatan dalam mengumpulkan data pustaka, membaca dan mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Studi pustaka digunakan untuk mengkaji Museum Song Terus sebagai media konstruksi pengetahuan sejarah dalam perspektif kognitivisme melalui berbagai sumber ilmiah yang relevan. Data penelitian didapatkan dari buku, artikel jurnal, dan penelitian

ilmiah yang membahas Museum Song Terus, sejarah praaksara Gunung Sewu, pembelajaran sejarah, dan teori kognitivisme. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen yang terdiri dari kegiatan menyeleksi, menelaah, dan menafsirkan sumber data tertulis yang sesuai dengan fokus penelitian (Bowen, 2009). Literatur yang digunakan didapatkan melalui Google Scholar dan Garuda dengan kata kunci fungsi museum sebagai sumber belajar sejarah, konsep konstruksi pengetahuan, teori pemrosesan informasi, serta teori perkembangan kognitif Piaget.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Menurut Krippendorff (2018), analisis isi adalah teknik penelitian yang didesain untuk membuat kesimpulan yang valid dan dapat direplikasi dalam konteks tertentu. Data yang telah dikumpulkan kemudian dikelompokkan sesuai tema-tema utama penelitian, yaitu Museum Song Terus sebagai sumber belajar sejarah, konstruksi pengetahuan dalam perspektif kognitivisme, serta implikasi museum terhadap pemahaman dan kesadaran sejarah masyarakat. Data kemudian ditafsirkan menggunakan konsep-konsep kognitivisme seperti skema, pemrosesan informasi, asimilasi, dan akomodasi untuk menjelaskan peran museum dalam pembentukan pengetahuan sejarah. Teknik validitas data menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai referensi yang berasal dari buku akademik, artikel jurnal, dan hasil penelitian terdahulu. Melalui prosedur penelitian, didapatkan pemahaman yang utuh tentang peran museum Song Terus sebagai media konstruksi pengetahuan sejarah dalam perspektif kognitivisme.

3. Hasil dan Pembahasan

Museum Song Terus sebagai Sumber Belajar Sejarah

Museum Song Terus dibangun berseberangan dengan Situs Song Terus. Situs Song Terus terletak di Dusun Weru, Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur yang memiliki batasan administratif dengan Kecamatan Donorojo di sebelah utara, Desa Piton di selatan, Desa Mantren di sebelah timur, dan Desa Sekar di sebelah barat (Ratnasari & Iriyanti, 2017). Museum ini memuat peninggalan kebudayaan masa praaksara sejak Pleistosen Tengah hingga Holosen sekitar 350.000 hingga 5.000 tahun lalu yang berada dalam kawasan Cagar Budaya Gunung Sewu (Dwijonagoro et al., 2022). Museum ini berada di bawah pengawasan Direktorat Perlindungan, Kemendikbudristek dan memiliki tugas untuk melayani informasi terkait perlindungan dan penyelamatan hasil budaya masa praaksara di kawasan Gunung Sewu (Irmanda, 2025).

Museum Song Terus dibuka secara resmi bersamaan dengan dua museum lainnya, yaitu Museum Batik Indonesia dan Museum Situs Semedo pada tanggal 12 Oktober 2022, yang bertepatan dengan Hari Museum Nasional (Kusumaningsih et al., 2024). Song Terus dalam kurun waktu 60.000 hingga 12.000 tahun yang lalu telah menjadi hunian pertama bagi manusia Homo sapiens di kawasan Asia Tenggara (Sutrisno et al., 2020). Hal ini menandakan bahwa manusia pada masa itu sudah mengembangkan budaya tradisi Mesolitik dengan adanya hunian yang bersifat sementara. Selain berfungsi sebagai hunian, Song Terus juga menjadi bengkel tempat pembuatan alat-alat pendukung kehidupan seperti alat serpih yang digunakan untuk berburu hewan-hewan darat.

Pembangunan Museum Song Terus dilatarbelakangi oleh adanya penelitian dari Pusat Penelitian Arkeologi Nasional dan peneliti asing terhadap peninggalan budaya di gua-gua pada kawasan Gunung Sewu (Irmanda, 2025). Situs Song Terus merupakan salah satu dari 34 gua dan ceruk di daerah Punung, Pacitan yang ditemukan melalui penelitian arkeologi gabungan antara Pusat Arkeologi Nasional dengan Museum National d'Histoire Naturelle (MNHN) Perancis pada tahun 1992 (Ardiansyah, 2025). Pada tahun 1953, R.P. Soejono dan Basoeki yang melakukan penelitian pertama di Song Terus, melaporkan hasil temuan berupa artefak dari masa mesolitikum dan neolitikum, tulang-tulang moluska, dan gigi *Elephas maximus*. Sejak tahun 1994, penelitian di Song Terus dilakukan secara berkelanjutan selama puluhan tahun kemudian.

Penelitian tersebut menjadi bagian dari kegiatan eksplorasi kawasan Gunung Sewu yang berawal sejak tahun 1992.

Pada tahun 1999, Dr. A.M. Moigne menemukan bukti mengenai adanya kegiatan penguburan di Song Terus pada masa praaksara (Sutrisno et al., 2020). Hal tersebut ditandai dengan adanya temuan arkeologi berupa kerangka manusia hampir utuh dalam kondisi dikuburkan terlipat di dinding Song Terus sebelah utara yang dijuluki sebagai Mbah Sayem oleh masyarakat, karena awalnya diyakini sebagai perempuan. Kerangka manusia tersebut diidentifikasi berjenis kelamin laki-laki, berusia sekitar 50 tahun, memiliki kapasitas otak sekitar 900-1.00 cc, dan termasuk ke dalam ras Austramelanesid (Ratnasari & Iriyanti, 2017). Di situs lainnya bernama Song Keplek yang masih termasuk kawasan Gunung Sewu, ditemukan fragmen kerangka manusia yang diidentifikasi termasuk jenis ras Mongoloid (Nurani et al., 2020: 45).

Pada Museum Song Terus terdapat 4.627 koleksi yang tercatat dimiliki oleh museum ini (Irmada, 2025). Museum Song Terus memiliki beragam koleksi artefak terkait sejarah Praaksara Gunung Sewu yang meliputi fosil manusia purba jenis *Homo sapiens* yang dinamakan 'Mbah Sayem' oleh masyarakat sekitar dan fosil manusia yang diidentifikasi sebagai Song Keplek 5, fosil flora dan fauna, alat batu dan tulang, mata panah, alat pertanian, alat dapur, serta manik-manik dan perhiasan (Ardiansyah, 2025). Fosil fauna yang dipamerkan dalam Museum Song Terus meliputi golongan vertebrata, yaitu jenis ikan, jenis fauna melata, jenis unggas, dan jenis mamalia (hewan menyusui). Selain itu, terdapat fosil biawak, kura-kura, tikus pohon, kelelawar, tupai, tikus, anjing liar, kucing, musang. Jumlah yang paling dominan meliputi jenis monyet, kerbau, sapi, banteng, kijang, dan rusa (Ratnasari & Iriyanti, 2017).

Museum Song Terus memuat informasi mengenai sejarah masa praaksara. Praaksara terdiri dari kata *pra* yang bermakna sebelum dan *aksara* yang bermakna tulisan. Secara etimologis, masa praaksara merupakan masa ketika manusia belum mengenal tulisan. Masa praaksara sering disebut sebagai masa nirleka dari kata *nir* yang berarti tidak ada dan *leka* yang berarti tulisan. Bukti sejarah masa praaksara diperoleh dalam bentuk artefak dan fosil yang penemuannya menggunakan bantuan disiplin ilmu lain, seperti arkeologi, paleontologi, biologi, geologi, dan sebagainya (Lukitaningtyas, 2022). Berdasarkan bukti-bukti penemuan arkeologis, pembabakan masa praaksara dibagi menjadi dua tahapan yaitu kehidupan masa batu dan kehidupan masa logam, sedangkan kehidupan masa batu dibagi lagi menjadi tiga tahapan yaitu: (1) Paleolitikum, (2) Mesolitikum dan (3) Neolitikum (Herimanto, 2019: 8-9).

Museum Song Terus adalah museum yang menyimpan koleksi khusus berkaitan dengan sejarah masa praaksara di daerah Gunung Sewu (Kusumaningsih et al., 2024). Gunung Sewu merupakan kawasan penting bagi masa praaksara Indonesia, karena memiliki beragam situs dan hasil kebudayaan penting. Gunung Sewu adalah kawasan perbukitan karst sebagai bagian dari Pegunungan Selatan Jawa yang membentang dari Teluk Pacitan di Timur hingga Kali Oyo di Barat, dengan jarak sekitar 90 Km, dengan lebar bervariasi antara 20-25 Km dari garis pantai Samudra Hindia (Simanjuntak, 1999: 1). Kawasan Gunung Sewu memiliki 135 situs praaksara dan 70 gua yang memiliki banyak sisa peninggalan penting. Sebagian besar situs tersebut berada di bagian Timur yang meliputi wilayah Punung, Donorojo, dan Pringkuku, di Kabupaten Pacitan, Jawa Timur (Poesponegoro & Notosusanto, 2019: 30).

Situs-situs di kawasan Gunung Sewu menandai sejarah pada masa Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum, hingga Paleometalik. Sebagai entitas geografis, Gunung Sewu memiliki sejarah permukiman yang panjang, mulai dari perkembangan budaya tertua hingga terkini pada masa praaksara. Dalam hal ini, Gunung Sewu memiliki potensi besar untuk digunakan dalam memahami sejarah masa praaksara, karena melimpahnya situs dan keberadaan pemukiman yang berlanjut (Simanjuntak, 2002: 3). Berdasarkan wilayah administratif, Gunung Sewu terbagi menjadi tiga wilayah Provinsi, yaitu di sebelah Barat merupakan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Kabupaten Gunung Kidul), di bagian tengah merupakan Provinsi Jawa Tengah (Kabupaten Wonogiri), dan sebelah Timur merupakan Provinsi Jawa Timur (Kabupaten Pacitan) (Handini, 2002: 13).

Kehidupan praaksara Gunung Sewu berdasarkan pembabakan secara geologis terjadi pada masa Pleistosen Akhir hingga masa Holosen Awal. Periodisasi kehidupan praaksara Gunung Sewu berdasarkan hasil kebudayaan yang ditemukan, dapat dibagi menjadi beberapa masa sebagai berikut.

1. Masa Paleolitikum

Masa Paleolitikum diyakini terjadi sekitar masa Pleistosen Tengah, pendapat lain menyebutkan sekitar masa Pleistosen Atas, atau ada pendapat yang meyakini sekitar 50.000 tahun yang lalu. Pada masa Paleolitikum, kehidupan dan penggunaan lahan berkaitan dengan situs terbuka yaitu di sepanjang aliran sungai. Manusia Paleolitik memanfaatkan sumber daya alam yang tersedia di sekitar sungai, seperti air, batu, flora, dan fauna (Simanjuntak, 2002: 4). Manusia pada masa Paleolitikum diyakini hidup secara nomaden. Kegiatan utama mereka adalah berburu hewan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Dalam rangka mendukung kegiatan berburu, manusia Paleolitik membuat peralatan dari batu dan kayu, seperti *chopper*, alat pemotong, kapak genggam, dan pengikis berukuran besar. Peralatan dari batu ini dinamakan sebagai *Pacitanian Tools* atau alat-alat Pacitan berdasarkan tempat ditemukannya. Penemuan paling penting dalam hal ini adalah kapak genggam yang memiliki kesamaan dengan budaya Chellian dari masa paleolitikum Eropa (von Koenigswald, 1936: 57).

2. Masa Mesolitikum

Masa Mesolitikum terjadi sekitar 40.000-2.000 tahun yang lalu. Pada masa Mesolitikum, terjadi perubahan pola kehidupan yang signifikan dari hidup secara nomaden kemudian beralih menjadi semi nomaden dengan menetap di relung alami seperti gua dan tempat perlindungan batu (Simanjuntak, 2002: 4). Gua pada masa itu, seperti Gua Keplek di bagian timur dan Gua Braholo di bagian Barat Gunung Sewu menjadi pusat kegiatan manusia praaksara yang memiliki berbagai fungsi, seperti menjadi pemukiman, tempat dijalankannya kegiatan industri yaitu pembuatan peralatan batu dan tulang, tempat pemakaman, dan tempat perapian. Pemanfaatan gua sebagai tempat tinggal manusia praaksara diyakini terjadi sejak awal masa Holosen atau masa akhir Pleistosen. Perubahan pola pemukiman dari nomaden menjadi semi nomaden berdampak pada penggunaan alat. Peralatan kasar yang digunakan pada masa Paleolitikum sudah tidak digunakan lagi. Manusia praaksara mulai mampu mengasah peralatan agar menjadi lebih halus, sehingga menghasilkan peralatan seperti alat serpih. Selain memanfaatkan batu sebagai perkakas, manusia praaksara mulai membuat peralatan dari tulang hewan, cangkang moluska, dan tanduk rusa.

3. Masa Neolitikum

Masa Neolitikum diyakini berkembang hingga 1.000 tahun yang lalu. Masa Neolitikum ditandai dengan kemunculan serta perkembangan tembikar dan kapak segi empat. Kehidupan manusia praaksara pada masa ini awalnya masih berpusat pada gua atau tempat perlindungan batu. Dalam perkembangannya, manusia praaksara melakukan perpindahan ke lahan terbuka berupa dataran dan lereng bukit, seperti Padangan, Ngrijangan, dan Ngrijangan Sengon yang berlokasi di wilayah Punung, Kabupaten Pacitan. Kebudayaan Neolitikum di kawasan Gunung Sewu dianggap sebagai puncak kemampuan teknologi batu dengan menghasilkan kapak segi empat dan mata panah. Di kawasan Gunung Sewu, banyak ditemukan ratusan pusat Neolitikum berukuran besar yang membuktikan keberadaan kawasan industri yang luas di bagian timur Gunung Sewu (Simanjuntak, 2002: 5).

4. Masa Paleometalik

Pada masa Paleometalik, situs-situs terbuka seperti Melikan dan Klepu yang berlokasi di Punung, Kabupaten Pacitan masih menjadi pusat kegiatan manusia praaksara. Kegiatan membuat peralatan dari batu masih berlanjut pada masa ini meskipun tidak seintensif sebelumnya. Perkembangan yang penting pada masa Paleometalik adalah diperkenalkannya peralatan dan senjata yang terbuat dari logam, khususnya peralatan yang terbuat dari besi dan manik-manik. Pada masa ini, tembikar yang berkembang sejak masa Neolitikum tetap berlanjut seiring kemajuan teknologi dan morfologi (Simanjuntak, 2002: 8).

Museum Song Terus memberikan informasi mengenai kehidupan manusia praaksara, teknologi alat batu, serta pola berburu dan meramu. Kehidupan praaksara Gunung Sewu berdasarkan hasil kebudayaan yang ditemukan, mencakup masa Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum, dan Paleometalik. Masa Paleolitikum ditandai dengan kehidupan manusia secara nomaden serta pembuatan peralatan dari batu dan kayu untuk kepentingan berburu hewan yang dinamakan *Pacitanian Tools*. Masa Mesolitikum ditandai dengan peralihan ke pola hidup semi nomaden di gua-gua dan menghasilkan peralatan dari batu yang lebih halus. Pada masa Neolitikum, manusia mampu menghasilkan tembikar dan kapak segi empat untuk kepentingan pertanian. Terakhir pada masa Paleometalik, ditandai dengan timbulnya kemampuan membuat peralatan dan senjata dari logam. Perkembangan kehidupan pada masa praaksara juga terlihat pada sistem religi. Dalam kurun waktu 12.000 hingga 6.500 tahun yang lalu, manusia purba penghuni Song Terus telah mengenal religi awal berupa adat penguburan mayat yang ditandai dengan ditemukannya fosil manusia yang dikuburkan dalam kondisi terlipat (Sutrisno et al., 2020).

Museum Song Terus memiliki enam zona ruang pameran koleksi museum (Ardiansyah, 2025). Visualisasi koleksi Museum Song Terus sangat menarik, dilengkapi dengan penataan dalam vitrin kaca yang bersih memberikan kesan rapi dan terfokus pada objek. Pencahayaan dari arah atas menonjolkan bentuk sekaligus memberikan kesan bayangan untuk mempertegas dimensi dari koleksi yang dipajang. Latar belakang dibuat kontras untuk menonjolkan koleksi museum. Label informasi berwarna putih dengan tulisan yang jelas, melengkapi tampilan visual secara keseluruhan sekaligus memudahkan pengunjung untuk memahami koleksi museum. Label informasi tersebut dilengkapi dengan terjemahan dalam bahasa Inggris yang diperuntukkan bagi wisatawan asing.



Gambar 1. Koleksi Museum Song Terus

Sumber: Dokumen Pribadi, 2026

Gambar 1. di atas menunjukkan salah satu koleksi Museum Song Terus berupa kapak genggam (*hand axe*) yang dipajang dalam vitrin kaca. Kapak genggam pada masa praaksara digunakan untuk menggali, memotong, dan mengolah bahan makanan. Pemberian label informasi pada bagian atas menunjukkan bahwa koleksi ini memiliki nilai arkeologis dan edukatif. Penyajian sejarah dalam bentuk visual dan naratif seperti ini dapat memudahkan pengunjung dalam mengingat informasi (Khatimah et al., 2024). Senada dengan pernyataan Zahra et al. (2024) bahwa media yang menyajikan visualisasi dan narasi yang kuat dapat meningkatkan motivasi, yang dalam konteks ini adalah motivasi pengunjung dalam memahami informasi yang disajikan. Koleksi museum yang dikemas dengan visual menarik dapat memanjakan mata pengunjung di samping menambah wawasan pengetahuan, sehingga kunjungan ke museum menjadi pengalaman yang menyenangkan.

Museum Song Terus dilengkapi fasilitas yang mendukung unsur hiburan yang ditandai adanya ruang bioskop 3D dengan kapasitas 40 orang (Ardiansyah, 2025; Irmanda, 2025). Bioskop ini dipergunakan untuk memutar video pembuka untuk mengenalkan sejarah singkat museum Song Terus, kehidupan praaksara di Gunung Sewu, dan penelitian arkeologi yang dilakukan di kawasan Gunung Sewu beserta hasil-hasil temuannya.



Gambar 2. Bioskop Museum Song Terus

Sumber: Dokumen Pribadi, 2026

Gambar 2. tersebut menunjukkan adanya fasilitas bioskop mini dalam museum yang digunakan untuk menyampaikan informasi sejarah secara menarik melalui pemutaran audiovisual. Bioskop memanfaatkan rekayasa teknologi untuk menghadirkan pengalaman imersif bagi penonton yang sesuai dengan fungsinya sebagai media hiburan (Jackman, 2015). Pengalaman yang bersifat imersif, interaktif, dan partisipatif tersebut memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan hiburan di samping melakukan kegiatan belajar secara informal pada waktu yang bersamaan (Luo, 2021). Hertzman et al. (2008) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi multimedia dalam wisata berbasis *edutainment* memiliki tujuan untuk memadukan nilai pendidikan sekaligus nilai hiburan dalam penyajian konten bersejarah.

Museum Song Terus memadukan unsur edukasi dan rekreasi, sehingga pengunjung dapat belajar sambil menikmati pengalaman di museum ini. Sebagian besar pengunjung Museum Song Terus adalah mahasiswa, rombongan pelajar, dan para peneliti (Sutrisno et al., 2020). Beberapa sekolah di Pacitan juga memiliki agenda kunjungan resmi ke Museum Song Terus dalam rangka mengenalkan sejarah masa praaksara pada siswa (Dwijonagoro et al., 2022). Dengan mendatangi museum, pengunjung dapat melihat objek sejarah secara langsung. Hal ini membuat informasi lebih mudah dipahami serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menyenangkan.

Konstruksi Pengetahuan Sejarah dalam Perspektif Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses mental yang berkaitan dengan kegiatan memahami, mengolah informasi dan berpikir rasional (Zahra et al., 2025). Tidak seperti teori behaviorisme yang berfokus pada perubahan perilaku sebagai hasil stimulus dan respons, kognitivisme menempatkan posisi proses belajar lebih penting dibandingkan hasil belajar (Hardiani & Herdiana, 2024). Menurut Piaget (1977), pengetahuan tidak ditransfer dari lingkungan kepada individu secara langsung, melainkan dikonstruksi secara aktif melalui interaksi antara pengalaman baru dengan struktur kognitif yang sebelumnya telah terbentuk. Dalam konteks pembelajaran sejarah, seseorang tidak hanya menghafal fakta-fakta masa lalu, melainkan membangun pemahaman tentang makna peristiwa sejarah, hubungan

sebab-akibat, perubahan dan keberlanjutan, serta keterkaitan masa lalu dengan kehidupan di masa sekarang (Pangarungan & Bahri, 2026).

Teori kognitivisme yang berasal dari kata *cognition* berkaitan dengan penggunaan pengetahuan yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Basyir et al., 2022). Informasi yang diterima oleh indera tidak secara langsung menjadi pengetahuan, tetapi harus melalui proses penginterpretasian informasi yang meliputi pencatatan pola, pengenalan pola, dan perhatian. Menurut Rehalat (2014) mengenal model pemrosesan informasi menjelaskan bahwa informasi diterima pertama kali oleh *sensory memory*, kemudian dipilih untuk masuk ke *working memory* atau memori kerja. Informasi yang penting kemudian dikelompokkan dan disimpan dalam *long-term memory* atau memori jangka panjang yang dapat digunakan kembali di masa mendatang. Untuk itu, pengalaman belajar berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam membentuk pengetahuan baru.

Piaget (1977) mengungkapkan bahwa struktur pengetahuan tersimpan dalam bentuk skema, yaitu proses yang bekerja ketika seseorang memahami dunia di sekitarnya. Skema meliputi dua mekanisme utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika informasi baru dimasukkan ke dalam skema yang sebelumnya telah ada tanpa mengubah struktur dasar pemahaman seseorang. Sementara akomodasi terjadi ketika informasi baru tidak sesuai dengan skema yang telah terbentuk, sehingga seseorang harus melakukan penyesuaian dengan membentuk skema baru. Menurut Mubarak (2025), proses asimilasi dan akomodasi berlangsung secara terus menerus, sehingga dalam setiap akhir kegiatan belajar selalu ada sesuatu yang baru dalam memori individu.

Proses asimilasi dan akomodasi memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran sejarah. Siswa dan masyarakat secara umum telah memiliki pengetahuan awal tentang kehidupan manusia masa lalu yang didapatkan melalui sekolah, internet, pengalaman sehari-hari, dan terutama media sosial (Sidiq et al., 2024). Pengetahuan awal tersebut mendasari pemahaman informasi sejarah yang baru diterima. Proses asimilasi terjadi ketika seseorang menghubungkan pengetahuan baru dengan skema yang telah terbentuk yang ditandai dengan cepatnya respons yang diberikan terhadap suatu permasalahan (Rohma & Purwaningsih, 2024). Sementara ketika informasi baru menghadirkan fakta yang berbeda dari skema yang dimiliki, maka seseorang perlu melakukan akomodasi untuk membentuk pemahaman sejarah yang lebih menyeluruh (Mubarak, 2025).

Museum Song Terus dalam konteks ini dapat berperan sebagai lingkungan belajar yang menghadirkan stimulus kognitif bagi pengunjung. Koleksi museum berupa fosil manusia, fosil flora dan fauna, alat batu dan tulang, mata panah, alat pertanian, alat dapur, manik-manik dan perhiasan serta berbagai informasi visual dan audiovisual memberikan rangsangan yang diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran. Dalam model pemrosesan informasi yang dijelaskan oleh Rehalat (2014), berbagai koleksi museum dapat menjadi stimulus yang menarik perhatian pengunjung sehingga informasi dapat masuk ke dalam memori kerja. Tampilan koleksi yang teratur, penggunaan vitrin kaca, pencahayaan yang memadai, label informasi yang jelas, serta keberadaan bioskop mini membantu pengunjung memusatkan perhatian terhadap informasi yang disajikan.

Selama kunjungan museum, perhatian yang muncul terhadap koleksi-koleksi yang ditampilkan menjadi tahap awal dalam proses pembentukan pengetahuan sejarah. Praptiwi, (2018) mengungkapkan bahwa koleksi museum yang menarik dapat memfokuskan perhatian siswa. Ketika pengunjung memerhatikan koleksi museum dengan fokus, maka akan didapatkan informasi mengenai kehidupan di masa lalu. Ketika pengunjung membaca label informasi terkait fosil Mbah Sayem yang ditemukan di Situs Song Terus, mereka tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, tetapi mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah ada tentang kehidupan masa praaksara. Pada tahap ini terjadi pemrosesan informasi yang mencakup proses memperoleh stimulus dari lingkungan, mengelompokkan data, menyimpan informasi, dan memanggil kembali data dari otak (Fadillah et al., 2023).

Proses asimilasi dalam konteks ini terjadi ketika pengunjung telah memiliki pengetahuan awal bahwa manusia praaksara hidup dengan cara berburu dan meramu. Informasi terkait alat batu, alat tulang, dan peralatan lainnya yang dipamerkan di Museum Song Terus memperkaya pemahaman yang sebelumnya telah dimiliki. Pengunjung menambahkan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada. Dalam konteks ini, museum memiliki fungsi untuk menambah wawasan yang komprehensif mengenai perkembangan sejarah Indonesia kepada pengunjung (Wijaya et al., 2025). Di sisi lain, proses akomodasi terjadi ketika pengunjung menemukan informasi yang tidak sesuai dengan pengetahuan awal mereka. Selama ini, manusia praaksara dipandang sebagai masyarakat tanpa budaya dan belum memiliki sejarah, sehingga disebut masa prasejarah (Lukitaningtyas, 2022). Berbagai temuan arkeologis berupa praktik penguburan manusia, pembuatan alat batu dan tulang, penggunaan perhiasan, serta adanya hunian di gua-gua menunjukkan bahwa masyarakat praaksara telah mampu menghasilkan kebudayaan dan teknologi. Keberadaan informasi tersebut mendasari pengunjung untuk membentuk ulang pemahamannya sesuai dengan bukti-bukti sejarah yang ditemukan.

Konstruksi pengetahuan sejarah di museum tidak hanya melalui koleksi-koleksi benda, tetapi juga terjadi melalui media audiovisual yang ditampilkan dalam bioskop mini yang terdapat di Museum Song Terus. Tayangan audiovisual dapat memberikan informasi sejarah dalam bentuk gambar bergerak, suara, narasi dan ilustrasi yang terpadu. Faisal et al. (2024) mengutip teori multimedia learning dari Mayer menyatakan bahwa media yang memadukan gambar, suara, dan teks mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Pengunjung dalam konteks ini tidak hanya membaca informasi, tetapi juga melihat gambaran kehidupan manusia praaksara sehingga terbentuk proses mental yang lebih kuat mengenai peristiwa yang terjadi di masa lalu.

Melalui proses perhatian, pemrosesan informasi, asimilasi, dan akomodasi, pengunjung membangun pemahaman baru secara aktif terkait kehidupan praaksara di kawasan Gunung Sewu. Pengetahuan sejarah yang didapatkan melalui kunjungan museum tidak lagi berupa hafalan kronologis peristiwa masa lalu, tetapi menjadi hasil konstruksi mental yang terbentuk melalui interaksi langsung dengan artefak sejarah (Wijaya et al., 2025). Dalam perspektif kognitivisme, Museum Song Terus berhasil mewujudkan pengalaman belajar yang mendukung proses berpikir dan pembentukan makna sejarah pada diri pengunjung. Untuk itu, museum Song Terus berperan sebagai sarana konstruksi pengetahuan sejarah karena menghadirkan pengalaman belajar yang mendorong pengunjung mengaitkan pengetahuan lama dengan informasi baru. Interaksi langsung pengunjung dengan koleksi museum dan media audiovisual, mendorong tumbuhnya pemahaman yang tentang kehidupan manusia praaksara. Dalam konteks ini museum tidak hanya menjadi tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang mendorong terbentuknya pengetahuan sejarah yang bermakna berdasarkan prinsip-prinsip teori kognitivisme.

Implikasi Museum Song Terus terhadap Pemahaman dan Kesadaran Sejarah Masyarakat

Museum memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif pengunjung. Museum turut memunculkan sikap apresiatif terhadap sejarah peradaban manusia. Menurut Metrahultikultura dan Gunartati (2023), peninggalan purbakala mengandung nilai-nilai karakter, seperti tanggung jawab, kerja keras, toleransi, religius, dan sebagainya yang dapat dijadikan keteladanan. Dengan memahami kehidupan pada masa praaksara, pengunjung yang sebagian besar merupakan pelajar dan mahasiswa, dapat mengetahui bahwa perkembangan budaya sekarang menjadi hasil dari proses yang panjang dan berkelanjutan sejak masa lalu.

Salah satu nilai utama yang dapat diambil dari kunjungan terhadap Museum Song Terus adalah nilai toleransi dalam kehidupan pada masa praaksara. Keragaman rangka manusia di Museum Song Terus yang diidentifikasi sebagai manusia modern ras Austramelinesid dan Mongoloid menunjukkan bahwa dua ras manusia tersebut pernah hidup berdampingan di lokasi yang sama. Sekitar 8.000-3.000 tahun yang lalu, ras Austramelinesid dan Mongoloid menghuni

gua-gua di Gunung Sewu secara berdampingan (Nurani et al., 2020: 67). Berdasarkan kehidupan manusia praaksara, dapat diambil nilai berupa sikap adaptif dan kreatif yang dibuktikan dengan kemampuan manusia praaksara untuk bertahan hidup melalui pemanfaatan sumber daya alam secara optimal. Hal ini memiliki relevansi dengan kehidupan masyarakat pada zaman modern yang dituntut untuk dapat beradaptasi di tengah perubahan zaman yang serba instan.

Museum yang memuat sekumpulan barang-barang peninggalan masa lalu dapat menarik minat pengunjung untuk melihat warisan budaya masyarakat pada masa praaksara (Ardiansyah, 2025). Museum Song Terus dibangun untuk menumbuhkan pemahaman pada masyarakat bahwa Pacitan pernah menjadi ibu kota prasejarah dunia di masa lalu (Sutrisno et al., 2020). Selain mengandung nilai edukatif, kunjungan ke Museum Song Terus mengandung nilai budaya bagi masyarakat. Kebudayaan diartikan oleh Ki Hadjar Dewantara sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan budaya, dalam bahasa asing disebut kultur yang artinya buah budi manusia (Wibawa, 2021: 26). Menurut Koentjaraningrat (1985: 181), kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddayah* sebagai bentuk jamak dari *buddhi* yang artinya budi atau akal. Kebudayaan didefinisikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal atau hasil dari cipta, rasa, dan karsa manusia. Nilai budaya dalam konteks ini terwujud dengan adanya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pelestarian warisan budaya sebagai bagian dari identitas bangsa.

Museum Song Terus tidak hanya memiliki fungsi sebagai sarana rekreasi edukatif, tetapi sebagai media pembentukan kesadaran sejarah bagi masyarakat Pacitan dan sekitarnya. Ratnasari dan Inriyanti (2017) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan pengamatan dan penghayatan terhadap segala hal yang berkaitan dengan sejarah praaksara Gunung Sewu di Museum Song Terus, akan terbentuk kesadaran sejarah. Museum dalam hal ini merupakan bagian dari budaya sejarah yang memiliki keterkaitan erat dengan kesadaran sejarah suatu masyarakat dalam memahami dan memberi makna terhadap masa lalu. Masyarakat Pacitan dalam konteks ini harus memiliki kesadaran bahwa Pacitan memiliki banyak situs praaksara beserta hasil kebudayaannya yang sangat penting untuk merepresentasikan perkembangan kehidupan praaksara di Indonesia.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa museum Song Terus berpotensi sebagai sumber belajar sejarah yang memberikan informasi tentang kehidupan manusia praaksara di kawasan Gunung Sewu. Berbagai koleksi berupa fosil manusia, alat batu dan tulang, tembikar, dan manik-manik menjadikan museum memiliki fungsi sebagai sarana edukatif yang membentuk pemahaman masyarakat tentang sejarah masa praaksara secara lebih nyata dan kontekstual. Dalam perspektif kognitivisme, museum Song Terus dapat menjadi lingkungan belajar yang mendukung proses konstruksi pengetahuan sejarah. Koleksi museum dan bioskop mini di Museum Song Terus menyajikan informasi sejarah yang menjadi stimulus untuk mendorong terjadinya proses perhatian, pemrosesan informasi, penyimpanan dalam memori, serta pembentukan pemahaman baru. Proses tersebut terjadi melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi ketika pengunjung mengaitkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan informasi baru tentang kehidupan praaksara yang didapatkan dari museum Song Terus. Penelitian ini menunjukkan bahwa museum Song Terus tidak hanya memiliki fungsi sebagai tempat pelestarian warisan budaya, tetapi juga sebagai media yang memiliki peran dalam membentuk pemahaman dan kesadaran sejarah masyarakat. Museum membantu pengunjung memahami nilai-nilai budaya, perkembangan peradaban manusia, serta pentingnya pelestarian peninggalan sejarah sebagai bagian dari identitas bangsa. Museum Song Terus dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran sejarah dan penguatan kesadaran sejarah masyarakat melalui prinsip-prinsip kognitivisme.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada metode yang menggunakan studi literatur sehingga belum terdapat data lapangan yang mengkaji pengalaman belajar pengunjung secara

langsung. Saran bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lapangan dalam mengkaji proses konstruksi pengetahuan sejarah secara mendalam pada pengunjung Museum Song Terus.

Referensi

- Aisyah, S., & Rohmani, A. H. (2025). Urgensi Teori Kognitivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran PAI di UPT SD Negeri 358 Gresik. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1095–1108. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6618>
- Akbar, N. C. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Guna Memperkuat Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 148–158.
- Ardiansyah, I. (2025). *Museum Song Terus Kabupaten Pacitan Tahun 2016-2022*. STKIP PGRI PACITAN.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Dwijonagoro, H. A. P., Dwijonagoro, A. N., & Hadi, S. (2022). Museum Song Terus sebagai Sarana Wisata Budaya Sejarah di Kabupaten Pacitan. *Siginjai: Jurnal Sejarah*, 2(2), 1–13.
- Fadillah, A. P., Juwita, F. S., & Mawaddah, N. (2023). Pendekatan Pemrosesan Informasi Kognitif. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 906–911.
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardianti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4), 18–22.
- Handini, R. (2002). Natural Conditions and Contemporary Communities of Gunung Sewu. In T. Simanjuntak (Ed.), *Gunung Sewu in Prehistoric Times* (pp. 13–24). Gadjah Mada University Press.
- Hardiani, S., & Herdiana, D. (2024). TRANSITION TO COGNITIVE MODERN (Hebb,Tollman,Gestalist). *Journal Of Education*, 1, 391–396. <https://doi.org/10.65353/sd5m1246>
- Hassya, H. A., & Kurniawan, G. F. (2025). Museum-Based History Learning: Relics of the Pre-Literacy Period in Indonesia in Northern Java as a Learning Resource. *Santhet: Jurnal Sejarah Dan Humaniora*, 9(4), 1283–1296. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5646>
- Herimanto. (2019). *Sejarah Indonesia Masa Praaksara*. Penerbit Ombak.
- Hertzman, E., Anderson, D., & Rowley, S. (2008). Edutainment heritage tourist attractions: A portrait of visitors' experiences at Storyeum. *Museum Management and Curatorship*, 23(2), 155–175.
- Irmanda, S. S. (2025). *Analisis Pengelolaan dan Strategi Pelayanan Wisatawan di Museum Song Terus Pacitan*. STKIP PGRI PACITAN.
- Jackman, A. H. (2015). 3-D cinema: Immersive media technology. *GeoJournal*, 80(6), 853–866.
- Khatimah, H., Hasan, & Afrianti, I. (2024). Development of Edutainment Learning Media History Adventure Indonesian Hindu-Buddhist History Based on Local History Bima-Dompu. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 10(4), 712–733.
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Aksara Baru.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (4th ed.). SAGE Publications.
- Kusumaningsih, R., Miftahuddin, M., & Wiratmoko, D. (2024). Utilization of the Song Terus Museum as a Learning Resource in Indonesia. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 11(2), 32–40.
- Lukitaningtyas, D. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran IPS (materi manusia pra-aksara). *Kastara Karya: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(3), 104–894.
- Luo, Y. (2021). Safeguarding intangible heritage through edutainment in China's creative urban environments. *International Journal of Heritage Studies*, 27(2), 170–185.

- Metrahultikultura, M., & Gunartati, G. (2023). Pendidikan humanistik melalui nilai-nilai budaya dalam benda peninggalan praaksara (purbakala) dalam pembelajaran sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 7(1), 34–49.
- Mohamad, S., Hasan, R., & Wantu, A. (2024). Optimalisasi Peran Museum sebagai Sumber Pelestarian Budaya dalam Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah. *SOSIOLOGI: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 197–202.
- Mubarak, H. (2025). Cognitive developmental Jean Piaget dalam pembelajarannya. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 703–715. <https://doi.org/DOI.10.35931/am.v9i2.4.4383>
- Nabela, N., Gultom, S. Y., & Tarwiyani, T. (2025). Dekonstruksi Peran Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah Menengah Atas. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 10(1), 49–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/hjpsps.v10i1.8078>
- Ni'amah, K., & Hafidzulloh, S. M. (2021). Teori Pembelajaran Kognistik Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(2), 204–217. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947>, hlm. 204-217
- Nurani, I. A. (2021). Lanskap Budaya Pacitan dan Korelasinya dengan Sebaran Hunian, Artefak, dan Bahan Baku di Kawasan Gunung Sewu. *AMERTA*, 39(2), 97–112.
- Nurani, I. A., Zaim, Y., & Wibowo, H. (2020). *Pola Keruangan Okupasi Manusia pada Kala Pleistosen hingga Awal Holosen di DAS Kali Oyo, Gunungkidul dan DAS Kali Baksoko, Pacitan*. Balai Arkeologi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Pangarungan, N., & Bahri. (2026). Berpikir Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 26429–26438. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6149>
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. Viking Press.
- Poesponegoro, M. D., & Notosusanto, N. (2019). *Sejarah Nasional Indonesia I: Zaman Prasejarah di Indonesia*. Balai Pustaka.
- Praptiwi, N. (2018). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(32), 3202–3211.
- Ratnasari, S. D., & Iriyanti, S. (2017). Pemanfaatan Situs-Situs Prasejarah di Kabupaten Pacitan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Mahasiswa Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 1377–1426.
- Rehalat, A. (2014). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial (JPIS)*, 23(2), 1–11.
- Rohma, F. A., & Purwaningsih, S. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa pada Mata Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Cerme. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(4), 1–9.
- Sidiq, R., Sihotang, N. S. T., Telaumbanua, I. Y. S., & Hutapea, J. (2024). Strategi Guru Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Pelajaran Sejarah Melalui Media Sosial Instagram di SMA Swasta Cahaya Medan. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 359–367. <https://doi.org/10.24114/ph.v8iX.51652>
- Simanjuntak, H. T. (1999). Budaya Awal Holosen Di Gunung Sewu. *Berkala Arkeologi*, 19(1), 1–20. <https://doi.org/10.30883/jba.v19i1.789>
- Simanjuntak, T. (2002). *Gunung Sewu in Prehistoric Times*. Gadjah Mada University Press.
- Suprpta, B. (2018). Pemanfaatan Cagar Budaya di Kabupaten Pacitan sebagai Media Penunjang Pendidikan Sejarah. *J. Pendidik. Sej. Indones*, 1(1), 85–102.
- Sutrisno, E., Iriyanti, S., & Ratnasari, S. D. (2020). Pengembangan Song Terus Sebagai Objek Wisata Edukasi PraSejarah di Pacitan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 1741–1745.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, & Ardianto, D. T. (2021). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- von Koenigswald, G. H. R. (1936). Early Palaeolithic stone implements from Java. *Bulletin of the*

- Raffles Museum, Series B(1)*, 52–60.
- Wibawa, S. (2021). Hidup Baru dalam Kebudayaan Jawa Baru. In Mulyana & D. D. Hartanto (Eds.), *Sembur Tutar Mrih Budaya Mekar Sempulur* (pp. 25–41). Spasi Book.
- Wijaya, T., Alauwiyah, F., & Pahlevi, M. R. (2025). Pemanfaatan Museum Nasional sebagai Sumber Belajar bagi Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 8(1), 42–60.
- Zahra, E. N. A., Purwati, P. D., & others. (2024). Edutainment-Based Comic Media to Improve Skills in Writing Historical Narrative Information. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 151–159.
- Zahra, H. Z., Prilliano, B., & Bakar, M. Y. A. (2025). Pendalaman Teori Mazhab Kognitivistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(3), 441–450.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4501>
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.