

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL SITUS CANDI JAGO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA SEJARAH IKIP BUDI UTOMO MALANG

Ferdinan Bashofi
Suheri Widiyanto

Prodi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi
IKIP Budi Utomo Malang

Abstrak: *The purpose of this research is to design the learning media of Indonesian cultural history, and to describe the effect of media usage on student learning outcomes. This research is a development research using Sugiyono model, while terhadap learning result using pseudo experiment to know effectiveness to result learn. The findings in the field show there are 4 relics of the temple building from the Hindu-Buddhist era and which is used as a model is Jago temple. The result of validity test of learning media is expressed well by validator with obtained validation result: 75,5% from media expert which mean included in criterion good enough, while from material expert equal to 80% good category. Result of data of questionnaires validation of practitioner 1 validation toward learning media obtained percentage 85%. Learning media developed after tested try to get good response from students with percentage of 81% with good category. Learning media developed effectively because after tested, and obtained the results: (1) the average learning outcomes in the form of absorption of material comprehension, the number of students who complete learning as much as 28 of 29 students with students' learning completeness classically is 96.5% average value 84.48, (2) students' experimental class learning outcomes are better than control class, (3) there is statistically significant difference or significant use of digital learning media of jago temple site to increase student learning outcomes.*

Keywords: *Digital Media; Jago Temple; Learning outcomes.*

Era globalisasi menjadikan bangsa Indonesia menghadapi perubahan yang kompleks. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju serta terbukanya pasar global akan menstimulus manusia Indonesia untuk selalu meningkatkan kemampuan dan kecakapan hidup, menghargai informasi serta mampu berkompetisi secara positif. Perubahan dan perkembangan informasi di bidang teknologi, industri, sosial, ekonomi dan budaya terjadi dengan sangat cepat. Kemajuan tersebut akan menimbulkan kesempatan baru, baik dalam dunia kerja maupun dalam dunia pendidikan, yang menawarkan ratusan lebih pilihan karir kepada setiap individu sebagai alternatif jalan kehidupan menuju keberhasilan dan kebahagiaan hidup yang didambakan.

Bertitik tolak dari penyiapan sumber daya manusia tersebut, maka semua jenjang pendidikan, terutama Pendidikan tinggi perlu menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, mandiri dan berorientasi ke masa depan. Perguruan tinggi merupakan salah satu tempat mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil, dituntut untuk tanggap dalam mempersiapkan lulusan berkualitas, yaitu

religius, berprestasi tinggi, dan berorientasi ke masa depan. Program pendidikan sarjana strata 1 pendidikan sejarah juga bertujuan menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan sejarah terutama sebagai tenaga pendidik yang profesional, sebagai ilmuwan muda, dan ahli di bidang kesejarahan khususnya, maupun dibidang ilmu social lainnya secara interdisipliner yang mempunyai hubungan dengan kebutuhan dunia global saat ini.

Dalam mencapai tujuan tersebut, maka pembelajaran sejarah harus dioptimalkan, salah satunya dengan terus melakukan inovasi-inovasi pembelajaran yang mengikuti perkembangan iptek dan kebutuhan global. Inovasi pembelajaran sejarah dapat berupa pemanfaatan sumber dan media pembelajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar Sejarah dalam proses pembelajaran sangat penting, karena lingkungan merupakan sumber belajar yang sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman peserta didik itu sendiri. Lingkungan sebagai media dan sumber belajar adalah segala kondisi di luar diri

peserta didik dan pendidik baik berupa fisik maupun nonfisik yang dapat menjadi perantara agar pesan pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik secara optimal. Sehingga setiap lingkungan yang secara sengaja digunakan dalam proses pembelajaran bisa disebut sebagai media pembelajaran (Musfiqon, 2012: 133).

Pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia terlihat ada kekurangan pada perkuliahan awal yang selama ini dilaksanakan, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa mahasiswa cenderung terbiasa dengan mendengarkan penjelasan dan berdiskusi dengan sumber yang diambil secara mentah-mentah dari sebuah media online yang validitas isinya masih sangat diragukan.

Materi sejarah kebudayaan Indonesia selalu terkait dengan benda-benda peninggalan sejarah terutama bangunan fisik, lokasi yang terkadang saling berjauhan antar situs sejarah dan keterbatasan waktu menjadi masalah tersendiri dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia. Oleh karena ini perlu didesain sebuah media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa, dan Peneliti mencoba melakukan penelitian dengan media pembelajaran digital situs sejarah candi Jago untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa pada matakuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu, belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Anni, 2007:2). Sedangkan menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Muhibbin Syah (2010:132), secara global faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran, termasuk di dalamnya

proses komunikasi yang terjadi dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: (1). Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik. faktor dari dalam peserta didik ini dapat dibedakan menjadi 2 aspek, yakni aspek fisiologis dan aspek psikologis. (2). Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. (3). Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan Faktor pendekatan belajar yang mendukung proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran yang dimaksud di atas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Seperti yang diungkapkan oleh Pramono (2013:105) ketika seorang pendidik menjelaskan candi sebagai salah satu bukti peninggalan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia, bagi peserta didik yang tinggal di sekitar situs peninggalan Hindu dan Budha tersebut, mungkin tidak mengalami kesulitan untuk memahami konsep tentang candi, tetapi konsep tersebut akan menjadi masalah bagi peserta didik yang jauh dari situs peninggalan tersebut. Bahkan tidak menutup kemungkinan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap peninggalan candi yang bercorak Hindu dan bercorak Budha. Jika demikian maka terjadi kesalahan dalam memahami konsep candi, karena candi yang bercorak Hindu dan candi yang bercorak Budha memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda.

Salah satu lingkungan yang cukup potensial menjadi media dan sumber belajar siswa adalah peninggalan kebudayaan masa Hindu-Budha khususnya peninggalan sejarah berupa candi, di mana banyak terdapat di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Di Jawa Timur peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha tersebar di beberapa kota dan kabupaten di provinsi Jawa Timur, salah satunya di Kabupaten Malang. Selama ini media

pembelajaran yang beredar lebih menjelaskan peninggalan peninggalan Hindu-Budha yang ada di Jawa Tengah. di sisi lain sejatinya peserta didik mengambil pelajaran dari lingkungan sekitarnya terlebih dahulu.

Informasi atau sumber yang diolah dengan program komputer akan menghasilkan informasi atau materi digital, di mana pengolahan informasi tersebut melalui proses digitalisasi. digitalisasi adalah proses pemberian atau pemakaian sistem digital, yaitu sebuah susunan alat-alat yang didesain untuk mengolah besaran fisik yang diwakili oleh besaran digital. Sedangkan digitalisasi juga dapat diartikan sebagai proses perubahan media cetak atau analog ke dalam media digital atau elektronik melalui proses *scanning, digital photography, digital voice recorder* atau teknik lainnya.

Pada waktu sekarang istilah candi biasa digunakan untuk menyebut semua macam bangunan dari peninggalan jaman Indonesia-Hindhu (Abad IV - Abad XVI), tanpa membedakan baik dari keagamaannya (Hindhu atau Budha) maupun fungsinya (sakral atau profan) dari bangunan tersebut. Kata candi berasal dari bahasa Sanskerta dan dikaitkan dengan kata *Candikagerha* yang berarti rumah Candika. Dalam agama Hindhu, Candika merupakan salah satu nama dewi Durga (isteri Çiwa) sebagai Dewi Kematian, Jadi candi adalah bangunan pemakaman bersifat Hindhuistis khususnya untuk para raja dan orang-orang terkemuka, maka candi-candi di Indonesia berbeda dengan candi-candi di India yang lebih berfungsi sebagai kuil untuk tempat bersembahyang bersama-sama, Istilah cinandi (bahasa Jawa Kuna) adalah memiliki arti dikuburkan/dicandikan pada waktu dilakukan upacara *Çradha*, yaitu upacara terakhir untuk penyempurnaan roh agar dapat menyatu kembali dengan dewa yang dulu menitis kepada raja. Dalam upacara *Çradha* abu jenazah raja yang ditempatkan dalam peripih (peti batu) dikubur dalam sumur candi. (Brahmantyo. 1995:54)

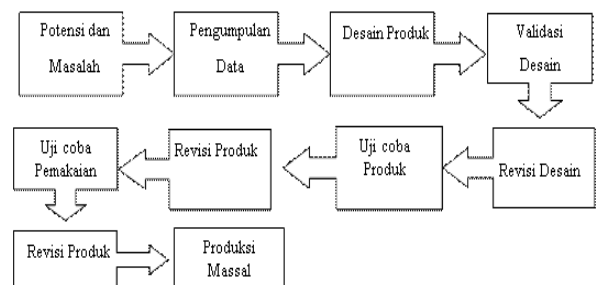
Menurut soekmono (2002:90) kata candi mempunyai dua pengertian. Arti harfiah adalah tempat perlindungan, biasanya dibuat dari batu. Sedangkan arti kiasan bisa digambarkan sebagai tempat yang melibatkan perasaan agama yang setinggi-tingginya dan perenungan mistik. Mengenai arti- arti tersebut, kedua artinya itu tidak harus dipisah karena tempat perlindungan

sering dihubungkan dengan perasaan agama dan tenaga mistik.

Secara umum bangunan candi terdiri atas tiga bagian yaitu: kaki, tubuh dan atap. Kaki candi denahnya bujur sangkar, dan biasanya agak tinggi, serupa batur, dan dapat dinaiki melalui tangga yang menuju terus ke dalam bilik candi. Di dalam kaki candi itu, di tengah-tengah, ada sebuah perigi tempat menanam pripihnya. Tubuh candi terdiri atas sebuah bilik yang berisi arca perwujudannya. Arca ini berdiri di tengah bilik, jadi tepat di atas perigi, dan menghadap ke arah pintu masuk candi. Dinding-dinding bilik candi sisi luarnya diberi relung-relung yang diisi dengan arca-arca. Dalam relung sisi selatan bertakhta arca Guru, utara arca Durga dan dalam relung dinding belakang (barat atau timur) arca Ganesa. (Harianti,dkk. 2007:10-11)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Sugiyono yang terdiri atas (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data informasi yang dibutuhkan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan, (3) merancang desain produk yang diharapkan, (4) validasi desain untuk menilai apakah rancangan produk yang akan dikembangkan akan lebih efektif dan efisien, (5) perbaikan desain sebagaimana hasil validasi, (6) uji coba produk dalam bentuk prototype, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk dan (10) produksi.



Gambar 1. Model penelitian pengembangan diadopsi dari Sugiono (2013:298)

Karakteristik media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif. Validasi media melibatkan 1 validator ahli, dan 1 validator praktisi, Uji coba media pembelajaran dilakukan pada mahasiswa Pendidikan sejarah angkatan 2014. Dengan teknik *purposive sampling* terpilih

dua kelas, kelas D sebagai kelas eksperimen dan kelas F sebagai kelas kontrol. Data diambil dengan: (1) angket untuk penilaian dan respon validator ahli, praktisi dan mahasiswa; (2) soal tes untuk mengetahui kemajuan hasil belajar mahasiswa. Teknik analisis data validasi dengan analisis deskriptif, sedangkan analisis data keefektifan dengan analisis uji banding.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*

Adapun model rancangan eksperimen ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel.1 Desain Eksperimen

kelompok	pretest	Perlakuan	Posttest
eksperimen	X_E	X_K	X_E^1
kontrol	X_K	Y_K	X_E^1

Keterangan :

X_E =Perlakuan pembelajaran media digital

Candi Jagopada kelas eksperimen

Y_K =Perlakuan pembelajaran konvensional pada kelompok Kontrol

X_E =Hasil pre-test kelompok eksperimen

X_K =Hasil pre-test kelompok kontrol

X_E^1 =Hasil pos-test kelompok eksperimen

X_K^1 =Hasil pos-test kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah dalam proses digitalisasi situs candi jago di Kabupaten Malang hingga menjadi media awal atau media hipotetik adalah sebagai berikut ini :

1. Melakukan pemotretan dengan menggunakan kamera digital terhadap peninggalan-peninggalan Hindu-Budha di Kabupaten Malang, Candi Jago. Dalam pengambilan gambar lebih baik menggunakan kamera dengan resolusi tinggi untuk mempertajam kualitas gambar digital yang diperoleh yang nantinya digunakan sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran.

2. Menyesuaikan dan pengelompokan hasil digitalisasi temuan di lapangan yang berupa bangunan candi Jago dengan isi materi sejarah kebudayaan Indonesia

3. Pengumpulan data-data sekunder berupa keterangan-keterangan mengenai proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia dan khususnya keterangan

peninggalan candi Jago di Kabupaten Malang dari berbagai sumber, seperti buku SKI jilid 2, buku Perwara sejarah, dan sumber-sumber dari Internet sebagai pendukung materi di media digital.

4.Instalasi program pendukung dalam proses editing dan menyusun media secara utuh, beberapa program atau perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan ini di antaranya: Microsoft office 2016(Word dan Power point). Photoshop Cs 11 atau Corel photo paint X6, Flash into banner maker, dan Adobe director 11.5.

5.Setelah semua perangkat lunak telah terpasang langkah selanjutnya adalah pembuatan layout media pembelajaran. layout akan menjadi pedoman dalam membuat latar belakang media dan peletakan gambar, tombol navigasi dan teks materi. Proses berikutnya adalah editing data digital yang berupa gambar-gambar temuan di lapangan, pembuatan tombol navigasi dan pengetikan teks yang akan dimasukkan ke dalam media.

6. Setelah data digital berupa foto candi, peta, tombol navigasi, video, teks dan gambar ilustrasi pendukung telah melalui proses editing, langkah selanjutnya adalah penyusunan data-data tersebut menjadi media pembelajaran utuh dengan memanfaatkan perangkat lunak Adobe director.

7.Proses *publishing* adalah menyimpan media yang telah dibuat agar menjadi media utuh yang bisa dijalankan di komputer tanpa memerlukan *software* bawaan.

8. Setelah media pembelajaran selesai dibuat langkah berikutnya adalah proses penilaian hipotetik yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan juga praktisi atau teman sejawat, penilaian hasil validasi digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada media.



Gambar 2. Prototipe Media Pembelajaran

Penilaian validator terhadap media pembelajaran digital situs candi jago adalah 75,5% dari ahli media yang berarti termasuk dalam kriteria cukup baik, sedangkan dari ahli materi sebesar 80 % yang masuk kategori baik. Pada umumnya validator mengatakan bahwa media pembelajaran digital situs candi jago yang dikembangkan cukup baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Revisi pada media pembelajaran digital situs candi jago meliputi revisi navigasi media pembelajaran yang menurut ahli media masih dianggap kurang jelas, maka ditambahkan keterangan khusus yang mengarahkan mahasiswa pada materi atau penjelasan berikutnya, sedangkan revisi dari ahli materi berupa perbaikan dalam hal penambahan temuan temuan dilapangan. Revisi tentang kegrafisan ditujukan untuk menghasilkan media yang dapat menarik perhatian dan minat serta akan memunculkan daya imajinasi orang yang menggunakannya. Dalam hal ini revisi dilakukan dengan menambah unsur-unsur kegrafisan seperti gambar dan pelabelan gambar-gambar tersebut supaya lebih menarik.

Setelah melalui penilaian ahli, media pembelajaran digital situs candi jago diserahkan pada praktisi (Dosen Pengampu matakuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia). Hasil data pengisian angket validasi praktisi terhadap perangkat pembelajaran diperoleh prosentase 85 %. Berdasarkan kriteria yang telah disediakan maka respons Dosen berada pada kriteria baik, dengan kata lain respon Praktisi/Dosen terhadap media pembelajaran digital situs candi jago termasuk positif.

Sebagai praktisi dalam kegiatan pembelajaran, Dosen tentunya harus mengetahui karakteristik mahasiswa yang diajarnya, sehingga respon dari Dosen pengampu matakuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia cukup penting dalam mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Dari hasil pengisian angket respon mahasiswa diperoleh bahwa 81 % mahasiswa memberikan respon positif, dengan kata lain respon positif berada dalam kriteria baik, sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan mahasiswa memberikan respon positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menyukai dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran digital situs candi jago.

Respon positif diberikan Dosen, artinya Dosen cukup tertarik dan sependapat dengan media pembelajaran digital situs candi jago yang dikembangkan ini, hal ini juga didukung dari hasil penilaian media Dosen Sejarah di IKIP Budi Utomo Malang yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif ini dapat membuat mahasiswa lebih termotivasi dan tertarik dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran digital situs candi jago diarahkan untuk dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar berupa pemahaman materi yang selama ini masuk dalam kategori rendah.

Respon mahasiswa yang positif ini dirasa cukup penting, hal ini karena dengan adanya respons positif mengindikasikan bahwa ada ketertarikan dan perasaan senang yang dirasakan mahasiswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan, artinya juga muncul minat atau ketertarikan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2002:113) mengemukakan bahwa pengajaran akan lebih menarik jika menggunakan media, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat mahasiswa tetap terjaga. Selain itu, memerhatikan kejelasan, runtutnya pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah, dan penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan serta dapat menyebabkan mahasiswa berfikir, hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan semangat belajar. Kemudian kualitas hasil belajar mahasiswa dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

Jika dikaitkan dengan prestasi belajar mahasiswa, menurut Djamarah (2002: 157) bahwa minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Dengan demikian respon positif siswa cukup diperlukan karena berkaitan dengan minat belajar mahasiswa, di mana dapat mempengaruhi prestasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Jika sebagian mahasiswa memberikan respon positif terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan, maka media pembelajaran digital situs candi

jago ini jika digunakan diharapkan meningkatkan minat belajar mahasiswa yang pada akhirnya berdampak pada prestasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan data hasil belajar dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari jumlah mahasiswa yang tuntas belajar sebanyak 28 mahasiswa dengan ketuntasan belajar mahasiswa secara klasikal adalah 96,5% rata-rata nilai 84,48 untuk kelas eksperimen, dan 19 mahasiswa dengan ketuntasan belajar mahasiswa secara klasikal adalah 63,3% rata-rata nilai 75,73 untuk kelas kontrol. Dari analisis mengenai ketuntasan belajar secara klasikal diketahui bahwa terdapat lebih dari 96,5% mahasiswa yang memenuhi KKM sebesar 75. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa ketuntasan belajar kelas yang diberi pembelajaran media pembelajaran digital situs candi jago tercapai.

Hal ini menunjukkan secara nyata bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital situs candi jago berhasil dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa terutama terhadap tingkat pemahaman materi, meskipun tidak seluruh mahasiswa mencapai ketuntasan minimal. Penerapan pembelajaran dengan CD pembelajaran interaktif yang diterapkan dengan kerja kelompok semacam diskusi dan presentasi juga membuat mahasiswa lebih mudah dalam mempelajari materi dan dalam menyelesaikan masalah atau soal-soal yang diberikan Dosen, sehingga berdampak pada kemampuan memahami materi. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Chao, Parker, & Fontana (2011) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas dan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran seperti ini juga bisa menjalin kerja kelompok dengan baik sehingga tugas yang diberikan oleh Dosen dapat dikerjakan bersama-sama dan pembelajaran seperti ini dapat memberikan motivasi agar lebih giat lagi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian ahli dan praktisi, media pembelajaran digital situs candi

jago dinyatakan layak. keterlaksanaan penggunaan, media pembelajaran digital situs candi jago termasuk dalam kriteria baik yang ditunjukkan respon positif dari mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran dengan prosentase 81 % dengan kategori baik. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran digital situs candi jago dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan: (1) hasil belajar siswa yang menggunakan , media pembelajaran digital situs candi jago melampaui KKM baik secara individual maupun klasikal, (2) berdasarkan uji signifikansi nilai antara kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan ada perbedaan bermakna secara statistik atau signifikan penggunaan media pembelajaran digital situs candi jago terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pendidikan sejarah IKIP Budi Utomo Malang

DAFTAR RUJUKAN

- Anni, C. T., dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Brahmantyo, G.. 1995. *Perwara Sejarah*. Malang: IKIP Malang
- Djamarah, S. B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harianti, dkk. 2007. *Persepsi Dan Partisipasi Masyarakat Sekitar Candi Terhadap Candi Dan Upaya Pelestariannya*. Yogyakarta: UNY.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Pramono, E. S. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Syah, M. 2010. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekmono.2002. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*. Yogyakarta : Kanisius.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.