

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS SITUS CANDI DI JAWA TENGAH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KESADARAN KEBERAGAMAN BUDAYA
SISWA MAN 1 KOTA MAGELANG**

Oleh:

Annisaak Sholikhatus Fauziah, Wasino, Akhmad Arif Musadad
Program Studi Magister Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret
Irca.mirth@yahoo.com

ABSTRACT

This research is a need analysis in nature by developing finding, yielding, and improving a History learning media as well as testing the effectiveness of the product so that it becomes more effective, efficient, meaningful, and up to date. The product expected is a History learning module based on the temple sites in Central Java, namely: Ngawen temple, Mendut temple, Selogriyo temple, and Candi Asu Sengi temple, which is packed in an Interactive Media to improve the students' learning result and historical variety awareness.

This research used the Research and Development (R&D) method. Its procedure included (1) preliminary research, (2) learning media development, (3) learning media implementation, and (4) learning media (developed product) testing. The subjects of research were the students in Grade X of State Islamic Senior Secondary School of Magelang City, and the objects of research were the students' learning result and cultural diversity awareness.

The development of the interactive learning media based on the temple sites in Central Java is tested with validity testing by learning material expert and learning media expert, one by one testing, and field testing. Each has the average score of greater than 4, meaning that the developed learning media is good and feasible to be used as a research instrument. The result of the effectiveness testing shows that the learning result of the students instructed with the interactive learning media based on the temple sites in Central Java is better than that of the students instructed with the students' Worksheet as indicated by the result of the Wilcoxon test where both the experimental group and the control group have the p -value = 0.000 ($p < 0.05$). Thus, there is a significant difference between the experimental group's score difference (17.5 ± 9.806) and control group's score difference (7.67 ± 8.412); the former is greater than the latter.

Keywords: *Interactive learning media, cultural diversity awareness, and learning result.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno, 2004:1). Pembelajaran Sejarah adalah pembelajaran ilmu sosial yang membahas kenyataan, mengkaji pengalaman dan perilaku manusia secara keseluruhan yang ruang lingkungannya diawali dari masa lampau, dan membuat masa kini sebagai tempat untuk mencapai ke masa depan (Kochhar, 2008: 13)

Dalam pembelajaran Sejarah, peran penting pembelajaran terlihat jelas bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah. Pembelajaran ini juga bertujuan menanamkan pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai nilai-nilai dasar bagi tatanan dunia yang adil, memaksimalkan kesejahteraan ekonomi dan sosial.

Pembelajaran sejarah perlu diajarkan untuk meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri, memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat yang akan membuat murid-murid mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya, mengajarkan toleransi dan menanamkan sikap intelektual yang luas yang berorientasi ke masa depan, serta memberikan pelatihan mental dan pelatihan dalam menangani isu-isu kontroversial yang nantinya akan membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan.

Dimana masyarakat Indonesia adalah masyarakat majemuk yang terdiri dari berbagai jenis bahasa, agama, dan keadaan geografis, serta majemuk secara vertikal seperti dalam pendidikan dan tingkat ekonomi. Multikultural sesungguhnya merupakan bagian dari fakta sejarah manusia sehingga nilai-nilai ini harus ikut ditanamkan dalam setiap proses pembelajaran sejarah.

Setiap kegiatan belajar mengajar Sejarah sering sekali menggunakan berbagai sumber belajar yang ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu sama lain saling menunjang, yaitu perangkat keras *hardware* dan materi atau bahan yang disebut perangkat lunak *software* (Anitah, 2008: 2).

Salah satu bentuk pengembangan sumber belajar adalah Media Interaktif. Media Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. Media Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Penggunaan media ini mampu untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dalam sejarah (Arsyad, 2009: 4).

Sumber belajar yang sering digunakan guru MAN 1 Kota Magelang dalam pembelajaran berupa buku paket, *handout*, modul, lembar kerja siswa, foto/gambar, video. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan pada tanggal 10 Oktober 2014 dengan guru Sejarah MAN 1 Kota Magelang mengenai media ajar yang dipergunakan oleh guru disetiap pembelajaran dirasa kurang memadai. Hal ini dikarenakan sangat minim dan kurang memadai media ajar yang ada dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut. Disamping itu juga guru merasa bahwa media pembelajaran Interaktif sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil wawancara yang dilakukan pada seorang siswa MAN 1 Kota Magelang diketahui bahwa siswa merasa tertarik jika didalam proses pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran Interaktif, siswa merasa lebih paham dan lebih mudah dalam memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran Interaktif diharapkan nantinya akan membantu proses pembelajaran mata pelajaran sejarah khususnya pada materi kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Disamping itu media pembelajaran Interaktif juga diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar dan kesadaran keberagaman budaya siswa. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah yaitu: Candi Ngawen, Candi Mendut, Candi Selogriyo dan Candi Asu Sengi. Pemilihan candi-candi ini berdasarkan konteks letaknya yang berada di sekitar lokasi MAN 1 Kota Magelang yang nantinya dapat Meningkatkan Hasil Belajar dan Kesadaran Keberagaman Budaya Siswa MAN 1 Kota Magelang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Media pembelajaran sejarah seperti apakah yang digunakan di MAN 1 Kota Magelang sekarang ini? Pertanyaan penelitiannya adalah:

- a) Media apa yang dipakai dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Kota Magelang?
- b) Bagaimana hasil belajar dan kesadaran keberagaman budaya siswa MAN 1 Kota Magelang?
- c) Bagaimana bentuk kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sejarah yang efektif?
- d) Bagaimanakah bentuk awal media pembelajaran CD Interaktif berbasis situs Candi di Jawa Tengah?

Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah ? pertanyaan penelitiannya adalah;

- a) Bagaimanakah hasil Validasi tim ahli?
- b) Bagaimanakah hasil uji coba media di lapangan?

Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah dalam meningkatkan hasil belajar

dan kesadaran keberagaman budaya siswa di MAN 1 Kota Magelang?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang dilaksanakan pada siswa kelas X Program IPS semester genap tahun pelajaran 2015/2016, Penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dengan mengembangkan, menemukan, menghasilkan, memperbaiki yang kemudian menguji keefektifannya sehingga menjadikan lebih efektif, efisien, bermakna dan baru (Sugiono, 2009).

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran sejarah berbasis Situs Candi di Jawa Tengah yaitu: Candi Ngawen, Candi Mendut, Candi Selogriyo dan Candi Asu Sengi yang dikemas dalam bentuk Media Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dan kesadaran keberagaman budaya siswa. Untuk implementasi produk media interaktif dilakukan studi eksperimen dengan menggunakan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu random sampling. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa kuisioner penilaian media, test hasil belajar dan angket kesadaran keberagaman budaya siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Studi lapangan yang dilakukan di MAN 1 Kota Magelang dengan cara melakukan observasi dan wawancara diperoleh data penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sejarah Man 1 Kota Magelang

Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa media yang digunakan oleh guru sejarah dalam proses kegiatan belajar mengajar Sejarah di kelas X MAN 1 Kota Magelang menggunakan media berupa Lembar Kerja Siswa.

2. Hasil belajar dan kesadaran keberagaman budaya siswa MAN 1 Kota Magelang dengan menggunakan media LKS

Berdasarkan nilai hasil belajar dan kesadaran keberagaman budaya siswa

MAN 1 Kota Magelang kelas X IPS 1 dan X IPS 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan kesadaran keberagaman siswa masih rendah dengan masih banyaknya perolehan nilai siswa dibawah KKM, nilai minimal KKM MAN 1 Kota Magelang untuk mata pelajaran Sejarah adalah 75.

3. Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran yang Efektif untuk Meningkatkan Hasil belajar dan Kesadaran Keberagaman Budaya

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan dengan menggunakan angket untuk siswa dan melakukan wawancara dengan guru sejarah, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Adanya keinginan siswa untuk memperoleh media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.
2. Materi pembelajaran sejarah di sekolah ada kaitannya dengan peristiwa yang pernah terjadi di daerah sekitar siswa tinggal.
3. Adanya keinginan guru sejarah untuk mengembangkan sebuah media yang inovatif, efektif dan efisien dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam kelas.
4. Media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik bagi siswa sehingga memudahkan guru sejarah dalam proses pembelajaran.
4. Bentuk awal Media Interaktif Berbasis Situs Candi di Jawa Tengah.

Desain pengembangan media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, berdasarkan hasil tersebut peneliti mulai melakukan analisis kebutuhan, analisis tujuan, pengembangan materi pelajaran, pengembangan alat evaluasi, menyusun naskah awal media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah dan produksi media.

5. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Situs Candi di Jawa Tengah.

Pengembangan media Interaktif yang telah disusun berdasarkan prosedur pengembangan media kemudian di uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Pengujian dilakukan oleh doktor dalam bidang kependidikan, tujuan validitas ini adalah untuk memperoleh atau untuk memvalidasi media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah sehingga layak untuk di produksi dan di uji efektifitasnya. Berikut ini adalah hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli materi media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah.

- a. Validasi ahli materi

Hasil validasi ahli materi untuk media Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2015, ahli materi yang memvalidasi media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah adalah seorang Doktor pendidikan yaitu Dr. Sariyatun MPd. Hasil skor penilaian yang diberikan oleh ahli materi untuk memvalidasi media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah diperoleh skor rerata adalah 4,33. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah yang dikembangkan mempunyai kategori Baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah yang dikembangkan, ahli materi memberikan saran untuk diperbaiki pada penulisan sub judul Candi Ngawen tidak diperbolehkan di tulis secara miring karena dalam media pembelajaran harus menggunakan tata tulis yang baku, untuk selanjutnya pemberian slide awal yang berupa prolog atau pembuka media pembelajaran.

- b. Validasi ahli media

Hasil validasi ahli media untuk media Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah dilakukan pada tanggal 19 Februari 2015, ahli media yang memberikan validasi media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah adalah seorang Doktor teknologi pendidikan yaitu

Dr. Nunuk Suryani MPd. Hasil skor penilaian yang diberikan oleh ahli materi untuk memvalidasi media interaktif berbasis candi di Jawa Tengah diperoleh skor rerata adalah 4,16. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah yang dikembangkan mempunyai kategori Baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah yang dikembangkan, ahli media memberikan saran untuk penambahan berupa slide prolog atau pembuka media pembelajaran dan untuk menambahkan evaluasi kedalam media pembelajaran tersebut.

1. Hasil Uji Coba Media Interaktif Berbasis Situs Candi di Jawa Tengah

a. Hasil uji Satu-satu

Uji satu-satu di laksanakan di kelas X IPS 4 MAN 1 Kota Magelang pada tanggal 24 Maret 2015 dengan jumlah lima siswa yang diambil dengan kriteria 2 siswa berkemampuan tinggi, 1 siswa berkemampuan sedang, dan 2 siswa berkemampuan rendah. Hasil penilaian uji satu-satu diperoleh rata-rata siswa 4,27.

Berdasarkan data hasil uji satu-satu dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah adalah baik menurut siswa. Hal ini dilihat dari jumlah rata-rata penilaian yang diberikan oleh siswa. Saran dan revisi produk yang diberikan oleh siswa adalah ukuran huruf perlu di perbesar agar lebih jelas untuk memahami isi dari media Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah.

b. Hasil uji coba lapangan

Uji coba lapangan di laksanakan di kelas X IPS 2 MAN 1 Kota Magelang pada tanggal 28 Maret 2015 dengan jumlah 39 siswa. Hasil uji coba lapangan dipaparkan dalam bentuk tabel yang memuat skor Penelitian.

Berdasarkan hasil perolehan nilai uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,17 yang berarti itu adalah skor dalam

kategori Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah yang di kembangkan sudah valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

6. Efektifitas Media Interaktif Berbasis Situs Candi di Jawa Tengah

1. Uji Kompetensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Dalam penelitian ini, tes dilakukan dua kali yakni pada saat sebelum pembelajaran (*Pre Test*) dan sesudah pembelajaran (*Post Test*). Soal tes yang diberikan kepada siswa adalah soal uraian singkat dengan jumlah soal sebanyak 20 butir. Hasil dari tes tersebut kemudian di analisis secara deskriptif maupun secara statistik.

Hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah dapat dilihat pada Tabel1.1 Terlihat dari Tabel1.1 tersebut rata-rata nilai tes awal (*Pre Test*) kelompok eksperimen sebesar 63,46 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Sedangkan untuk rata-rata nilai tes akhir (*Post Test*) kelompok eksperimen sebesar 80,89 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah sebesar 60. Hasil belajar kelas eksperimen tersebut menunjukkan adanya peningkatan antara *Pre Test* dan *Post Test*.

Tabel1.1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Test	Nilai		
		Mak	Min	Rerata
1.	<i>Pre Test</i>	85	50	63,46
2.	<i>Post Test</i>	95	60	80,89

Sumber: Analisis Data Penelitian Tahun 2015.

Hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media lembar kerja siswa dapat dilihat pada Tabel1.2 Terlihat dari Tabel1.2 tersebut rata-rata nilai tes awal (*Pre Test*) kelompok

eksperimen sebesar 66,66 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Sedangkan untuk rata-rata nilai tes akhir (*Post Test*) kelompok eksperimen sebesar 74,08 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah sebesar 60. Hasil belajar kelas kontrol tersebut menunjukkan adanya peningkatan antara *Pre Test* dan *Post Test*.

Tabel 1.2. Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Test	Nilai		
		Mak	Min	Rerata
1.	<i>Pre Test</i>	80	50	66,66
2.	<i>Post Test</i>	85	60	74,08

Sumber: Analisis Data Penelitian Tahun 2015.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data hasil belajar tidak berdistribusi normal maka uji keefektifannya menggunakan Uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test pretest memperoleh nilai Z untuk uji non parametrik sebesar -5,294 dengan signifikansi $p=0,000$ ($p>0,05$) yang berarti H_0 di terima, sehingga disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata antara skor pretest pada kelompok eksperimen.

Untuk Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test post test diperoleh nilai Z untuk uji non parametrik sebesar 4,308 dengan signifikansi $p=0,000$ ($p>0,05$) yang berarti H_0 di tolak, sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara skor skor posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Berdasarkan hasil dari tabel uji beda berpasangan dengan menggunakan uji Wilcoxon didapatkan pada kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) atau berbeda bermakna. Untuk uji tidak berpasangan dengan menggunakan uji Mann Whitney antara kelompok eksperimen dan kontrol pada pre test mempunyai nilai $p = 0,060$ ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan, sedangkan pada post test didapatkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) atau terdapat perbedaan bermakna.

7. Hasil Uji Kesadaran Keberagaman Budaya Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji skala sikap kesadaran keberagaman budaya dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa, jumlah angket yang digunakan untuk menguji skala sikap berjumlah 20 item pertanyaan. Data hasil uji skala sikap pada peserta didik disajikan sebagai berikut:

Sebelum menguji hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS. Hasil uji normalitas data kesadaran keberagaman budaya siswa diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* menunjukkan 0,136 pada kelas eksperimen dan 0,057 pada kelas kontrol. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan taraf signifikansi 0,05 berarti nilai probabilitas signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data kesadaran keberagaman budaya siswa berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data kesadaran keberagaman budaya siswa mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Hasil uji homogenitas data kesadaran keberagaman budaya siswa menggunakan bantuan SPSS dengan hasil uji homogenitas diperoleh nilai *Sig* = 0,116. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kesadaran keberagaman budaya siswa kedua kelas tersebut dalam keadaan homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa data kesadaran keberagaman budaya siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji perbedaan rata-rata antar kesadaran keberagaman budaya antara siswa yang menggunakan Media Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah dan yang menggunakan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji beda *t-test*. Uji beda dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-test* dengan bantuan SPSS.

Perbedaan rata-rata kesadaran keberagaman budaya siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada perolehan nilai rata-rata kesadaran keberagaman budaya siswa kelas eksperimen sebesar 86,83 sedangkan kelas kontrol sebesar 79,77. Hasil uji perbedaan dua rata-rata kesadaran keberagaman budaya siswa antara kelas eksperimen dengan kontrol ditunjukkan dengan diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,00. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kesadaran keberagaman budaya secara signifikan antara siswa kelas dengan siswa kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sejarah yang digunakan di MAN 1 Kota Magelang berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa.
2. Prosedur pengembangan media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah melalui tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba kecil dan uji coba luas. Dari semua uji yang telah dilakukan rata-rata diperoleh hasil skor lebih dari 4. Skor ini menunjukkan bahwa nilai perolehan

penilaian terhadap media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah berada pada kategori baik dan layak diproduksi.

3. Efektivitas media interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan media Interaktif berbasis situs candi di Jawa Tengah lebih baik bila dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media LKS hal ini berdasarkan analisis statistik uji tidak berpasangan dengan menggunakan uji Mann Whitney antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pre test mempunyai nilai $p = 0,060$ ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan, sedangkan pada post test didapatkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) atau terdapat perbedaan bermakna.

Untuk uji angket kesadaran keberagaman dari tabel uji beda dengan menggunakan uji independent t test didapatkan perbandingan nilai angket antara kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai nilai $p = 0,000$, karena $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan bermakna antara nilai angket pada kelompok eksperimen ($86,83 \pm 5,760$) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai angket pada kelompok kontrol ($79,77 \pm 3,977$).

Daftar Pustaka

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasara
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Heri . 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: IKAPI
- Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta