

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALTY* CANDI
PENINGGALAN HINDU-BUDDHA DI JAWA BARAT
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH
TERHADAP SISWA SMAN 1 KOTA TASIKMALAYA**

TESIS

*Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Sejarah*



Oleh:

ADITYA PRAWIRA

NIM. S861902001

**PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELEAS MARET
SURAKARTA
2021**

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PUBLIKASI TESIS

Saya dengan ini menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul: **“Pengembangan Media *Augmented reality* Candi Peninggalan Hindu dan Buddha di Jawa Barat Untuk meningkatkan Kesadaran Sejarah Terhadap Siswa SMA Negeri 1 Kota Tasikmalaya”**. Ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata didalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi yang disengaja, maka saya bersedia menerima sanksi, baik tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan PPs Universitas Sebelas Maret sebagai Institusinya. Apabila melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, Desember 2020

Penulis



Aditya Prawira
S861902001




**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALTY* CANDI
PENINGGALAN HINDU-BUDDHA DI JAWA BARAT
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH
TERHADAP SISWA SMAN 1 KOTA TASIKMALAYA**

TESIS

Oleh:

ADITYA PRAWIRA

NIM. S861902008

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji Sekretaris Penguji	Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum NIP. 196103181989032001 Dr. Akhmad Arif Musadad M.Pd NIP. 196805171993031002		26 Februari 2021
Anggota Penguji	Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd NIP. 196611081990032001		24 Februari 2021
Anggota Penguji	Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA NIP. 197905212002121002		23 Februari 2021

Telah dipertahankan di depan penguji

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal, 26 Februari 2021

Dekan FKIP,



Dr. Mardiyana, M.Si
NIP. 196602251993021002

Kepala Program Studi
Magister Pendidikan Sejarah,



Dr. Akhmad Arif Musadad M.Pd
NIP. 196805171993031002

commit to user

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALTY* CANDI
PENINGGALAN HINDU-BUDDHA DI JAWA BARAT
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH
TERHADAP SISWA SMAN 1 KOTA TASIKMALAYA**


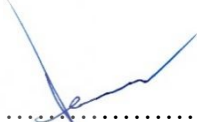
TESIS

Oleh:

ADITYA PRAWIRA

NIM. S861902001

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing untuk Sidang Tesis

Komisi Pembimbing	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd NIP. 196611081990032001		03/02/2021
Pembimbing II	Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA NIP. 197905212002121002		02/02/2021

**Telah dinyatakan memenuhi syarat
Pada tanggal, 3 Februari 2021**

Mengetahui,
Kepala Program Studi
Magister Pendidikan Sejarah



Dr. Akhmad Arif Musadad, M.Pd.
NIP. 196805171993031002

commit to user

PERSEMBAHAN

Dengan ketulusan dan kerendahan hati, saya persembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Orang Tuaku, Ibu Ai Aan Widayani dan Ayah Udum Gurdjita yang telah melahirkan, membesarkan, mendo'akan, dan mendidik peneliti dengan bekal ilmu agama dan ilmu dunia semoga allah berikan kelimpahan hidayah kepada beliau baik diduni hingga akhirat
2. Kaka dan adik peneliti, Muhammad Agistya Krishna dan Aulia Gita Ayuningtyas yang selalu menjadi pendukung dan semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Sahabat terdekat yang telah memberikan motivasi dan do'a dalam menyelesaikan penelitian ini
4. Sahabat kost- an nur putra Surakarta yang selalu ada disaat penulis merasa kesulitan, kesepian dan selalu membuat terhibur disegala cara yang dilalui sehingga peneliti bisa menikmati waktu-waktu terbaik di Surakarta

MOTTO

*“Janganlan kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati,”
padahal kamulah orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman
(QS. Ali Imran . 139)*



*“Hatiku tenang karena mengetahui apa yang melewatkanku tidak akan pernah”
menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku
(Umar Bin Khattab R.A)*

“sesuatu yang diawali dengan bismillah, tak akan berhenti ditengah-tengah”

(Penulis)

commit to user

Aditya Prawira, S861902001. **Pengembangan Media *Augmented reality* Candi Peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Terhadap Siswa SMA Negeri 1 Tasikmalaya**. Tesis. Pembimbing: Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd., Kopembimbing: Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA, Program Studi Magister Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran sejarah di SMAN 1 Tasikmalaya; (2) Mengembangkan media pembelajaran sejarah media *augmented reality* candi peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa SMAN 1 Tasikmalaya; dan (3) Menguji keefektifan media pembelajaran sejarah *augmented reality* candi peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa SMAN 1 Tasikmalaya. Penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan prosedur penelitian yang terdiri dari (1) Studi Pendahuluan, (2) pengembangan, dan (3) uji Keefektifan, sedangkan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE, yang meliputi tahap: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Subyek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket terbuka dan tertutup, observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif menggunakan *software* analisis data yaitu Program SPSS 23. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran sejarah yang digunakan guru di SMA Negeri 1 Tasikmalaya masih bersifat konvensional dan penggunaan power point yang kurang maksimal serta satu buku teks. (2) pengembangan produk menggunakan desain ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni pertama *analyze*. Analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah; kedua *design* atau tahap perancangan produk, yang terdiri dari dokumentasi peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat, penyesuaian silabus dan kompetensi indikator, serta merancang desain awal produk; *development* atau tahap pengembangan produk merupakan proses validasi ahli serta uji coba produk serta melakukan uji coba dan empat, *implementation* atau tahap implementasi yaitu implementasi produk akhir atau produk final; dan lima *evaluation* atau tahap evaluasi yaitu uji evaluasi yaitu uji Keefektifan pada kelas eksperimen dan kontrol. (3) keefektifan media pembelajaran *augmented reality* menunjukkan nilai hasil uji t angket kesadaran sejarah dengan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran sejarah melalui media *augmented reality* candi peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat terhadap kesadaran sejarah.

Kata Kunci: Media *augmented reality*, Candi peninggalan Hindu-Buddha Jawa Barat, Kesadaran Sejarah.

Aditya Prawira, S861902001. **Development *Augmented Reality* Of Hindu-Buddhist Heritage Temples In West Java To Increase Historical Awareness Students Of Sma Negeri 1 Tasikmalaya**. Thesis. Advisor: Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd., Co-Advisor: Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA, Master of History Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University, Surakarta.

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the history learning media at SMAN 1 Tasikmalaya; (2) Developing historical learning media for *augmented reality* media of Hindu-Buddhist temples in West Java to increase awareness of the history of the rest of SMAN 1 Tasikmalaya; and (3) Describe the effectiveness of historical learning media for *augmented reality* of Hindu-Buddhist heritage temples in West Java to increase awareness of the history of the rest of SMAN 1 Tasikmalaya. This research is a Research and Development with the ADDIE development model, which includes several stages: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The research subjects were students of class X SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Data collection was carried out using open questionnaires, observation, interviews and tests. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative and quantitative descriptions using data analysis software, namely the SPSS 23 program. The results of this study indicate that (1) the historical learning media used by teachers at SMA Negeri 1 Tasikmalaya are still conventional and the use of power points is not maximal and one textbook. (2) product development uses the ADDIE design which consists of five stages, namely Analyze. The analysis was carried out to analyze the need for historical learning media to increase historical awareness; secondly, the design or product design stage, which consists of documentation of the Hindu-Buddhist heritage in West Java, adjusting the syllabus and competency indicators, and designing the initial product design; development or the product development stage is a process of expert validation and product testing as well as conducting trials and four, implementation or implementation stages, namely the implementation of the final product or final product; and five evaluations, namely the evaluation test, namely the effectiveness test in the experimental and control classes. (3) the effectiveness of *augmented reality* learning media shows the value of the t test results of the historical awareness questionnaire with a significance value of $0.001 < 0.05$. These results indicate that there is a significant influence on the use of historical learning media through augmented realty media of Hindu-Buddhist temples in West Java on historical awareness.

Keywords: Media of *Augmented reality*, Hindu-Buddhist Temple, West Java, Historical Awareness.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahahirabbil'alamin. Segala puji serta syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, ihsan, dan islam. Rasa syukur juga penulis panjatkan kepada Allah SWT atas terselesaikannya Tesis dengan judul “Pengembangan Media *Augmented reality* candi Hindu Buddha di Jawa Barat untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa SMAN 1 Kota Tasikmalaya” sebagai syarat penyelesaian studi gelar Magister Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Sejarah.

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar suatu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Sejarah yang selalu dirasa kurang variatif atau kurang menyenangkan bagi siswa juga penggunaan media yang cocok, sehingga siswa mendapatkan ketertarikan belajar sejarah dengan menyenangkan sehingga kesadaran sejarah dalam diri siswa dapat meningkat.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidaklah dapat terselesaikan tanpa adanya uluran tangan dan partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu pada program studi pascasarjana pendidikan sejarah UNS.
2. Direktur PPs Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
3. Dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang telah menyediakan fasilitas bagi berjalannya aktivitas perkuliahan
4. Dr. Akhmad Arif Musadad M.Pd sebagai Kaprodi sekaligus Sekretaris Penguji yang telah memberikan saran, motivasi, petunjuk, kritik yang membangun dan bimbingan dalam penyusunan Tesis.
5. Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum., selaku ketua penguji yang telah membekali ilmu pengetahuan, bimbingan dan motivasi dan arahan yang baik

6. Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd. sebagai Pembimbing pertama yang dengan kesabaran penuh telah memberikan inspirasi, motivasi, arahan, serta saran-saran yang berharga dalam proses penelitian tesis peneliti.
7. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA. sebagai Pembimbing kedua yang dengan senantiasa memberikan bimbingan, semangat, arahan media yang jelas dan cermat, serta saran-saran yang berharga dalam proses penelitian tesis peneliti.
8. Dosen-dosen pascasarjana pendidikan sejarah UNS yang telah memberikan masukan positif pada tesis ini.
9. Orang Tuaku, Ibu Ai Aan Widayani dan Ayah Udum Gurdjita yang telah melahirkan, membesarkan, mendo'akan, dan mendidik peneliti dengan bekal ilmu agama dan ilmu dunia semoga allah berikan kelimpahan hidayah kepada beliau baik diduni hingga akhirat
10. Andy, Rifqi, Nasa, dan Ridwan sebagai sahabat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan Tesis ini serta senantiasa menghibur penulis disaat-saat yang sulit.
11. Teman-teman program studi pendidikan sejarah Universitas Sebelas Maret beserta teman-teman yang senantiasa bekerja sama dan memberikan dukungan satu sama lain

Harapan terbesar dari Tesis ini adalah dapat memberikan kontribusi yang baik bagi khalayak. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan tesis ini. Oleh karena itu, peneliti membuka hati untuk mendapat kritik dan saran demi terciptanya karya ilmiah yang lebih baik lagi. Akhir kata penulis memohon maaf kepada semua pihak yang terlibat dan segenap pembaca, apabila banyak kekurangan dalam penyusunan karya ilmiah ini

Surakarta, Februari 2021



Aditya Prawira

commit to user

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PUBLIKASI TESIS.....	i
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang di Kembangkan.....	8
E. Pentingnya Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II	12
A. Kajian Pustaka.....	12
1. Desain Pengembangan	12
2. Media Pembelajaran	17
3. <i>Augmented reality</i>	23
4. Pembelajaran Sejarah	30
5. Kesadaran Sejarah	37
6. Candi	40
B. Hasil Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir.....	48

BAB III	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian	51
C. Prosedur Penelitian.....	52
1. Tahap I: Studi Pendahuluan.....	53
2. Tahap II: Pengembangan	62
3. Tahap III: Uji Keefektivan	68
BAB IV	76
A. Penelitian Pendahuluan.....	76
1. Studi Pendahuluan	77
B. Desain dan Pengembangan Media Augmented Reality	92
1. Draft Awal Media <i>augmented reality</i>	92
2. Validasi Ahli.....	96
3. Uji coba Terbatas Pengembangan Media <i>Augmented reality</i>	110
4. Implementasi Proses Pembelajaran Media <i>Augmented reality</i>	117
5. Hasil Final Media <i>Augmented reality</i> Candi Peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat.....	123
C. Uji Keefektivan Media Augmented Reality.....	128
D. Pembahasan Hasil Penelitian	140
1. Hasil Studi Pendahuluan	140
2. Pengembangan Media <i>Augmented reality</i> Candi Peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah.....	151
3. Keefektivan Pengembangan Media <i>Augmented reality</i> untuk meningkatkan kesadaran sejarah	155
BAB V	160
A. Kesimpulan	160
1. Kebutuhan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kota Tasikmalaya.....	160
2. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented reality</i> Materi Candi Peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat	161

3. Keefektivan Media <i>Augmented reality</i> Candi Peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa SMA N 1 Tasikmalaya.....	162
B. Implikasi.....	163
1. Implikasi Teoritis	163
2. Implikasi Praktis.....	163
C. Saran.....	164
1. Bagi Guru	164
2. Bagi Peserta Didik.....	164
3. Bagi Peneliti	165
DAFTAR PUSTAKA.....	166
LAMPIRAN.....	177



DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Waktu Penelitian	51
Tabel 3 2 Instrumen kebutuhan Pembelajaran Sejarah Per Indikator	57
Tabel 3 3 Rentang Keterangan Nilai	58
Tabel 3 4 angket kebutuhan kesadaran sejarah	59
Tabel 3 5 Keterangan hasil rerata angket	62
Tabel 3 6 Ketentuan Menafsirkan Hasil Angket	69
Tabel 3 7 Uji validitas pernyataan angket kesadaran sejarah	73
Tabel 3 8 Uji reliabilitas instrumen angket sikap	73
Tabel 4 1 Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah	81
Tabel 4 2 Rentang Keterangan Nilai	81
Tabel 4 3 Analisis awal kebutuhan kesadaran sejarah siswa	83
Tabel 4 4 Keterangan hasil rerata angket	84
Tabel 4 5 Kebutuhan media yang dapat meningkatkan kesadaran sejarah	88
Tabel 4 6 Pedoman hasil rerata angket	89
Tabel 4 7 Kebutuhan media augmented reality sebagai pengembangan pembelajaran	89
Tabel 4 8 Draft Awal Media Pembelajaran Augmented reality	93
Tabel 4 9 Hasil Validasi Ahli Media I	96
Tabel 4 10 Sebaran frekuensi distribusi penilaian ahli media I	99
Tabel 4 11 Hasil Validasi Ahli Media II	100
Tabel 4 12 Sebaran frekuensi distribusi penilaian ahli media II	102
Tabel 4 13 Hasil Data Validasi Ahli Materi I	103
Tabel 4 14 Tabel Sebaran frekuensi distribusi penilaian ahli materi I	105
Tabel 4 15 Hasil Data Validasi Ahli Materi II	106
Tabel 4 16 Tabel Sebaran frekuensi distribusi penilaian ahli materi II	108
Tabel 4 17 Revisi Media Augmented reality oleh Validasi	109
Tabel 4 18 Hasil uji coba Terbatas kelompok kecil	111
Tabel 4 19 Hasil Uji Coba Terbatas Kelompok Besar	113
Tabel 4 20 Hasil Uji kelompok Luas	116
Tabel 4 21 pretest-posttes kelas eksperimen	118
Tabel 4 22 Skenario Pembelajaran pada kelas Ekperimen dan Kontrol	119
Tabel 4 23 Tampilan Akhir Media Augmented reality Materi Candi Peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat	123
Tabel 4 24 Uji Kesetaraan Sikap Kesadaran Sejarah Kelas Eksperimen dan Kontrol	130
Tabel 4 25 Pre-test dan Post-test Sikap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas Eksperimen	131
Tabel 4 26 Statistik deskriptif sikap kesadaran sejarah peserta didik kelas eksperimen	132
Tabel 4 27 Pre-test dan Post-test Sikap Kesadaran Sejarah Kelas Kontrol	133
Tabel 4 28 Statistik deskriptif sikap kesadaran sejarah peserta didik kelas kontrol	134
Tabel 4 29 Hasil Uji Peningkatan Sikap Kesadaran Sejarah	135
Tabel 4 30 Hasil Uji Keefektivan Sikap kesadaran sejarah	138

commit to user

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Siklus Desain Model ADDIE	15
Gambar 3 1 Prosedur Pengembangan ADDIE	53
Gambar 4 1 Histogram kebutuhan pembelajaran sejarah per Indikator	82
Gambar 4 2 Histogram persentase kesadaran sejarah pada setiap indikator	85
Gambar 4 3 Histogram analisis kebutuhan media augmented reality sebagai pengembangan media pembelajaran sejarah	90
Gambar 4 4 Diagram persentase Hasil Validasi Ahli media	99
Gambar 4 5 Diagram persentase nilai validasi ahli materi	106
Gambar 4 6 Diagram persentase uji coba kelompok kecil	112
Gambar 4 7 Diagram persentase Uji coba kelompok besar	114
Gambar 4 8 Diagram Persentase Uji Coba Secara Luas	117
Gambar 4 9 Diagram peningkatan Sikap Kesadaran Sejarah	136
Gambar 4 10 Diagram Keefektivan Sikap Kesadaran Sejarah	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin penelitian.....	178
Lampiran 2 Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian.....	181
Lampiran 3 Analisis Kebutuhan Guru.....	182
Lampiran 4 Analisis Kebutuhan Siswa.....	185
Lampiran 5 Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Siswa.....	188
Lampiran 6 Validasi Ahli Media I.....	190
Lampiran 7 Validasi Ahli Media II.....	194
Lampiran 8 Validasi Ahli Materi I.....	198
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi II.....	200
Lampiran 10 Respon Media.....	202
Lampiran 11 Validasi Instrumen Angket.....	203
Lampiran 12 Instrumen Angket.....	205
Lampiran 13 Silabus Sejarah.....	210
Lampiran 14 RPP Kelas Eksperimen.....	220
Lampiran 15 RPP Kelas Kontrol.....	225
Lampiran 16 Materi Ajar.....	230
Lampiran 17 Rubrik Observasi Kegiatan Diskusi Kelompok.....	237
Lampiran 18 Uji Kesetaraan Kesadaran Sejarah.....	238
Lampiran 19 Uji Peningkatan Kesadaran Sejarah.....	241
Lampiran 20 uji Keefektivan Kesadaran sejarah.....	244
Lampiran 21 Dokumentasi Foto.....	247