

**Pengembangan Media  
Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama  
untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa  
MAN Yogyakarta III  
Asyhar Basyari  
SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta  
[asyhar.b@gmail.com](mailto:asyhar.b@gmail.com)**

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini 1) Mendeskripsikan media kajian sejarah yang selama ini dilaksanakan di MAN Yogyakarta III 2) Mendeskripsikan rencana studi sejarah ke media Visualisasi Museum Sasana Wiratama yang akan dikembangkan. 3) Mendeskripsikan prosedur pengembang media pembelajaran berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk meningkatkan Kesadaran akan sejarah siswa 4) Untuk menganalisis sejauh mana efektivitasnya dengan menggunakan studi sejarah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk meningkatkan Kesadaran sejarah . Penelitian pengembangan menggunakan metode yang mengadaptasi pengembangan desain ADDIE. Hasil studi uji efektivitas media menunjukkan hasil yang baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berdasarkan visualisasi Museum terbukti efektif Sasana Wiratama dalam meningkatkan prestasi dan kesadaran Sejarah pada siswa.

**Kata kunci: Pengembangan, Media, Visualisasi, Sejarah**

**Abstract**

*Target of this research 1) Describe the media of study of history which during the time executed in MAN Yogyakarta III 2) Describe the plan study of history to media Visualizing Museum Sasana Wiratama to be developed. 3) Describe procedure developer of study media base on Visualization of Museum Sasana Wiratama to increase Awareness of student history 4) To analyze how far the effectivity by using study of history by using study media base on Visualization of Museum Sasana Wiratama to increase Awareness of history. Research of development use method which adaptation of design development of ADDIE. Result of media effectiveness test study show good result. So that can be pulled by conclusion that usage of media study of history base on visualization of Museum effective proven Sasana Wiratama in improving achievement and awareness of History at student.*

**Keyword: Media, Development, Visualisation, History.**

## PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terlibat dalam semua kegiatan belajar mengajar. Di antara faktor-faktor tersebut adalah siswa, guru, kebijakan pemerintah dalam membuat kurikulum, serta dalam proses belajar seperti metode, sarana dan prasarana (media pembelajaran), model, dan pendekatan belajar yang digunakan. Kondisi riil dalam pelaksanaannya latihan yang diberikan tidak sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep. Rendahnya mutu pembelajaran dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran. Penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang ada, minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang rendah, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Pendidikan dalam era globalisasi merupakan fondasi utama untuk menjawab tantangan masa depan. Lembaga pendidikan harus mampu mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dengan perkembangan global. Untuk menjawab tantangan masa depan, sikap positif dan inovatif diperlukan agar bangsa Indonesia bukan hanya sekedar menjadi konsumen IPTEK, budaya dan nilai-nilai asing secara pasif, melainkan memiliki keunggulan yang setara dalam hal IPTEK. Pembangunan dan pembinaan bangsa (*nation and character building*) yang progresif inilah yang harus terus ditempa secara berkesinambungan di setiap lembaga pendidikan agar dapat menjawab tantangan era global.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara dinamis dan bersinambungan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara efektif

dan efisien. Tujuan itu diwujudkan dalam kompetensi yang utuh dalam diri peserta didik, meliputi kompetensi akademik, kompetensi sosial, dan kompetensi moral (Zamroni dalam Aman, 2011:3).

Sejarah merupakan salah satu dari semua mata pelajaran yang terdapat di tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas memiliki adil dan peranan penting dalam kehidupan berbangsa. Sasaran hasil pembelajaran sejarah harus tertuju pada kemampuan akademik (*academic skill*), memupuk kesadaran sejarah (*historical conciousness*), dan menanamkan semangat nasionalisme (*nationlism*) (Aman, 2011:30-45). Tugas pokok pembelajaran sejarah adalah terkait dengan kesadaran sejarah, khususnya pembentukan karakter peserta didik (*character building*). Pembelajaran sejarah akan membangkitkan kesadaran empati (*empahatic awareness*) di kalangan peserta didik yakni sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan

kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan imajinasi, sikap kreatif, inovatif, serta partisipasi.

Permasalahan yang sama juga terjadi di MAN Yogyakarta III, salah satu sekolah di Kabupaten Sleman Yogyakarta. Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti bahwa di sekolah ini pada pembelajaran sejarah juga dianggap hal yang membosankan dan tidak bermanfaat bagi peserta didik. Strategi belajar yang digunakan cenderung TCL (*teacher centered learning*). Guru dalam proses belajar mengajar hanya terpaku pada buku teks belaka dan kurang memanfaatkan sumber belajar yang ada. Sumber belajar yang terdapat di sekolah ini, khususnya terkait dengan mata pelajaran sejarah memang minim sekali. Peserta didik hanya memiliki LKS belaka, bahkan masih banyak di antara mereka yang belum memiliki LKS. Penggunaan media audio visual bahkan dapat dikatakan tidak pernah dipergunakan sama sekali.

Permasalahan-permasalahan tersebut yang membuat proses belajar mengajar sejarah di sekolah ini hanya dijadikan rutinitas yang hampa, tanpa makna, dan semakin memberikan pandangan negatif kepada peserta didik bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan.

Berdasarkan penjelasan di atas, sejarah, maka pembelajaran sejarah harus dikemas sedemikian menariknya agar peserta didik dapat memahami esensi dari pembelajaran sejarah yang hakiki. Agar pembelajaran sejarah menarik dan efektif alangkah baiknya jika guru dapat mengembangkan materi pembelajaran serta mempersiapkan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat menerima pengetahuan dengan mudah. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Anitah, 2008:1). Tujuan penggunaan media pembelajaran

adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar (memahami materi pembelajaran). Selain itu, guru dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada, bahkan lebih baik lagi jika dapat mengembangkan sumber belajar yang ada di lingkungannya menjadi media pembelajaran. Maka, guru harus mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan mengaitkan lingkungan di sekitar peserta didik sesuai dengan SK dan KD yang ada. Diharapkan dengan begitu pembelajaran sejarah yang dilaksanakan dapat menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, fokus penelitian ini adalah untuk menyempurnakan pembelajaran yang selama ini berlangsung yaitu dengan mengembangkan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari

penelitian dan pengembangan media ini yaitu:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di MAN Yogyakarta III.
2. Untuk memperoleh mendeskripsi prosedur pengembangan media pada pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III.
3. Untuk Menganalisis implementasi video pembelajaran sejarah lokal berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III.
4. Untuk menganalisis sejauh mana Keefektifan pembelajaran sejarah dengan menggunakan video pembelajaran berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama dapat meningkatkan

kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya adalah *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2014:407), penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Putra (dalam Gandung, 2014:47), menyatakan bahwa R&D tepat digunakan untuk penelitian yang melakukan inovasi dan mencari temuan model, produk, prosedur baru, dan hendak mengukur efektivitas, produktivitas, dan kualitasnya.

Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Produk tidak hanya mencakup obyek material, seperti buku pelajaran, film pendidikan, dan sebagainya (Borg & Gall, 1983:772). Menurut Richey & Nelson (dalam Sumargono,

2014:82), bahwa jenis penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada pengembangan suatu produk yang proses pengembangannya dideskripsikan secara teliti dan produk yang diperoleh dievaluasi.

Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah; 1) penelitian pendahuluan, 2) pengembangan media pembelajaran, 3) uji efektivitas media pembelajaran. Sedangkan untuk analisis data kelayakan media pembelajaran menggunakan skala Likert dengan rentang 5 dan uji efektivitas media menggunakan uji *T Independent Sample Test*.

Pada penelitian pendahuluan, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif dengan mengkaji berbagai teori, informasi, dan materi khususnya pada Kompetensi Dasar “Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20”. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ini ditentukan materi

yang akan digunakan dalam pengembangan media berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama.

Lokasi penelitian berada di MAN Yogyakarta III dengan subjek kelas XI Gabungan sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Dalam hal ini peneliti berkolaborasi dengan guru dan siswa dengan tujuan supaya tercipta media pembelajaran yang berkualitas. Sehingga produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama layak untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran sejarah.

Untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan, dilakukan pengukuran berdasar instrumen penelitian yang berupa tes prestasi dan tes sikap. Namun sebelum instrumen tersebut diberikan pada kelas penelitian (kelas eksperimen dan kontrol), instrumen tersebut terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitasnya pada kelas uji coba yang tidak

memiliki hubungan dengan kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran sejarah di MAN Yogyakarta III, penggunaan media pembelajaran sejarah sudah cukup baik. Guru telah menggunakan media *PowerPoint* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga mencoba menerapkan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok.

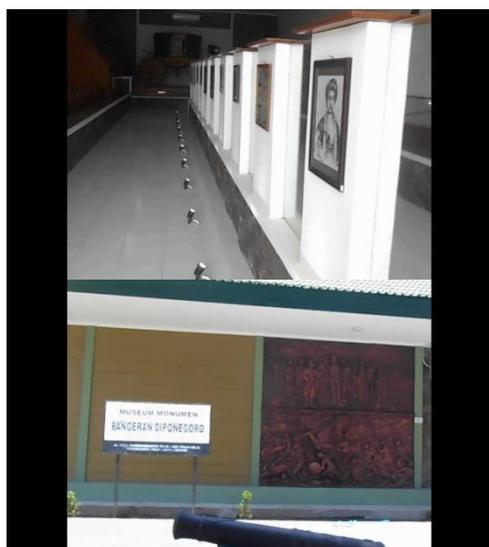
Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di MAN Yogyakarta III, ditemukan bahwa kesadaran sejarah siswa mengalami penurunan. Sedangkan untuk faktor eksternal berupa pengaruh dari globalisasi, yaitu masuknya budaya asing, dan penyalahgunaan akan teknologi dan informasi. Dengan memanfaatkan teknologi semua informasi dapat diakses dengan sangat mudah. Maka, diperlukan filter dari dalam diri untuk dapat menyaring berbagai

informasi yang masuk. Dari sinilah terlihat pentingnya membentuk karakter kesadaran sejarah pada diri siswa.

Sedangkan bentuk kebutuhan media pembelajaran berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa guru sejarah di MAN Yogyakarta III menginginkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. meskipun beliau telah mencoba menggunakan media berupa *PowerPoint*, namun masih perlu menambah variasi media yang dapat menunjang pembelajaran di kelas. Dari penuturan siswa juga diperoleh informasi bahwa siswa ingin guru menggunakan media pembelajaran lain di kelas. Apalagi dalam pembelajaran sejarah banyak peristiwa heroik dari tokoh-tokoh pahlawan. Sehingga akan lebih menarik apabila media pembelajaran yang digunakan dapat memperlihatkan secara visual peristiwa tersebut.

Berdasar analisis kebutuhan media yang telah dilakukan, peneliti menawarkan media

pembelajaran berupa visualisasi museum Sasana Wiaratama untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Media berupa video ini dapat dikatakan inovatif dan juga efektif. Dalam penggunaan media ini memerlukan alat bantu berupa proyektor dan komputer. Di dalam media komik digital ini terdapat gambar dan teks serta suara latar yang menggambarkan peninggalan Pangeran Diponegoro. Media berbasis visualisasi museum Sasana Wiaratama akan mempermudah siswa memahami materi serta dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa.



Gambar 1. Cuplikan visualisasi Museum Sasana Wiratama

Sebelum ke tahap produksi, peneliti menyiapkan konsep media yang akan dikembangkan dan menyesuaikan materi dengan pada Kompetensi Dasar “Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20”. Setelah itu dibuat narasi yang akan di gunakan dalam media berbasis visualisasi museum Sasana Wiaratama. Pada saat proses pengembangan *draft* media, peneliti bekerja sendiri dalam menyunting video supaya dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Setelah draf media selesai, maka tahap selanjutnya yaitu konsultasi pada tim ahli.

Tim ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media. Konsultasi kepada tim ahli tersebut bertujuan untuk memperoleh validasi berupa penilaian dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang telah divalidasi oleh tim ahli

selanjutnya diuji coba pada siswa dalam bentuk uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tujuannya uji coba ini adalah untuk mendapat tanggapan dan juga saran dari siswa. Selanjutnya, saran dari tim ahli dan siswa kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga diperoleh bentuk final media pembelajaran berupa komik digital yang siap digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Implementasi atau penerapan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital Perang Gerilya Jenderal Soedirman, peneliti berkolaborasi dengan guru Sejarah MAN Yogyakarta III. Pengembangan dilakukan pada kelas eksperimen yakni kelas XI Gabungan dengan menggunakan media berbasis visualisasi museum Sasana Wiaratama. Sedangkan untuk kelas kontrol, yaitu XI IPA 2, menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*.

Berikut hasil uji t tes prestasi dan tes sikap:

Tabel 1. Hasil Uji t

Hasil Uji t	Signifikansi
Tes Prestasi	0,000
Tes Sikap	0,000

Berdasarkan hasil penelitian pada uji T tes prestasi diperoleh nilai 4,980 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi museum Sasana Wiaratama. Sedangkan uji T pada tes sikap diperoleh nilai 3,988 dengan taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti  $H_0$  ditolak. Melalui hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis visualisasi museum Sasana Wiaratama memberikan pengaruh terhadap

kesadaran Sejarah siswa. Berdasarkan pemaparan di atas diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi museum Sasana Wiaratama untuk Meningkatkan kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III terbukti efektif.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk meningkatkan kesadaran sejarah kelas XI IPS di MAN Yogyakarta III. Adapun kesimpulannya akan dipaparkan seperti di bawah ini:

1. Proses kegiatan belajar mengajar di MAN Yogyakarta III, sudah berjalan dengan cukup baik. Sekolah telah memberikan fasilitas yang cukup menunjang bagi kegiatan belajar mengajar siswa dan guru. Dengan fasilitas tersebut guru dapat menyampaikan

materi pelajarannya dengan cukup baik. Guru telah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga cukup untuk menarik siswa supaya dapat memperhatikan dalam proses pembelajaran. Setiap kelas di MAN Yogyakarta III telah difasilitasi dengan adanya seperangkat LCD dan laptop sehingga guru sudah dapat menerapkan pembelajaran yang menarik berupa penayangan *slide power point*. Selain itu guru juga dapat mempertontonkan siswanya film sejarah. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah tidak hanya sebatas itu saja, namun guru sejarah MAN Yogyakarta III juga menggunakan miniatur-miniatur benda-benda bersejarah dan juga terdapat media untuk mengetahui silsilah-silsilah raja-raja atau orang-orang penting yang berpengaruh dalam sejarah Indonesia dan Dunia. Dalam membuat media pembelajaran

tersebut, guru dapat membuatnya sendiri atau menjadikan salah satu tugas kepada siswanya untuk membuat media pembelajaran sejarah sendiri.

2. Media pembelajaran berbasis audio-visual yang dikembangkan peneliti di dalamnya terdapat beberapa video tentang Candi Sari, Ratu Boko dan Sambisari yang diambil dari *link Youtube* dan diberi narasi penjelasan sesuai dengan isi video serta diselaraskan dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) pada materi Perlawanan Pangeran Diponegoro. Pembuatan media pembelajaran berbasis audio-visual ini melalui beberapa langkah yaitu: 1) menyusun media pembelajaran, 2) mengumpulkan video lewat *link Youtube* di internet, 3) menyusun materi sesuai dengan KI dan KD, 4) menyusun video yang telah direkam, 5) membuat *story board* yang sesuai dengan

isi video dan materi yang telah disusun, 6) pengetesan produk secara internal.

3. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI IPS di MAN Yogyakarta III melalui beberapa penilaian untuk mendapatkan kelayakan. Kelayakan pertama dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian dengan total skor rata-rata validasi yaitu 4,375. Sedangkan ahli media memberikan penilaian dengan total skor rata-rata validasi 4,31. Kelayakan kedua berdasarkan pada penilaian siswa dalam uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba satu-satu memiliki total skor rata-rata 4,267. Pada uji coba kelompok kecil memiliki total skor rata-rata 3,41. Dan pada uji coba lapangan memiliki total

skor rata-rata 3,90. Berdasarkan seluruh penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan siswa dalam uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI di MAN Yogyakarta III dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Hal ini dilihat dari kriteria penilaian kelayakan, yang dinyatakan bahwa media hasil pengembangan dinyatakan layak apabila hasil penilaian memberikan nilai minimal "baik".

4. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media

PowerPoint. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji t Hal ini diketahui dari nilai *sig* 0,000 sehingga kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh terhadap nilai prestasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa kesadaran sejarah siswa dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media PowerPoint. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji dengan menggunakan kriteria penelitian Dari hasil uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. Hal ini diketahui dari nilai *sig* 0,000 sehingga kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh terhadap sikap kesadaran sejarah siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui hasil

tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis visualisasi museum Sasana Wiratama dapat memberikan pengaruh terhadap kesadaran sejarah siswa. Maka dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa terjadi keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran video visualisasi Museum Sasana Wiratama dalam pembelajaran sejarah di MAN Yogyakarta III. Dengan ditolaknya H0 berarti kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang tidak sama. Kelompok yang menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama memiliki prestasi belajar dan kesadaran sejarah yang lebih baik.

#### **E. Daftar Pustaka**

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Borg, WR. &M.D. Gall. 1983. *Educational Reseach: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Metode Belajar dan Kesalahan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hamid, Abd. Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Mahmud dan Ija Sunata. 2014. *Antropologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sumargono. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis Macro Media Flash Untuk Meningkatkan Nasionalisme pada siswa Kelas XII IPS SMA Surakarta*. UNS: Tesis.
- Suryomukti, Nuroni. 2013. *Teori-Teori Pendidikan: Tradisional, (Neo)Liberal, Marxis-Sosialis, Postmodern*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Victor. M, Rosello. 2009. *Culture Awareness or Culture Apercption is They a Difference*. Small wars Journal.