

GRAPHIC RECORDER INDIS SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS WAWASAN KEBANGSAAN

Novi Triana Habsari, Khoirul Huda

Dosen IKIP PGRI MADIUN

aaairul_ni@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran merupakan upaya pendidik mentransformasikan ilmu secara interaktif ke siswa dalam pengembangan kompetensi pengetahuan. Keberhasilan prosesnya tergantung sejauhmana efektifitas capaian pengajaran. Banyak proses pembelajaran saat ini kurang efektif dan mengakibatkan adanya kesan negatif dari siswa baik pengajaran maupun materi yang diajarkan. Minimnya guru dalam mendesain model atau media yang menarik menjadi faktornya. Terutama pembelajaran IPS yang kadang siswa mengeluh karena membosankan. Di era globalisasi dibutuhkan pula skema mengajar untuk membangun identitas kebangsaan. Ini menjadi peluang guru IPS untuk merancang media yang sesuai. Salah satu yang ditawarkan adalah *Graphic Recorder* Indis. *Graphic recorder* Indis adalah media kompilasi video tentang kebudayaan Indis. Indis merupakan peninggalan budaya yang mempunyai ciri khas Eropa. Konsep media terletak pada visualisasi kebudayaan berciri gaya Indis baik bersifat *tangible* maupun *intangible* dan secara toponimi dapat ditemukan dilingkungan sekitar. Kekuatan media pembelajaran ini adalah dapat menstimulasi siswa melalui videonya agar lebih mencintai IPS dan menambah wawasan kebangsaan serta secara content untuk menginformasikan kekayaan budaya bangsa bersifat kearifan lokal. Tujuannya tak lain untuk konservasi dini peninggalan Indis sebagai bagian terbentuknya sejarah bangsa dan menjadi alternatif guru dalam mendesign media inovatif, kreatif, dan bermakna.

Kata Kunci: Graphic Recorder, Indis, Media, Inovasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu upaya pendidik dalam mentransformasikan ilmu secara interaktif dan periodik kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut tergantung dari sejauhmana efektifitas capaian pengajaran dapat diraih. Efektifitas dapat dimaknai sebagai keberhasilan pengajaran untuk dapat meraih tujuan yang diharapkan dari proses pengajaran itu. Tujuan pengajaran tersebut dapat ditinjau dari beberapa aspek. Aspek tersebut pertama aspek kognitif. Kategori ini lebih menekankan pada bagaimana pengeethauan itu dapat termaknai oleh siswa yang biasanya luarannya adalah berupa nilai.

Nilai ini menjadi patokan guru bahwa jika nilai tersebut diatas KKM yang ditentukan berarti proses pembelajarannya dikatakan berhasil, begitu sebaliknya.

Kedua aspek Motivasi. Konteks ini lebih memaknai bahwa pembelajaran yang berhasil juga ditentukan bagaimana semangat, antusias siswa memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Fokusnya adalah bagaimana secara kondisi psikologis, kekuatan motivasi ini bekerja terus-menerus dan berkelanjutan untuk berperan aktif ketika pengajaran sedang berlangsung. Ketiga adalah aspek perubahan. Perubahan dalam rangka membentuk siswa dalam berperilaku, sikap atau membangun pola pikir sebagai hasil dari

belajar, dan keempat yaitu aspek pencerahan. Pencerahan dapat dimaknai sebagai manifestasi untuk memberikan informasi baru dan termutakhir sebagai bagian dari pengembangan pengetahuan kepada siswa. Sintesa empat aspek itu bisa dijadikan patokan guru dalam membangun dan mengembangkan desain yang terorientasi pada proses *student center*. Titikannya tentu mengedepankan pembelajaran tersebut bermakna baik dari internalisasi keilmuan di dalam jiwa siswa yang luarannya dimanifestasikan dalam perubahan karakter berupa tindakan siswa sesuai tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Namun demikian, kondisinya sekarang rata-rata masih belum maksimal. Konsep *dass sein* dan *das sollen* sangat kuat. Artinya, antara harapan dan kondisi yang sebenarnya terjadi kesenjangan. Terbukti dari banyak proses pembelajaran saat ini belum menunjukkan efektifitas sasaran pengajaran. Dampak yang dirasakan adalah adanya kesan negatif dari siswa baik dalam proses pengajaran maupun materi yang diajarkan. Salah satu persoalan ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya minimnya guru dalam mendesain model atau media yang dapat menarik siswa. Terutama pembelajaran IPS yang kadang siswa mengeluh sehingga menimbulkan persepsi bahwa IPS merupakan pelajaran yang membosankan.

Di era globalisasi dibutuhkan pula suatu skema mengajar yang tidak hanya mementingkan hasil dari ranah kognitif saja, tetapi diperlukan suatu formulasi pengajaran untuk membangun identitas kebangsaan. Salah satu yang ditawarkan adalah *Graphic Recorder Indis*. *Graphic recorder Indis* adalah media kompilasi video tentang kebudayaan Indis. Indis merupakan peninggalan budaya yang mempunyai ciri khas atau pengaruh dari budaya Eropa pada masa penjajahan. Konsep media tersebut terletak pada visualisasi wujud kebudayaan di

Indonesia yang mempunyai gaya Indis baik bersifat *tangible* maupun *itangible*. secara toponimi wujud kebudayaan ini dapat ditemukan dilingkungan sekitar sehingga dapat digali dan diolah untuk dijadikan keperluan sumber belajar. Selain itu, kekuatan media pembelajaran ini adalah dapat menstimulasi siswa melalui videonya agar lebih mencintai pelajaran IPS. Di sisi lain, secara *content* media ini dapat menginformasikan kekayaan budaya bangsa bersifat kearifan lokal dan menambah wawasan kebangsaan yang selama ini cenderung termarginalkan.

Hakekatnya konsep media ini adalah merupakan bentuk perpaduan pengajaran berbasis teknologi. Sintesa teknologi tersebut di dalam pembuatan media belajar merupakan suatu hal yang cukup penting. Bahkan menjadi keharusan seorang guru untuk dikombinasikan dalam komponen pembelajaran. Hal ini disebabkan karena berdasarkan hasil riset Ermawan Susanto yang dapat dijadikan analogi dalam tulisan ini adalah bahwa kegiatan belajar mengajar akan jauh lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa bilamana dibantu dengan sarana *visual*, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi melalui indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan, selain itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (2010: 3). Hasil Riset ini dapat dianalogikan terhadap kondisi seharusnya bahwa kemampuan siswa untuk memahami suatu materi pelajaran menjadi bermakna apabila guru dapat menampilkannya secara kontekstual yaitu salah satunya dengan media video tersebut.

Dengan demikian, pemilihan inovasi media *graphic recorder indis* yang merupakan salah satu komponen video yaitu tujuan tak lain adalah sebagai konservasi dini peninggalan Indis sebagai bagian

terbentuknya sejarah bangsa. Mengingat masa pra kondisi sekarang banyak siswa yang belum mengetahui corak peninggalan kebudayaan gaya indis. Bilamana hal ini berlangsung terus menerus bukan tidak mungkin siswa pada masa mendatang terjebak dalam pusaran *blind historis*. Hal ini dapat dimaknai bahwa siswa akan terjebak pada beberapa peristiwa yang penting saja namun pengetahuan sejarah secara kronik dan menyeluruh menjadi terhambat. Mereka cenderung memarginalkan bekas peninggalan sejarah terutama bersifat lokal dan perlu disadari bahwa lokalitas tertentu apabila dimaknai juga merupakan bagian dari perjalanan sejarah bangsa ini. Persoalan ini yang perlu diinternalisasikan sebagai bagian dari pencerahan sejarah. Selain itu, dapat digunakan alternatif guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bermakna.

PEMBAHASAN

A. Kebudayaan Indis: Makna, bentuk dan karakteristik

Makna budaya

Sebelum membahas masalah Indis secara konsep, perlu dicermati terlebih dahulu makna budaya yang diuraikan dalam tulisan ini. Budaya dapat diartikan sebagai *budhayah* (dari bahasa *sanskerta*). *Budhayah* berarti suatu hal yang erat kaitannya sebagai hasil budi dan akal. Budaya juga dapat dimaknai secara luas bahwa sebagai sebuah kondisi hasil karya manusia yang bisa berwujud materiil maupun non materiil. Materiil dapat dimaknai sebagai hasil karya manusia bersifat fisik, sedangkan non materiil bersifat non fisik tetapi dapat tersimbolisasi sesuai makna. manifestasi budaya lebih terorientasi pada hasil karya manusia. Koentjaraningrat (dalam Syahril Syarbaini dan Rusdiyanta, 2009: 101) memberi gambaran bahwa hasil karya itu merupakan perwujudan budaya sebagai hasil berpikir yang melahirkan karya nyata.

Namun demikian, bentuk budaya ini secara penggolongan dapat termaknai menjadi dua yaitu *tangible* dan *intangibile* (Edi Sedyawati, 2007). *Tangible* lebih bertitikkan hasil budaya yang berbentuk benda atau yang dapat dilihat dan diraba. Bentuk ini dapat disinergikan dengan konsep materiil. Misalnya artefak, candi atau bangunan kuno. Sedangkan *intangibile* lebih terorientasi pada hasil budaya yang dapat dikatakan tidak bersifat benda tetapi dapat dimaknai dan dirasakan oleh jiwa dan nurani manusia. Bentuknya dapat berupa seni, tari-tarian atau simbolisasi pada upacara kepercayaan tertentu.

Karakteristik kebudayaan Indis

Kata indis merupakan serapan bentuk dari bahasa belanda yaitu *Nederlandsch Indie*. Suku kata ini secara umum dapat dimaknai sebuah nama daerah jajahan Belanda diseberang lautan yang secara geografis meliputi jajahan di kepulauan yang disebut *Nerlandsch oost indie* (Sukawi, 2009: 42). Kebudayaan Indis merupakan sebuah akulturasi, sintesa atau asimilasi gaya budaya Belanda yang pada masa itu sebagai akibat dari penjajahan bangsa Belanda di Indonesia. Secara historis, Belanda masuk ke Indonesia sejak sekitar abad ke XVI. Selama itu pula mereka tentu akan membangun relasi dengan penduduk sekitar. Meskipun pada awalnya mereka bermaksud untuk berdagang tetapi apabila dicermati orang-orang tersebut akan tetap masuk dalam pusaran kehidupan sosial pribumi. Bahkan bentuk relasi klimaksnya melalui saluran perkawinan dengan orang pribumi. Secara tidak langsung gaya hidup yang dibawanya tentu akan terakulturasi. Perubahan budaya tersebut bertransformasi ke dalam aspek kehidupan masyarakat pribumi. Bentuknya dapat berupa bangunan, makanan, seni, pakaian dan lain-lain. Dengan demikian kebudayaan indis sebagaimana yang diungkapkan oleh Rully Setiawan (2011: 15) dapat diartikan bahwa kebudayaan yang terbentuk sebagai akibat dari percampuran

dari kebudayaan Eropa dan pribumi. Kebudayaan ini cukup mengakar kuat dalam masyarakat Belanda khususnya daerah Jawa pada masa itu. Sehubungan dengan hal tersebut, kebudayaan indis yang dimaksud adalah manifestasi dari beberapa bangunan kuno peninggalan Belanda. Penyebutan kategorisasi Indis harus berdasarkan beberapa kriteria. Kriteria berkaitan erat dengan kekhasan bagaimana bangunan termasuk kebudayaan Indis. Tabel 1 menunjukkan ciri dan kegunaan bangunan Indis.

Tabel 1. Karakteristik dan kegunaan Kebudayaan Indis

No	Karakteristik	Kegunaan
1	Bangunan Tinggi dan kokoh	Menunjukkan Kemewahan
2	Jendela dan ventilasi banyak berukuran besar begitu juga pintunya	Untuk sirkulasi udara. Berukuran besar, dan sebagai simbol kemewahan
3	Atap seperti bangunan jawa, terdapat wuwungan, ukiran Jawa di sisi atap serta kadang ada cerobong asap	Menunjukkan karya seni tinggi dan memperlihatkan ciri khas bangunan Jawa
4	Kadang terdapat tiang bendera	Untuk identitas wilayah asal penghuni rumah
5	Terdapat tiang besar	Penopang bangunan besar dan juga kemegahan
6	Bangunan lebih tinggi dari permukaan tanah sehingga terdapat anak tangga di halaman rumah dan mempunyai teras	Menunjukkan kedudukan yang tinggi dan berguna sebagai tempat bersantai
7	Halamannya Luas	Tanah luas dan suka berkebun dan sebagai tempat parkir.

Sumber: Adaptasi dari Reka (2013: 177)

B. *Graphic Recoder Indis*: sebuah Ide untuk Inovasi pembelajaran IPS

Gambaran Grapich Recorder

Grapich recorder pertama kali digunakan oleh kalangan perusahaan sebagai fasilitas mereka untuk presentasi di depan *audience*. Model ini merupakan salah satu yang sering digunakan oleh kalangan desainer maupun arsitektur untuk mengemas desain gambar agar secara visual tampil sangat menarik. *Grapich recorder* di dalam perkembangannya lebih menekankan pada sisi video. Tampilan video dengan berbagai materi memang digunakan untuk merangsang siswa agar terus mau mengikuti pembelajaran. Namun demikian guru juga harus mampu mengkompilasi dari sisi materi ke dalam video yang ditampilkan agar makna yang diajarkan dapat tercapai. Terlepas dari itu, hakekatnya *grapich recorder* berfungsi sebagai untuk menangkap ide dan informasi yang diekspresikan ke lembaran kertas yang besar dengan menggunakan spidol dan media lainnya (Susan Kelly dalam Muhhamad Ihsan, 2014: 3). Selanjutnya Sussan Kelly menyatakan bahwa variasi visualisasi ini yang dapat digunakan sebagai bahan model adalah berupa gambar, huruf, warna, grafik atau benda. Pada dasarnya media ini hanya berupa lukisan yang dituangkan pada kertas atau media yang lain. Sehubungan dengan itu konsep ini akan dibuat dalam bentuk video. Hal ini disebabkan bilamana hanya dibuat secara manual tentu tidak akan memiliki makna. Pada dasarnya konsep yang ditawarkan adalah bagaimana video ini mampu menampilkan alur cerita atau gambar secara visual dengan kompilasi suara. Suara atau dubbing digunakan untuk memperjelas skema materi yang akan diberikan ke siswa.

Guru IPS harus mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan video *graphic recorder* tersebut. Artinya, pemanfaatan tersebut tidak hanya terbatas pada penggunaan media power point tetapi

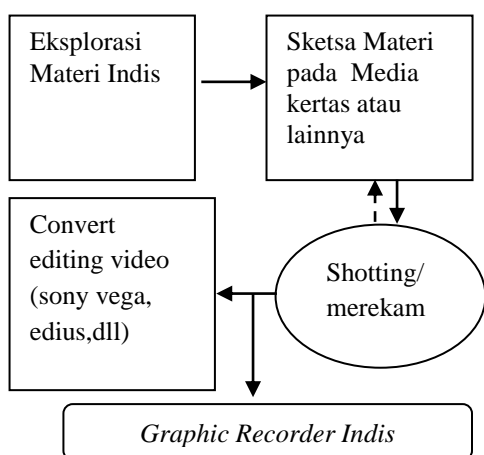
juga bisa mesintesa dari berbagai perkembangan aplikasi maupun program teknologi. Cara memperolehnya cukup beragam. Bisa menggunakan program pendukung untuk menghasilkan karya video seperti sony vegas, movie maker, edius dan yang lain. Atau bisa mencari melalui youtube dan atau bisa memadukan keduanya. Hal ini disebabkan era sekarang sudah dianggap sebagai abad ke 21 yang ditandai dengan kemajuan dari berbagai aspek termasuk ilmu teknologi.

Berkaitan dengan hal itu salah satu yang ditawarkan dari sekian banyak aplikasi pendukung lainnya adalah *graphic recorder indis*. Media ini adalah sebuah perpaduan video berkonsep *graphic recorder* dengan menekankan pada materi kebudayaan Indis. Hal ini sebab kebudayaan ini belum terlalu banyak digali informasinya. Padahal apabila dicermati bahwa disekitar lingkungan tempat tinggal ternyata terdapat peninggalan sejarah terutama bergaya Indis. Akan tetapi terkadang orang atau siswa belum mengerti bahwa gaya arsitekturnya merupakan cirri-ciri bangunan bermodel Indis (lihat tabel 1). Guru sebagai penyalur informasi perlu menyampaikan wawasan tersebut. Bukan hanya pada apa yang tertuang dalam buku teks saja, melainkan mensinergikan wawasan indis yang bersifat lokal. Sebab sifat lokal tersebut merupakan salah satu wawasan kebangsaan yang perlu di konservasi. Jangan sampai mata rantai konservasi itu putus hingga ke generasi mendatang. Sebenarnya di berbagai daerah di Indonesia cukup banyak peninggalan bergaya arsitektur Indis. Di Madiun misalnya Perumahan Karyawan KA, Gedung sekolah SMPN 1 Madiun, Balai Kota, PLTA Giringan, pabrik gula pagotan dan kawedanan Uteran atau kebun Kopi kandang. Rumah Kauman di Semarang (Sukawi, 2009). GKJW Mojowarno di Jombang (Grace Mulyono dan Yohana Mandasari, 2011), serta Bekas Bank Indonesia di Solo (Reka Seprina, 2014) dan

bila ditelusuri cukup banyak bangunan yang bertipe Indis. Secara historis memang bangsa Belanda menjadi memori kelam bagi bangsa ini. Masa itu memang menjadi era penderitaan bangsa ini melalui penjajahan yang dilakukannya. Tetapi sebagai bangsa, persepsi tersebut jangan menjadi stigma yang berkepanjangan dan peristiwa buruk. Namun perlu diambil sisi positifnya bahwa rekam jejak tersebut harus dijadikan proses untuk pembelajaran sebagai semangat persatuan terutama pada kalangan siswa. Pemberian *treatment* mengenai kebudayaan Indis memang diperlukan. Akhirnya memori siswa akan terinternalisasi dengan baik mengenai perjalanan bangsa pada masa lampau. Selain itu, makna lainnya adalah sebagai upaya untuk memupuk wawasan kebangsaan terhadap diri siswa. Hal ini dikarenakan melalui *treatment* tersebut, siswa akan semakin bertambah pengetahuannya bahwa bangunan bercorak indis ternyata banyak dilingkungan sekitar. Di kemudian hari, siswa tidak akan asing lagi dengan konteks indis. Selain itu, Bambang Triatma (2014) mengemukakan bahwa adanya bangunan tersebut akan mengetahui bagaimana aktivitas peradaban manusia dari periode ke periode berikutnya, jejak-jejak aktivitas dalam berbagai bentuk, dimensi dan ekspresi menjadi penanda rute perjalanan peradaban generasi terdahulu yang pada akhirnya menjadi salah satu bahan pembelajaran generasi berikutnya.

Ide untuk menerapkan dengan video *graphic recorder indis* dirasa memang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS. Meskipun demikian tidak dipungkiri bahwa membuat video ini memerlukan sebuah kombinasi dengan ilmu IT yang mungkin menjadi kesulitan bagi guru sekarang ini. Sebenarnya banyak alternatifnya salah satunya dengan penyedia layanan online yaitu *youtube*. Memaksimalkan keberadaan teknologi dalam merancang media

pembelajaran berbasis video dimaksudkan agar pembelajaran IPS yang selama ini terkesan menjenuhkan dapat berubah menjadi menyenangkan. Memaksimalkan *software editing* video seperti *Edius*, *Sony Vegas Pro* atau yang lain, memungkinkan untuk menghasilkan sebuah media video *graphic recorder* bertema Indis yang baik. Memang tidak harus mahal. Kebutuhan tutorial online gratis pun juga dapat diperoleh. Tergantung pada bagaimana upaya guru untuk mengeksplorasi materi khususnya kebudayaan Indis dilingkungan sekitar dengan berbagai penjelasan sehingga dapat termaknai secara holistik. Perpaduan desain grafis ke dalam pendidikan terutama komponen pembelajaran cukup penting. Arahnya adalah untuk efektifnya pengajaran. Efektivitas kaitannya dengan kebermaknaan. Pengajaran efektif pula juga didorong kemampuan guru dalam mendesain model dengan bersinergi terhadap perantara media yang menarik agar siswa selalu merasa nyaman di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Secara sederhana rancangan *prototype* yang ditawarkan untuk membuat *graphic recorder Indis* dapat ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Desain *Prototype* sintaks membuat *Graphic Recorder Indis*

Tahap pertama menyusun materi dengan eksplorasi terhadap bangunan-

bangunan Indis sesuai karakteristik. Reduksi ini dilakukan untuk memilah bangunan mana yang sesuai dan yang akan ditampilkan secara spesifik karena tidak semua bangunan mempunyai karakter bergaya Indis. Langkah kedua melakukan sketsa, gambar atau melukis bangunan indis tersebut pada media kertas atau yang sesuai. Ini merupakan langkah utama dalam *graphic recorder*. Kesesuaian alur cerita perlu dirangkai sedemikian rupa sehingga terbentuk sebuah narasi yang terarah dan satu hal yang penting adalah tidak menyulitkan pemahaman siswa. Tentu sebagai seorang guru mungkin dirasa kesulitan dalam sketsa. Banyak alternatif yang perlu dilakukan yaitu dengan mensinergikan terhadap orang-orang yang ahli dibidangnya. Langkah berikutnya adalah melakukan *shooting* pada saat kegiatan sketsa tersebut. Kedua langkah ini hakekatnya dilakukan secara bersamaan untuk memudahkan alur narasi yang akan dibuat. Tahap ini biasa dikatakan merupakan draft mentah. Tahap selanjutnya *convert* pada salah satu program editing untuk menghasilkan video. Tingkat akurasi, kecepatan dan ketepatan perlu dilakukan secara hati-hati. Ketepatan antara dubbing materi dan sketsa dari hasil *shooting* tadi juga mempengaruhi kualitas terutama alur kejelasan isi yang akan disampaikan. Ketelitian menjadi modal utama sehingga menghasilkan media video *graphic recorder Indis* yang bermakna serta desain yang menarik pula.

PENUTUP

Simpulan

Guru merupakan seorang pendidik yang memiliki fungsi untuk mentransformasikan informasi keilmuan secara periodik agar efektifitas pengajaran dapat tercapai. Dikatakan efektif apabila mampu mengubah dan memberi pencerahan dalam tataran keilmuan serta dapat menimbulkan semangat siswa dalam belajar.

Namun demikian, banyak guru masih belum mampu memberikan beberapa aspek tersebut. Kekurangan guru dalam merancang sebuah model pembelajaran yang menarik menjadi peluang di masa mendatang. Apalagi di era mendatang banyak bermunculan aplikasi teknologi yang dapat dipadukan terutama membuat media yang menarik. Terutama dalam pembelajaran IPS yang syarat akan prosesnya yang menjenuhkan tatkala pengajaran sedang berlangsung. Tawaran ide media Graphic Recorder Indis merupakan sebuah inovasi pembelajaran IPS yang bermakna. Makna disini dapat diartikan bahwa media ini mempunyai kekuatan pada wawasan kebangsaan yang perlu ditonjolkan terutama kebudayaan Indis yang terlihat asing di telinga siswa. Tulisan ini hanya merupakan sebuah konsep atau ide untuk merancang pembelajaran dengan sintesa teknologi bermaterikan wawasan Indis. Hasilnya adalah masih dalam bentuk model *Prototype* yang dapat dipraktikkan dan sebagai ide untuk mengembangkan media. *Prototype* tersebut juga memiliki fungsi agar guru IPS dimasa mendatang dapat merancang media pembelajaran IPS yang menumbuhkan semangat nasionalisme dan sebagai internalisasi siswa dalam membentuk konservasi budaya berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Ermawan Susanto. 2010. *Media Audio Visual Akuatik Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Paedagogia: Jurnal Penelitian Pendidikan. Nomor 1 Tahun 13 Februari 2010: 1-21.

Edi Sedyawati. 2007. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Syahrial Syarbaini dan Rusdiyanta. 2009. *Dasar-dasar Sosiologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Reka Seprina. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Media Animasi untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa SMP N 1 Surakarta*. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana UNS.

Muhammad Ihsan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video Graphic Recorder pada materi kinematika Gerak lurus Kelas X SMA*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Fisika UNJ.

Sukawi. 2009. *Pengaruh Arsitektur Indis Pada Rumah Kauman Semarang: studi kasus rumah tinggal jalan suroyudan 55 kampung kauman*. Tesa Arsitektur, 7: 41-50.

Rully Setiawan. 2011. *Memudarnya pengaruh Masyarakat Belanda di Jakarta pada 1950-an: Studi kasus masalah Repatriasi*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Ilmu Sejarah UI.

Grace Mulyono dan Yohana Mandasari. 2011. *Perwujudan Budaya Indis Pada Interior Gereja Kristen Jawi Wetan Mojowarno*. Dimensi Interior, 9: 24-33.

Bambang Triatma. (2015). *Manajemen Peran Serta Komunitas/Masyarakat Dalam Mekanisme Kelola Kota Pusaka*. Makalah Disampaikan dalam Seminar Nasional Arcevent Pengaruh Bangunan Cagar Budaya Terhadap Perkembangan Kota, Jurusan Arsitektur UNS Surakarta, 11 April 2015.