



# JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

## FIELD TRIP: PEMBENTUK HABITUASI LITERASI DIGITAL MAHASISWA SEJARAH PERADABAN ISLAM UIN SALATIGA TAHUN 2023

Wahyu Setyaningsih \*

[wahyusetyaningsih@uinsalatiga.ac.id](mailto:wahyusetyaningsih@uinsalatiga.ac.id) (\*)

Universitas Islam Negeri Salatiga, Jl. Nakula Sadewa Va, Salatiga , 50722, Indonesia

*Article history:*

Received 8 August 2025; Revised 30 October 2025; Accepted 5 December 2025; Published 31 December 2025

**Abstract:** *The digital ecosystem is a state that cannot be separated from today's life, including the world of education. History students must have digital literacy skills and habits. Field trips are one of the methods of learning history in getting used to digital literacy. So, the purpose of this study is to describe the field trip of students of the history of Islamic civilization; and analyze field trips in shaping digital literacy habituation of Islamic Civilization History students of UIN Salatiga. The method in this study is field trip with a critical historical approach. Data collection techniques through interviews, observations, documentation, and triangulation. The results of this study show that field trips are carried out in temples of the Ancient Mataram Kingdom, Magelang, and Yogyakarta areas. Digital literacy habituation is carried out by assigning information searches through students' smartphones. The results of these activities were then cross-checked in the field with interviews with guides and field observations. Digital literacy habituation is also formed by the activity of taking photos of the objects visited. The data from documentation, interviews, and observations of the temples were then analyzed using a critical historical approach (heuristic, criticism, interpretation, and historiography). Students then make a short article that is uploaded on Instagram. So the results of digital literacy habituation from field trip activities in the form of digital skills, digital ethics, digital security, and digital culture are owned by students.*

**Keywords:** *field trips; habituation; digital literacy; Students of Islamic Civilization History.*

**Abstrak:** Ekosistem digital merupakan keadaan yang tidak bisa lepas dari kehidupan sekarang ini, termasuk dunia Pendidikan. Mahasiswa sejarah harus memiliki kemampuan dan kebiasaan literasi digital. Field trip menjadi salah satu metode pembelajaran sejarah dalam membiasakan literasi digital. Maka, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan field trip mahasiswa sejarah peradaban islam; menganalisis field trip dalam membentuk habituasi literasi digital mahasiswa Sejarah Peradaban Islam UIN Salatiga. Metode dalam penelitian ini adalah field trip dengan pendekatan sejarah kritis. Teknik pengumpulan data melalui interview, observasi, dokumentasi, dan triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa field trip dilakukan di candi-candi peninggalan Kerajaan Mataram Kuno daerah

Magelang dan Yogyakarta. Habituasi Literasi digital dilakukan dengan kegiatan penugasan pencarian informasi melalui smartphone yang dimiliki mahasiswa. Hasil dari kegiatan tersebut kemudian dicroscek di lapangan melalui wawancara kepada pemandu dan observasi lapangan. Habituasi literasi digital dibentuk juga dengan kegiatan memfoto-foto objek yang dikunjungi. Data-data dari dokumentasi, interview, dan observasi ke candi-candi kemudian dianalisis menggunakan pendekatan sejarah kritis (heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi). Mahasiswa kemudian membuat artikel singkat yang diupload di Instagram. Maka hasil habituasi literasi digital dari kegiatan field trip berupa kecakapan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital dimiliki oleh mahasiswa.

**Kata kunci:** field trip; habituasi; literasi digital; mahasiswa sejarah peradaban Islam.

---

## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang memiliki kompetensi digital merupakan penunjang untuk mendorong percepatan transformasi digital pada tiga aspek yakni bisnis, masyarakat, dan pemerintahan (Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2022 Tentang Road Map Reformasi Birokrasi Kementerian Komunikasi dan Informatika 2020-2024)

Ekosistem digital sudah menjadi lingkungan masyarakat sekarang. Adaptasi di ekosistem digital menuntut masyarakat untuk cakap dalam penggunaan gawai yang mereka miliki. Semboyan “mulutmu harimau mu” kini lebih relevan menjadi “jarimu harimau mu”. Buktinya, jumlah presentasi pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan dari tahun 2018 sampai 2022. Tahun 2018 sebesar 64,80 %, tahun 2019-2022 sebesar 73,70 %, dan tahun 2021-2022 sebesar 77,02 %. Berdasarkan data dari APJII menunjukkan bahwa jumlah penduduk yang terkoneksi internet tahun 2021-2022 sebanyak 210.026.769 jiwa dari total penduduk 272.682.600 jiwa tahun 2021 (APJII, 2022: 10). Hal ini menunjukkan bahwa ekosistem digital sudah tidak dapat dielakkan lagi dan kompetensi digital harus dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat.

Kompetensi digital merupakan kemampuan individu dalam memanfaatkan perkembangan kecanggihan teknologi informatika dan komunikasi. Individu dapat dikatakan memiliki kompetensi digital jika mempunyai keahlian digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital. Keahlian digital dapat dilihat dari pemahaman individu dalam memanfaatkan gawai yang mereka miliki. Etika digital dapat diketahui dari perilaku individu dalam menggunakan gawainya dan harus taat pada peraturan yang berlaku. Keamanan digital dapat dilihat dari perilaku individu dalam menjaga keamanan privasi di dunia digital. Budaya digital dapat dilihat dari perilaku individu dalam membiasakan menggunakan digital sebagai media pengembangan bakat dan minat. Maka, upaya yang dilakukan adalah dengan literasi digital.

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mewujudkan sumber daya manusia yang memiliki kesadaran literasi digital sehingga kompetensi digital dapat terwujud. Hal ini selaras dengan tujuan

pendidikan nasional yang menciptakan insan yang cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Upaya untuk mewujudkannya yakni melalui pembiasaan atau habituasi di ranah pendidikan. Terlebih di pendidikan tinggi, daya dukung fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik yakni gawai yang mereka miliki selalu *update*. Namun, pemanfaatannya belum teroptimalkan dalam ranah produktivitas dan kreatifitas karya.

Sejarah Peradaban Islam merupakan salah satu program studi (*prodi*) yang ada di UIN Salatiga yang sudah mendapatkan akreditasi unggul. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas selama ini menunjukkan bahwa semua mahasiswa memiliki *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. Namun, lebih dari 50% mahasiswa mengatakan bahwa *smartphone* yang mereka miliki cenderung digunakan untuk sosial media, *game*, ataupun swafoto. Tidak banyak yang memanfaatkannya untuk membiasakan berliterasi secara digital. Hal ini terbukti dari penugasan yang berupa produk digital seperti pembuatan video atau penugasan kliping dari koran-koran digital hasilnya kurang dari nilai KKM yang telah ditentukan. Tingkat berliterasi digital di kalangan mereka masih cenderung rendah. Maka, salah satu upaya yang dilakukan dalam menyadarkan pentingnya literasi digital adalah dengan habituasi atau pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan selama ini pembelajaran sejarah yang ada di Prodi Sejarah Peradaban Islam didominasi dengan kegiatan di dalam kelas dengan menggunakan metode yang klasik seperti ceramah dan diskusi. Berdasarkan temuan dari observasi menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa masih banyak yang belum melihat langsung hasil-hasil peninggalan sejarah yang ada di Kota Salatiga dan daerah sekitarnya. Misalnya, dalam mata kuliah sejarah Indonesia Pra-Islam banyak dari mereka yang tidak melihat langsung candi-candi yang merupakan salah satu peninggalan kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah. Padahal di Kabupaten Magelang ada candi yang merupakan cikal bakal dari Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah yakni Candi Gunung Wukir yang terdapat Prasarti Canggal. *Field trip* menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk dapat memperkenalkan secara langsung kepada mahasiswa akan kekayaan hasil-hasil peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, *field trip* juga membiasakan (*habituasi*) mahasiswa untuk berliterasi digital dalam mengetahui obyek-obyek yang mereka kunjungi. Mereka diajak untuk membuat narasi-narasi berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang kemudian mereka *upload* di media sosial.

Penelitian Widiyanto (2017); Ubaidillah (2018); Sejati et al. (2023); Bramasta dan Irawan (2021); serta Khotimah et al. (2024) menunjukkan metode *field trip* efektif meningkatkan pemahaman materi perkuliahan perkembangan masyarakat dan budaya, geografi, fisika, pengelolaan sampah, dan menguatkan literasi digital siswa MI. Penelitian Mandayu (2020); Bialangi et al. (2023); serta Keraf dan Komalasari (2019) menghasilkan habituasi mampu menguatkan karakter nasionalisme siswa. Penelitian Harjono (2019); Restianty (2018); Anggeraini et al. (2022); Sutrisna (2020); serta Setyaningsih et al. (2024) menegaskan literasi digital dapat meningkatkan kompetensi kognitif, psikomotorik, dan efektif bagi siswa.

*Gap research* penelitian ini yakni belum ada yang meneliti field trip sebagai metode pembelajaran sejarah guna membentuk habituasi literasi digital mahasiswa. Selain itu, habituasi literasi digital belum banyak yang meneliti, biasanya penelitian baru seputar literasi digital ataupun habituasi Pendidikan karakter siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini mencoba menganalisis field trip guna membentuk habituasi literasi digital mahasiswa Sejarah Peradaban Islam UIN Salatiga.

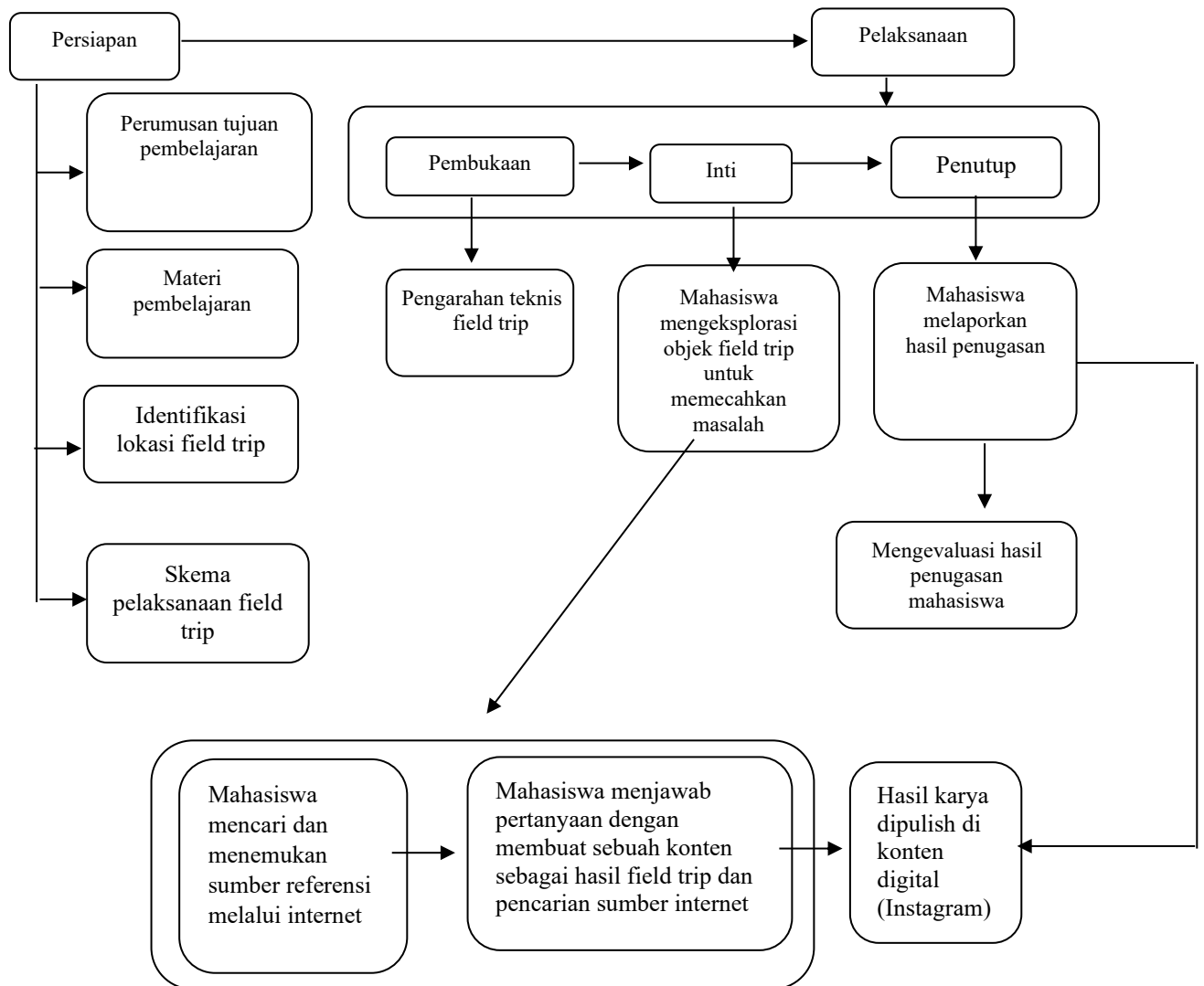
Besarnya peran kegiatan field trip dalam menciptakan habituasi literasi digital bagi mahasiswa Prodi Sejarah Peradaban Islam UIN Salatiga menjadi alasan saya mengangkatnya sebagai fokus penelitian ini. Kegiatan field trip ini mengajak mahasiswa untuk mau mencari tahu tentang objek-objek yang mereka kunjungi melalui smartphone yang mereka miliki. Kegiatan ini membuat mahasiswa terbiasa untuk mau berliterasi digital dari berbagai informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan bakat minat mereka. Mahasiswa diajak untuk mensharkan hasil penelitian lapangan di dunia digital. Dalam upaya mensharkan ini mereka dibiasakan untuk dapat kritis dan bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. Tanpa disadari mereka terbiasa untuk menempa keahlian digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital. Maka, kegiatan field trip dapat mewujudkan habituasi literasi digital mahasiswa Sejarah Peradaban Islam UIN Salatiga.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *field trip* dengan pendekatan sejarah kritis. Teknik pengumpulan data melalui interview, observasi, dan dokumentasi. Langkah-langkah penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti menentukan lokasi field trip yang sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah Sejarah Indonesia pra Islam. Lokasi yang digunakan field trip yakni peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di wilayah Magelang dan Yogyakarta seperti Candi Gunung Wukir; Candi Pawon; Candi Mendut; Candi Ngawen; dan Candi Plaosan.
2. Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 mahasiswa.
3. Sebelum di lokasi field trip mahasiswa diberi pengarahan tentang peralatan yang harus dibawa terutama smartphone yang terhubung internet, tata tertib selama di Lokasi dan kegiatan berlangsung.
4. Sebelum field trip mahasiswa diminta mencari informasi melalui referensi pustaka ataupun referensi digital seputar candi-candi yang akan dikunjungi. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk habituasi literasi digital bagi mahasiswa.
5. Kegiatan field trip dimulai dengan dosen memberikan pengarahan secara teknis kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi candi yang dikunjungi secara berkelompok. Kegiatan pencarian data dilakukan secara berkelompok dengan waktu 60 menit di setiap candi.

6. Mahasiswa diberikan tugas selama field trip berupa interview kepada *tour guide*, dokumentasi, dan melakukan observasi (pengamatan) langsung terhadap peninggalan-peninggalan Kerajaan Mataram Kuno, membuat laporan berupa feature (opini) yang diunggah di Instagram. Kegiatan ini membentuk habituasi literasi digital mahasiswa.



**Gambar 1.** proses pembentukan habituasi literasi digital melalui kegiatan field trip.  
(Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Field Trip Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam

Universitas Islam Negeri Salatiga merupakan salah satu universitas Islam di Kota Salatiga. UIN Salatiga mempunyai enam fakultas yakni Pascasarjana, Fakultas Dakwah,

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI); Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK); Fakultas Syariah; dan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Humaniora (Fuadah). Fuadah memiliki lima program studi yakni Sejarah Peradaban Islam, Ilmu Alquran dan Tafsir, Ilmu Hadis, Bahasa dan Sastra Arab, Aqidah dan Filsafat Islam, dan Perpustakaan dan Sains Informasi. Program Studi Sejarah Peradaban Islam (SPI) merupakan salah satu program studi yang sudah mendapatkan predikat akreditasi unggul (A) sesuai dengan SK 1377/SK/BAN-PT/Akred/S/III/2021.

Mahasiswa prodi SPI Angkatan 2023/2024 merupakan mahasiswa terbanyak di Fuadah dengan jumlah kurang lebih 150 mahasiswa yang terbagi dalam empat kelas. Pada semester satu mahasiswa mendapatkan mata kuliah Sejarah Indonesia pra-Islam. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pra syarat yang harus mahasiswa tempuh. Mata kuliah ini mempelajari tentang garis besar sejarah Indonesia pra-Islam, asal usul dan persebaran manusia di Nusantara pada masa pra-aksara, tumbuh dan berkembangnya kebudayaan di Nusantara pada masa pra-aksara, masuk dan berkembangnya agama Hindu dan Buddha di Nusantara, tumbuh dan berkembangnya kerajaan-kerajaan tertua bercorak Hindu-Buddha di Nusantara: Kutai, Tarumanegara, Kalingga, Kanjuruhan, Melayu, Sriwijaya, Mataram Kuno di Jawa Tengah, Mataram Kuno di Jawa Timur, Kediri, Singosari, dan Majapahit.

Kerajaan Mataram Kuno merupakan salah satu Kerajaan besar Hindu Buddha di Nusantara yang terletak di Jawa Tengah kemudian berpindah ke Jawa Timur salah satunya disebabkan oleh letusan Gunung Merapi. Beberapa hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah banyak dijumpai di Kabupaten Magelang yakni berupa candi. Prasasti yang menjelaskan tentang berdirinya Kerajaan Mataram Kuno terdapat di Candi Gunung Wukir di daerah Salam Magelang. Selain itu, Candi Borobudur sebagai salah satu hasil keajaiban dunia merupakan peninggalan Kerajaan Mataram Kuno telah menjadi saksi bahwa Mataram Kuno merupakan kerajaan besar pada masanya. Selain itu, Mataram Kuno juga telah memberikan refleksi tentang pernikahan beda agama antara Rakai Pikatan dan Pramudyawardani pada abad ke-VIII yang terekam dalam Candi Plaosan di Klaten.

Berdasarkan hasil kuesioner kepada mahasiswa Prodi SPI tentang pengetahuan mereka terkait hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah menunjukkan 50% lebih mahasiswa belum mengetahuinya. Di samping itu, lokasi UIN Salatiga dengan

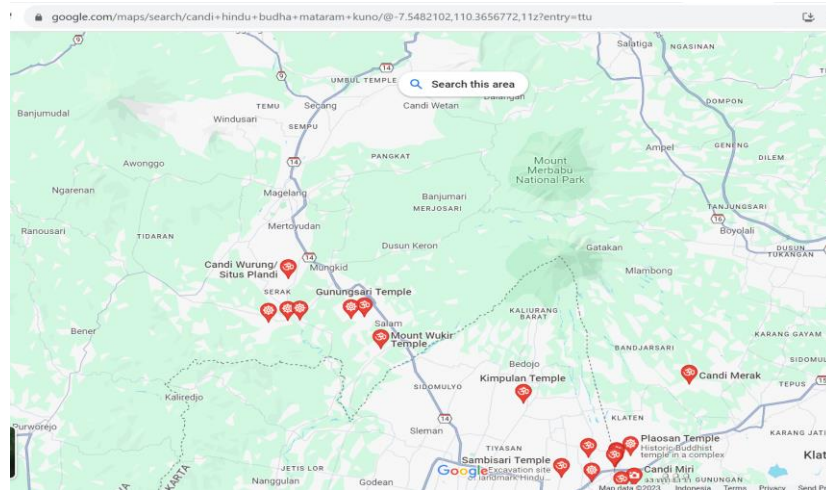
Kabupaten Magelang dan Yogyakarta relative dekat karena dapat dijangkau dengan kendaraan darat kurang lebih 2 sampai 3 jam. Maka, field trip ini bertujuan untuk mengenalkan hasil-hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah dan juga mereka dapat meneladani hal-hal positif dari Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah.

Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Indonesia Pra-Islam selama ini dilakukan di dalam kelas dengan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan pembelajaran di kelas itu cenderung kurang membuat mahasiswa mengeksplor potensi dalam dirinya sehingga mereka cenderung kesulitan dalam memecahkan masalah. Mereka cenderung berorientasi pada kewajiban absen saja. Metode ceramah yang dilakukan dosen ternyata membuat mahasiswa bosan dan tidak membuat mereka tertarik untuk mengetahui materi pembelajaran. Field trip dilakukan dengan pertimbangan utama adalah adanya relevansi antara kurikulum dan kebutuhan mahasiswa (Anderson dan Zhang, 2003)

Pembelajaran Sejarah Indonesia pra-Islam diikuti oleh mahasiswa SPI semester satu. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pra syarat sebelum mahasiswa mengambil mata kuliah Sejarah Indonesia masa islam, Sejarah Indonesia masa pra-colonial, dan Sejarah Indonesia masa kemerdekaan. Capaian dari mata kuliah Sejarah Indonesia pra islam adalah mahasiswa mampu memahami tentang Sejarah Indonesia sejak zaman pra-aksara baik manusia yang hidup di zaman tersebut sampai hasil kebudayaannya seperti kebudayaan megalitikum yang sampai sekarang masih tetap Lestari; proses masuknya agama hindu dan buddha ke Nusantara; berdirinya Kerajaan hindu buddha di Nusantara seperti Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumangara, Kerajaan Kalingga, Kerajaan Melayu, Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah, Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Timur, Kerajaan Kediri, Kerajaan Singosari, dan Kerajaan Majapahit; dan masuknya Islam ke Nusantara. Pembelajaran mata kuliah ini dilakukan dengan field trip ke beberapa candi-candi peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah dan Yogyakarta.

Field trip adalah pembelajaran berbasis aktivitas yang menawarkan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan informasi langsung tentang berbagai hal dengan mengkonkretkan pengalaman belajar mereka. Ini adalah metode yang fleksibel karena dapat mengambil berbagai konfigurasi, yang mungkin termasuk campuran tempat, pendekatan pedagogis, dan tujuan pembelajaran. Field trip mengajak mahasiswa melihat langsung hasil-

hasil sehingga mendapat pengalaman langsung dan menemukan masalah sehingga mereka cenderung memiliki kepekaan dalam memecahkan masalah. Mereka dapat memiliki kemampuan observasi yang tinggi dan dapat memiliki ketrampilan memecahkan masalah (adisendjaja dkk, 2019).



Gambar 2. Rute Lokasi Field Trip

Sumber: <https://www.google.com/maps/search/candi+hindu+budha+mataram+kuno/@-7.5482102,110.3656772,11z?entry=ttu>

Lokasi field trip meliputi candi Pawon, Candi Mendut, Candi Ngawen, Candi Gunung Wukir, dan Candi Plaosan. Lokasi tersebut dipilih karena candi-candi tersebut mewakili hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah. Pemilihan candi tersebut karena lokasi dekat dengan UIN Salatiga sehingga relatif memakan biaya yang murah dan efisiensi waktu karena dapat dijangkau dalam sehari. Field trip bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung, merangsang minat dan motivasi dalam ilmu pengetahuan, menambah relevansi dengan pembelajaran dan hubungan timbal balik, memperkuat keterampilan observasi dan persepsi, dan mempromosikan pengembangan pribadi (sosial) (Behrendt dan Franklin, 2014).

#### 1. Candi Pawon

Candi Pawon terletak di Desa Borobudur yang letaknya sekitar 2 km dari Candi Borobudur. Nama lain Candi Pawon adalah Candi Brajanalan. Nama "Pawon" sendiri, menurut sebagian orang, berasal dari kata pawuan yang berarti tempat menyimpan awu (abu). Batur candi setinggi sekitar 1,5 m berdenah dasar persegi empat. Dindingnya dihiasi pahatan dengan berbagai motif, seperti bunga dan sulur-suluran, tepinya dibuat berliku-liku membentuk 20 sudut. Pintu masuk candi terletak di sisi barat.

Field trip dilakukan mahasiswa di Candi Pawon guna mengetahui hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno secara langsung. Menurut Casparis, Candi Pawon merupakan candi tempat menyimpan abu jenazah Raja Indra yang merupakan ayah Raja Samaratungga. Raja Samaratungga merupakan raja yang mencapai puncak kejayaan Mataram Kuno dari Dinasti Syailendra. Jika dilihat dari lokasi Candi Pawon yang dekat dengan Candi Borobudur dan relief yang ada juga mirip menunjukkan adanya keterkaitan candi tersebut. Dengan mengajak mahasiswa field trip ini mereka dapat mendapatkan pengalaman langsung tentang candi penguburan yang sudah ada di abad ke VIII M. Selain itu, mereka jadi melihat hasil peradaban Masyarakat pada abad ke VIII yang masih ada sampai sekarang. Mereka juga dapat melihat karya seni yang berkembang pada zaman tersebut sehingga memberikan inspirasi.



Gambar 4. Kegiatan field trip mahasiswa di Candi Pawon  
Sumber: dokumentasi penulis tahun 2023

## 2. Candi Mendut

Candi Mendut terletak di Desa Mendut, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, sekitar 38 km ke arah barat laut dari Yogyakarta. Menurut G. de

Casparis Candi Mendut dibangun oleh raja pertama dari wangsa Syailendra pada tahun 824 M. Dugaan tersebut didasarkan pada isi Prasasti Karangtengah (824 M), yang menyebutkan bahwa Raja Indra telah membuat bangunan suci bernama Wenuwana. Casparis mengartikan Wenuwana (hutan bambu) sebagai Candi Mendut. Diperkirakan usia candi Mendut lebih tua daripada usia Candi Borobudur (perpustakaan Nasional RI).

Pelaksanaan field trip ke Candi Mendut dilakukan setelah mahasiswa dari Candi Pawon. Jarak tempuh dari Candi Pawon ke Candi Mendut kurang lebih lima menit sehingga field trip ini efektif dalam hal waktu. Selain itu, untuk dari sisi biaya juga hemat karena tiket masuk Candi Pawon dan Candi Mendut adalah sepaket. Candi Mendut memberikan pengalaman langsung ke mahasiswa untuk mengenal hasil peradaban Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah. Candi Mendut sebagai hasil peninggalan Raja Indra sebagai ayah dari Samaratungga. Mahasiswa jadi mengenal tentang ukir-ukiran pada abad ke-VIII yang sampai sekarang ukiran atau pahatan di batu masih ada. Selain itu, mahasiswa juga belajar tentang kehidupan dari cerita relief-relief di Candi Mendut.



Gambar 6. Gambar field trip di Candi Mendut  
Sumber: dokumen peneliti 2023

### 3. Candi Ngawen

Candi yang terletak di Desa Ngawen, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Dari arah Yogyakarta berada kira-kira 5 Km ke arah (sebelum) Candi Mendut. Candi Ngawen ini berlatar belakang agama Budha. Hal ini dibuktikan dengan temuan arca Dhyani Budda Ratnasambhawa di candi II dan arca Dhyani Buddha Amithaba di Candi IV. Berdasarkan gaya arsitektur bangunannya Candi Ngawen dibangun sekitar abad IX - X Masehi. Salah satu keunikan Candi Ngawen adalah keberadaan 4 buah arca singa di setiap sudut candi II dan Candi IV. Keunikan lainnya yaitu pada seni arsitektur candi ini, ditemukan pada arca singa yang menopang empat sisi bangunan candi yang berhasil direkonstruksi dari lima bangunan yang ada. Gaya ukiran arca singa ini menyerupai lambang singa pada negara Singapura, dan berfungsi mengaliri air hujan yang keluar lewat mulut arca.

Field trip mahasiswa SPI berlanjut ke Candi Ngawen. Candi Ngawen dipilih karena lokasinya dekat dengan Candi Mendut sehingga efisien dari waktu. Selain itu, dari sisi biaya hemat karena tidak ada tiket masuk hanya memberi seiklasnya saja ke kas. Mahasiswa dapat melihat langsung hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah. Mahasiswa dapat menyaksikan hasil peradaban salah satunya seni arsitektur yang ada sampai sekarang.





Gambar 8. Field trip di Candi Ngawen  
Sumber: dokumentasi peneliti 2023

#### 4. Candi Gunung Wukir

Candi Gunung Wukir atau candi Canggal bercorak Hindu yang berada di Dusun Canggal, Desa Kadiluwih, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Candi ini berada di atas bukit yang termasuk kawasan Dataran Kedu, dan harus dicapai dengan berjalan kaki mendaki sekitar 300 m dari dusun terdekat Gunung Wukir. Candi ini merupakan candi tertua yang dapat dihubungkan dengan penanggalan yang tertera pada suatu peninggalan sejarah. Berdasarkan prasasti Canggal yang ditemukan pada tahun 1879 di reruntuhan candi Gunung Wukir, pendiriannya diduga pada masa pemerintahan raja Sanjaya dari zaman Kerajaan Mataram Kuno, yaitu pada tahun 732 M (654 tahun Saka). Di sekitar bangunan candi ini ditemukan prasasti Canggal (sekarang dikoleksi Museum Nasional Indonesia), sebagai penanda waktu berkuasanya Kerajaan Medang di tanah Mataram. Prasasti ini memuat banyak informasi berkaitan dengan Kerajaan Medang atau Mataram Hindu.

trip keempat belangsung di Candi Gunung Wukir setelah dari Candi Ngawen. Jarak tempuh kurang lebih 20 menit sehingga memakan waktu yang relatif pendek. Selain itu, untuk masuk ke Candi Gunung Wukir belum ada tarif per orang sehingga dari segi biaya relatif terjangkau cukup memberitahu kepada juri kunci untuk lapor ke BPCP yang dapat dilakukan secara online untuk melakukan kunjungan. Selain itu, manfaat field trip ini mengajak mahasiswa secara langsung untuk melihat bukti Sejarah berdirinya Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah. Candi ini termasuk candi pesembahan, karena ditemukan nandiswara sebagai wahana Dewa Siwa.



Gambar 10. Field trip di Candi Gunung Wukir  
Sumber: dokumentasi peneliti 2023

## 5. Candi Plaosan

Candi Plaosan terletak di Desa Bugisan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, kira-kira 1,5 km ke arah timur dari Candi Sewu. Candi ini terbagi menjadi dua, yaitu kompleks Candi Plaosan Lor (utara) dan kompleks Candi Plaosan Kidul (selatan). Candi Plaosan Lor merupakan sebuah kompleks percandian yang luas. Di depan (barat) kompleks Plaosan Lor terdapat dua pasang arca Dwarapala yang saling berhadapan, sepasang terletak di pintu masuk utara dan sepasang di pintu masuk selatan. Masing-masing arca setinggi manusia ini berada dalam posisi duduk di atas kaki kanannya yang terlipat dengan kaki kiri diteuk di depan tubuh. Tangan kanannya memegang gada, sedangkan tangan kiri tertumpang di atas lutut kiri (perpustakaan Nasional RI).

Pelaksanaan field trip di Candi Plaosan dilakukan setelah mengunjungi candi gunung wukir. Jarak tempuhnya memakan waktu sekitar 1 jam perjalanan. Biaya tiket untuk masuk candi plaosan per anak sepuluh ribu. Namun, biaya ini sudah termasuk pemandu wisata dari BPCB yang menjadi narasumber yang menjelaskan Candi Plaosan. Di lokasi ini mahasiswa dapat menyaksikan langsung ciri-ciri candi Hindu dan Candi Buddha sehingga efisiensi waktunya tanpa harus ke lokasi yang berbeda.



Gambar 12. field trip ke Candi Plaosan  
Sumber: dokumen peneliti 2023

#### a. Bentuk-Bentuk Habituasi Literasi Digital Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam Dari Field Trip

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat menyebabkan mahasiswa harus dibekali dengan kemampuan literasi digital. Sebab, dampak negative dari dunia digital adalah isu *hoax* merajalela. Mahasiswa yang kritis dan humanis perlu dibentuk sedini mungkin salah satunya melalui habituasi dalam pembelajaran Sejarah Indonesia pra-Islam. Pada pembelajaran kali ini mahasiswa diajak field trip ke Candi Pawon, Candi Mendut, Candi Gunung Wukir, Candi Ngawen, dan Candi Plaosan. Hasil akhir dari pembelajaran field trip ini adalah mahasiswa dapat membuat konten dari candi-candi yang dikunjungi. Hal ini sebagai upaya membentuk habituasi literasi digital mahasiswa.

Pembelajaran Sejarah Indonesia masa Pra-Islam diberikan kepada mahasiswa semester satu sehingga habituasi literasi digital diharapkan menjadi fondasi mahasiswa di semester berikutnya. Habituasi menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Komalasari & Saripudin, 2017:100) sebagai pembiasaan atau proses pembentukan sikap dan perilaku yang relatif menetap dan bersifat otomatis melalui proses pembelajaran yang konsisten. Habituasi

dilihat dari segi perlakuannya ada tiga macam, yaitu: interaksi antar individu, antara individu dan kelompok, dan antar kelompok; sedangkan dari cara terjadinya, ada interaksi langsung secara fisik, dan tidak langsung melalui media dan simbol. Proses pembelajaran di kampus secara langsung maupun tidak langsung merupakan kegiatan interaksi antara individu, antara individu, dan antar kelompok.

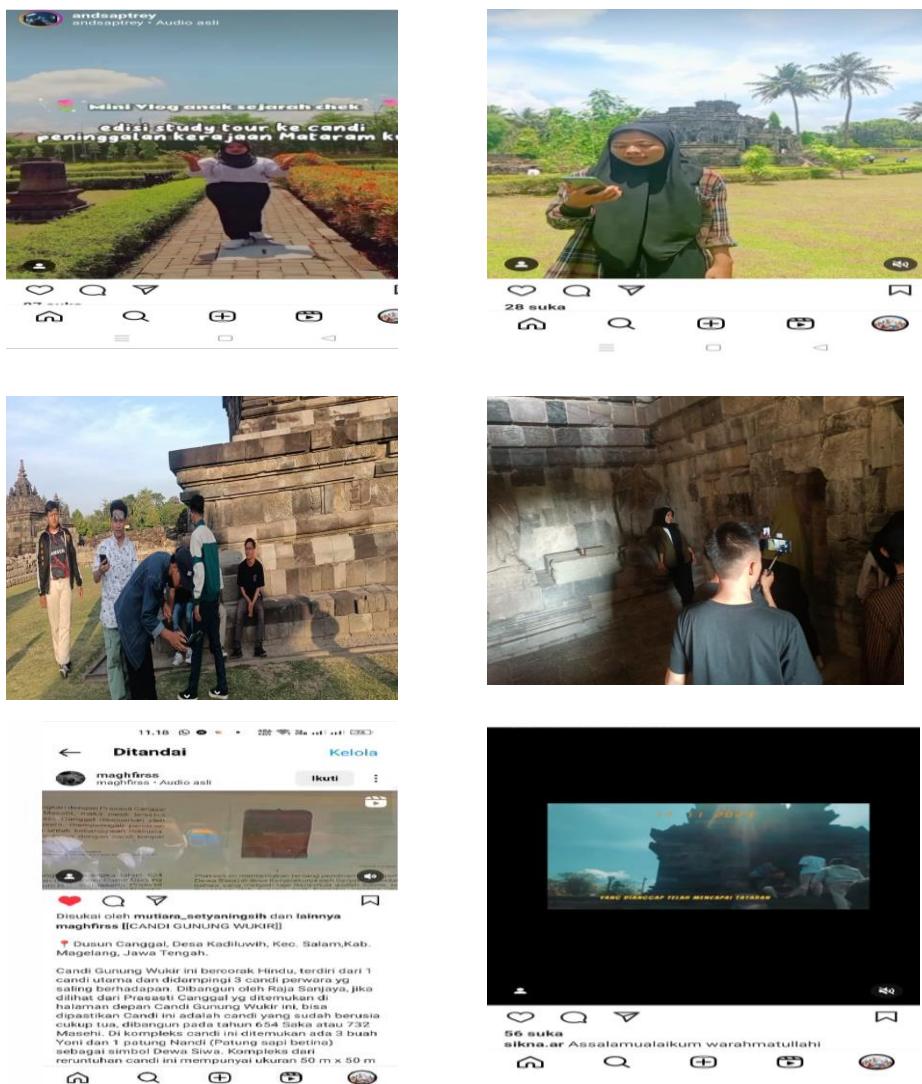
Materi dalam Sejarah Indonesia Masa Pra-Islam mengharuskan mahasiswa untuk berliterasi digital guna mendapatkan data dan fakta Sejarah. Literasi digital menurut James Potter (2005) yakni ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam Masyarakat (Susanto, 2017).

Pentingnya habituasi literasi digital dilakukan kepada mahasiswa SPI adalah 1) media digital menjadi ekosistem yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam perkembangan akademik; 2) ketergantungan Masyarakat dengan internet dalam mencari informasi; 3) individu perlu mempunyai kemampuan kritis dalam penggunaan dunia digital (Sabrina, 2019). Maka, dengan habituasi ini diharapkan mahasiswa tidak kena efek negative dari informasi internet. Habituasi literasi digital melalui kegiatan field trip dalam pembelajaran Sejarah Indonesia efektif karena dipengaruhi oleh beberapa faktor pendorong seperti 1) selama ini pembelajaran di kelas berorientasi kegiatatan digital sehingga selaras dengan kegiatan field trip. 2) mahasiswa mempunyai motivasi untuk melihat langsung hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah karena selama ini mereka belum pernah menyaksikannya. 3) mahasiswa lebih berminat perkuliahan di lapangan daripada di ruang kuliah yang membuat mereka bosan. Habituasi yang dilakukan ini diperlakukan melalui media yakni media digital. Mahasiswa diajak untuk mengeksplorasi konten-konten digital yang dapat digunakan dalam pembuatan video hasil dari field trip di setiap lokasi. Proses habituasi ini dapat dilakukan karena adanya interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan kelompok.

Faktor modal menjadi penentu keberhasilan habituasi. Modal smartphone yang dimiliki oleh setiap mahasiswa menjadi modal utama. Modal internet yang disediakan pihak kampus menentukan keberhasilan habituasi literasi digital. Selain itu, mahasiswa juga memiliki laptop sebagai modal dalam mengerjakan tugas. Kelas menjadi faktor keberhasilan habituasi. Kelas Sejarah Indonesia Pra-Islam rata-rata merupakan kelas sosial yang terbuka dan secara ekonomi juga mapan. Banyak mahasiswa yang tertarik belajar jika tidak melalui ceramah. Pelaksanaan habituasi dilakukan secara rutin setiap pertemuan di mata kuliah Sejarah Indonesia pra-Islam seminggu sekali selama 16 kali pertemuan. Habituasi terbentuk jika dilakukan secara konsisten.

Bentuk-bentuk habituasi literasi yang terbentuk field trip antara lain : 1) *Social Networking* terbukti dari para mahasiswa dapat menggunakan media sosial seperti Google+, Instagram, Path, LinkedIn, Twitter, maupun Facebook. Mahasiswa dapat mengupload tugas membuat

konten di Instagram. 2) *Transliteracy* terbukti mahasiswa dapat menggunakan fasilitas online dalam menciptakan konten dan menyebarkan luaskan hasil konten yang dibuat di media sosial. 3) *Maintaning Privacy* terlihat mahasiswa dapat menjaga diri dari kehidupan online, mereka tidak tertipu dari konten-konten yang tidak valid. 4) *Creating Content*, terbukti mahasiswa dapat membuat berita dalam platform online di Instagram. 5) *Organising and Sharing Content*, terlihat dari mahasiswa yang mampu mengelola dan menyebarkan hasil konten video tugas tersebut ke link lain. 6) *Reusing/repurposing Content* yakni mahasiswa dapat menciptakan content baru dari berbagai jenis informasi yang tersedia dan bisa dipakai kembali untuk beberapa kebutuhan. 7) *Filtering and Selecting Content*, terbukti mahasiswa dapat menelusur, memilah dan menyaring berita secara pas sesuai dengan hal-hal yang diinginkan dan dibutuhkan; dan 8) *Self Broadcasting* yakni mahasiswa dapat mendistribusikan gagasan-gagasan yang baru di dunia digital (Mustofa dan Budiwati, 2019).



Gambar 13. Bentuk-bentuk habituasi literasi hasil field trip mahasiswa  
Sumber: Dokumentasi penulis 2023s

Habituasi literasi digital dalam kegiatan field trip menghasilkan mahasiswa yang memiliki kompetensi akses, analisis dan evaluasi, penciptaan konten, refleksi, dan aksi. Kompetensi akses ditunjukkan dari kepiawaian mahasiswa dalam mencari sumber informasi terkait konten digital pembuatan video, maupun pencarian sumber substansi video. Kompetensi analisis dan evaluasi terlihat dari hasil video mahasiswa yang valid dan kredibel. Kompetensi penciptaan konten terbukti dari semua mahasiswa dapat membuat konten video hasil field trip di setiap lokasi. Kompetensi refleksi terlihat dalam membuat konten tidak mengandung unsur SARA dalam video yang dibuat. Kompetensi aksi terlihat dari mahasiswa membagikan hasil video tersebut dan kegiatan mereka secara berkelompok dalam membuat video. Secara level literasi digital hasil habituasi ini menunjukkan level 3 yakni pembuatan konten video field trip di Candi Pawon, Candi Mendut, Candi Ngawen, Candi Gunung Wukir, dan Candi Plaosan.

Habituasi literasi digital menciptakan kesadaran mahasiswa memiliki kecakapan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital. Etika dan kesadaran digital terlihat dari mahasiswa yang menerapkan undang-undang Informasi dan transaksi Elektronik (ITE), mahasiswa memahami etika berinternet dan sosial media, dan mahasiswa memahami konsep *cyberbullying* dan kejahatan online. Sikap keamanan digital terlihat dari mahasiswa yang mampu memahami dan terampil untuk menjaga keamanan password dan akun di media sosialnya, dan mahasiswa dapat melakukan perlindungan diri dari ancaman online. Kecakapan dan budaya digital terlihat dari terampilnya mahasiswa dalam navigasi digital, pencarian informasi online dan keamanan digital.

## SIMPULAN

Field Trip mahasiswa Program Studi Sejarah Peradaban Islam UIN Salatiga dilakukan ke hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah yakni ke Candi Pawon, Candi Mendut, Candi Ngawen, Candi Gunung Wukir, dan Candi Plaosan. Hal ini didasarkan karena jarak tempuh dari kampus relative dekat sehingga biaya yang dikeluarkan murah. Selain itu, tiket di candi-candi yang dikunjungi relative murah. Yang terpenting faktor substansi kurikulum sejarah Indonesia pra-Islam sangat relevan. Candi Gunung Wukir merupakan saksi pendirian Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Tengah melalui Prasasti Canggal. Candi Mendut, Pawon dan Ngawen dipilih karena merupakan hasil peninggalan Kerajaan Mataram Kuno. Candi Pawon dan mendut merupakan dua candi yang sampai sekarang digunakan dalam upacara keagamaan agama Buddha secara internasional. Candi Plaosan dipilih karena sebagai bukti adanya kerukunan antar umat beragama pada abad ke VIII dan adanya pernikahan beda agama waktu itu yakni pernikahan Rakai Pikatan dan Pramudyawardani dibuktikan dengan pembangunan candi bernuansa buddha dan hindu secara berdekatan.

Habituasi Literasi Digital melalui Field Trip Mahasiswa Program Studi Sejarah Peradaban Islam UIN Salatiga terwujud dalam kegiatan *Social Networking*, *Transliteracy*, *Maintaining Privacy*, *Creating Content*, *Organising and Sharing Content*, *Reusing/repurposing Content*, *Filtering and Selecting*

*Content*, dan *Self Broadcasting*. Maka, hasil habituasi literasi digital berupa kecakapan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital dimiliki oleh mahasiswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adisendjaja, Y. H., et al. (2019). The influence of field trip on junior high school students' naturalistic intelligence and problem-solving skill in ecosystem subject. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(3). <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i3.19532>
- Anderson, D., & Zhang, Z. (2003). Teacher perceptions of field-trip planning and implementation. *Visitor Studies Today*, 6(3), 6–11.
- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2022). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 118–128. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22873>
- Behrendt, M., & Franklin, T. (2014). A review of research on school field trips and their value in education. *International Journal of Environmental & Science Education*, 9, 235–245.
- Bialangi, S. S., Mas, S. R., & Masaong, A. K. (2023). Program habituasi dalam penguatan karakter siswa di SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan*, 9, 1–10.
- Bramasta, D., & Irawan, D. (2021). Peningkatan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah perkembangan masyarakat dan budaya dengan metode field trip. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(1), 1–15.
- Desi, Y. P. (2020). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: Implementasi dan strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51. <https://doi.org/10.31315/jik.v17i1.3510>
- Harjono, H. S. (2019). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Keraf, F. M. P., & Komalasari, K. (2019). Habituation to strengthen character of nationalism of students of the border region in the 21st century. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1–10.
- Khotimah, S. H., et al. (2024). Development of virtual field trip-based learning model as a strengthening of madrasah student digital literacy. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 103–121. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i1.4532>
- Mandayu, Y. Y. B. (2020). Pembentukan karakter toleransi melalui habituasi sekolah. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 5(2), 31–33.
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). Proses literasi digital terhadap anak: Tantangan pendidikan di zaman now. *Pustakaloka*, 11(1), 114. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (n.d.). *Kepustakaan candi*. [https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_tengah-candi\\_pawon](https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_tengah-candi_pawon)
- Pusdatin Kemendikbudristek. (n.d.). *Candi Gunung Wukir*. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/budayakita/cagarbudaya/objek/KB000397>

- Restianty, A. (2018). Literasi digital, sebuah tantangan baru dalam literasi media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Sabrina, A. R. (2019). Literasi digital sebagai upaya preventif menanggulangi hoax. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 5(2), 31. <https://doi.org/10.37535/101005220183>
- Sejati, A. E., Ikhsan, F. A., & Sugiarto, A. (2023). Pengalaman field trip pengenalan bentang lahan bagi mahasiswa dan dosen pada kuliah kerja lapangan. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(2), 131–138. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i2.4253>
- Setyaningsih, W., Chandra, L., & Kurnianingrum, R. (2024). Pembelajaran sejarah di Madrasah Aliyah berbasis budaya literasi digital. *AGASTYA: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 14(1), 85–98. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v14i1.12138>
- Susanto, A. (2017). Proses habituasi nilai disiplin pada anak usia dini dalam kerangka pembentukan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15, 1–10.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). *Gerakan literasi digital pada masa pandemi Covid-19*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- Ubaidillah, M. (2018). Metode field trip untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep fisika dan mengakses keterampilan proses sains. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 6(1), 93–103. <https://doi.org/10.26714/jps.6.1.2018.93-103>
- Widiyanto, B. (2017). Penerapan metode field trip pada MK Pendidikan Lingkungan Hidup untuk meningkatkan kepedulian mahasiswa terhadap permasalahan sampah. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 159–169. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v11i2.858>