

Heri Susanto & Helmi Akmal

MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI



Heri Susanto & Helmi Akmal

MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI

**(KONSEP DASAR, PRINSIP APLIKATIF,
DAN PERANCANGANNYA)**

Editor:

Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum.



**Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
2019**



Heri Susanto & Helmi Akmal

MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI

(KONSEP DASAR, PRINSIP APLIKATIF, DAN
PERANCANGANNYA)

Editor:

Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum.

Penerbit

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
2019**

MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI

(Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)

© Heri Susanto, Banjarmasin 2019

vi + 138 Halaman; 17,6 X 25 cm

ISBN : 978-602-74307-6-1

Editor:

Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum.

Penulis:

Heri Susanto

Helmi Akmal

Penata Isi dan Desain Cover:

E. Dedih

Penerbit:

Program Studi Pendidikan Sejarah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lambung Mangkurat

Redaksi:

Jl. Brigjend. H. Hasan Basry

Kayutangi – Banjarmasin 70123

Telp/Fax +625113304914

E-mail: pendidikan.sejarah@ulm.ac.id

Cetakan pertama, September 2019

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak buku ini sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun juga, baik secara mekanis maupun elektronis, termasuk fotokopi, rekaman dan lain-lain tanpa seizin penerbit

KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak yang sangat luas dalam kehidupan kita sehari-hari, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Sebagai sebuah inovasi teknologi informasi selayaknya direspon secara positif dan dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sejarah. Satu diantaranya dari perkembangan teknologi informasi tersebut adalah penggunaan media berbasis daring dalam pembelajaran sejarah.

Buku ini dibuat sebagai upaya untuk memberikan panduan dalam mempelajari dan menciptakan media pembelajaran sejarah di era teknologi informasi. Sebagai sebuah buku ajar, buku ini dilengkapi dengan berbagai atribut yang menjadi pedoman bagi dosen dan mahasiswa peserta mata kuliah.

Buku ini lebih banyak membahas tentang media pembelajaran sejarah yang berbasis teknologi informasi (komputerisasi). Diawali dengan pembahasan konsep media pembelajaran sejarah, prinsip aplikatif pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi informasi, dan bagaimana merancang media pembelajaran sejarah berbasis teknologi informasi.

Buku ini merupakan hasil penelitian dosen dan mahasiswa dengan tema media pembelajaran sejarah. Sebagai sebuah produk penelitian panduan pembuatan media pembelajaran sejarah dalam buku ini sangat aplikatif dan spesifik sesuai dengan media yang dirancang dalam proses penelitian. Media yang dihasilkan dari perancangan media dalam penelitian tersebut telah melalui proses ujicoba dan evaluasi dari berbagai aspek. Meskipun demikian tentu terdapat beberapa hal yang harus disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan media di sekolah.

Penulis sangat berharap buku ajar ini akan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan dan menjadi pedoman dalam penyusunan media pembelajaran sejarah di era teknologi informasi.

Banjarmasin, September 2019
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v

BAGIAN PERTAMA: PENDAHULUAN

A. Deskripsi Mata Kuliah	3
B. Rencana Pembelajaran	3
1. Capaian Pembelajaran Lulusan	3
2. Kemampuan Akhir yang Diharapkan	3
3. Bahan Kajian	4
4. Metode Pembelajaran	4
5. Pengalaman Belajar	4
6. Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	5
7. Daftar Referensi	5
C. Petunjuk Penggunaan Buku Ajar	7
1. Penjelasan Bagi Mahasiswa	7
2. Peran Dosen dalam Pembelajaran	7
D. Bentuk Evaluasi	8

BAGIAN KEDUA: ISI

BAB I KONSEP DASAR	13
A. Deskripsi Singkat Isi Bab I	13
B. Relevansi	13
C. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	13
D. Sajian Materi	14
1. Konsep Media Pembelajaran Sejarah	14
2. Sumber Belajar	35
3. Alat Peraga	36
4. Klasifikasi dan Kriteria Media Pembelajaran Sejarah	37
5. <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran Sejarah	42
6. Rangkuman	48
E. Penutup	49

BAB II PRINSIP APLIKATIF PEMBUATAN MEDIA	51
A. Deskripsi Singkat Isi Bab II	51
B. Relevansi	51
C. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	51
D. Sajian Materi	52
1. Analisis Kebutuhan Media	52
2. Konseptual Media	62
3. Multimedia Pembelajaran Sejarah	74
4. Rangkuman	80
E. Penutup	81
BAB III MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH	87
A. Deskripsi Singkat Isi Bab III	87
B. Relevansi	87
C. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	88
D. Sajian Materi	88
1. Rancang Media	88
2. Rangkuman	127
E. Penutup	128
 DAFTAR PUSTAKA	 131
TENTANG PENULIS	137

BAGIAN PERTAMA

PENDAHULUAN

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah Keterampilan Proses Pembelajaran pada program Sarjana Pendidikan Sejarah. Selesai mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu menyeleksi dan memanfaatkan berbagai sumber, media serta alat bantu lainnya dalam pembelajaran sejarah; memanfaatkan berbagai sumber daya untuk merancang media pembelajaran sejarah; dan merancang media pembelajaran sejarah sesuai materi dan tuntutan kompetensi. Pembahasan dalam perkuliahan meliputi Konsep dasar media, sumber belajar, dan alat peraga; Klasifikasi dan kriteria media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah; Analisis kebutuhan media; Konseptualisasi media; Multimedia pembelajaran sejarah; dan Rancang media. Metode yang digunakan dalam perkuliahan meliputi Studi literatur untuk memperoleh informasi tentang media pembelajaran sejarah; Resitasi untuk mengumpulkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMA; Resitasi untuk mengidentifikasi kesulitan belajar sejarah; Latihan pembuatan media pembelajaran; serta Simulasi penggunaan media pembelajaran sejarah.

B. RENCANA PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran Lulusan

- a. Mampu menyeleksi dan memanfaatkan berbagai sumber, media dan alat bantu pembelajaran sejarah.
- b. Mampu merancang media pembelajaran sejarah.

2. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

- a. Mahasiswa mampu menyeleksi dan memanfaatkan berbagai sumber, media dan alat bantu pembelajaran sejarah (3 x 100 menit).
- b. Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai sumberdaya untuk merancang media pembelajaran sejarah (4 x 100 menit).

- c. Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran sejarah sesuai materi dan tuntutan kompetensi (7 x 100 menit).

3. Bahan Kajian

- a. Konsep dasar media, sumber belajar, dan alat peraga.
- b. Klasifikasi dan kriteria media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah.
- c. Analisis kebutuhan media.
- d. Konseptualisasi media.
- e. Multimedia pembelajaran sejarah.
- f. Rancang media.

4. Metode Pembelajaran

- a. Studi literatur untuk memperoleh informasi tentang media pembelajaran sejarah.
- b. Resitasi untuk mengumpulkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMA.
- c. Resitasi untuk mengidentifikasi kesulitan belajar sejarah.
- d. Latihan pembuatan media pembelajaran.
- e. Simulasi penggunaan media pembelajaran sejarah.

5. Pengalaman Belajar

Pemberian tugas bertujuan agar mahasiswa mampu membuat media pembelajaran sejarah tepat guna dengan uraian sebagai berikut.

- a. Tugas kelompok menyusun makalah tentang tentang klasifikasi media pembelajaran.
- b. Survei untuk mengumpulkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMA dan mengidentifikasi kesulitan belajar sejarah.
- c. Praktik merancang media pembelajaran sejarah.

6. Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian

Kriteria ketuntasan ditentukan berdasarkan kemampuan menciptakan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum pendidikan sejarah yang berlaku di SMA. Indikator kelulusan ditentukan sebagai berikut.

- a. Kehadiran minimal 80% dari total pertemuan dengan mempertimbangkan keaktifan dan keseriusan dalam mengikuti perkuliahan.
- b. Kelengkapan tugas yang diberikan dengan mempertimbangkan aspek, originalitas, kejujuran, ketepatan langkah kerja, kerapian dan relevansi dengan disiplin ilmu.
- c. Keikutsertaan dalam ujian tengah semester dan ujian akhir semester dengan skor ujian minimal 60.

Bobot penilaian ditentukan sebagai berikut.

- a. Bobot tugas sebesar 30%;
- b. Bobot ujian tengah semester sebesar 30%; dan
- c. Bobot ujian akhir semester sebesar 40%.

7. Daftar Referensi

- a. Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Educatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- b. Anoname. 1983. Instructional Innovator. dalam *Association For Educational Communication And Tecnology*. Washingthon DC, USA.
- c. Arsyad, Azhar . 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- d. Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- e. Barbara, Rita . 1990. *Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: UGM Press.

- f. Gerlach, Ely. 1980. *Teaching and Media a Systemic Approuch*. Hall. Inc Englewwood Clift News Jersey, USA.
- g. Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pembelajaran*. Alumni, Bandung.
- h. Ismanianti Ch. 2001. *Pengembangan program pembelajaran berbantuan computer*. Yogyakarta: FIP UNY
- i. Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- j. Oemar Hamalik. 1989. *Media Pendidikan* Bandung: Citra Aditya Bakti.
- k. Prawoto. 1989. *Media Instruksional*. Jakarta: Dept. P&K Dirjen DIKTI.
- l. Robert Heinich & Molenda. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- m. Robert, Heinich . 1982. *Instructional Media*. USA.
- n. Rohani, Ahmad.1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- o. Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: hakikat, pengembanagn, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: Kurikulum dan teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- p. Sadiman, Arief. 1990. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- q. Smaldino. Sharon E. 2005. *Technology and Media for Learning*.
- r. Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- s. Sudjana, Rivai . 1997. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru.
- t. Swan, Alan. 1987. *Basic Design and Lay Out*. London: Phaidon Press.
- u. Vince, John. 1985. *Computer Graphic for Graphic Designer*. London: Francis Printer.

C. PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU AJAR

1. Penjelasan Bagi Mahasiswa

Buku ini digunakan sebagai panduan aktivitas pembelajaran untuk memudahkan mahasiswa dalam menguasai capaian pembelajaran. Buku ini juga digunakan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas dalam pembelajaran (*activities based learning*) dimana isinya dilengkapi dengan petunjuk dan latihan bagi mahasiswa untuk mewujudkan pembelajaran kontekstual. Melalui buku ini, mahasiswa diarahkan agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran meliputi kegiatan penggalian informasi, simulasi, penugasan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik antar mahasiswa maupun dengan dosen.

Dalam menggunakan buku ajar ini, mahasiswa harus beracuan pada capaian pembelajaran lulusan dan kemampuan akhir yang diharapkan. Untuk mencapai keduanya mahasiswa diharuskan sekurang-kurangnya mengikuti pengalaman belajar yang telah direncanakan, ditunjang dengan penggalian informasi dari referensi terkait. Sebagai satu diantara komponen penilaian dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran sejarah.

2. Peran Dosen dalam Pembelajaran

Pembelajaran dalam mata kuliah ini menggunakan pendekatan *student centered learning*, dengan demikian dosen berperan sebagai fasilitator, meliputi:

a. *Diagnostician* (mendiagnose kemampuan mahasiswa)

Pada fase ini seorang dosen mengidentifikasi atau mengkaji kemampuan mahasiswa.

b. *Challenger* (membuat tantangan)

Mahasiswa tidak selalu mampu mendorong dirinya untuk belajar dan berpikir aktif. Tutor harus bisa membuat tantangan agar mahasiswanya mau mencoba strategi berpikir yang baru.

c. *Activator* (mengaktifkan mahasiswa)

Terkadang mahasiswa sudah memiliki pengetahuan, strategi pembelajaran dan alur berpikir, tapi tidak mampu menggunakannya secara optimal. Maka tugas seorang tutor adalah membuat mahasiswa aktif menggunakan hal tersebut secara efektif melalui metode seperti *brain-storming* atau curah pendapat.

d. *Monitoring* (memonitor perkembangan mahasiswa)

Setiap mahasiswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima dan mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang tutor harus bisa melihat progres dari tutorial secara keseluruhan, dan individu-individu mahasiswa untuk dapat menentukan tindakan.

e. *Evaluating* (mengevaluasi hasil pembelajaran)

Evaluasi terhadap proses pembelajaran meliputi *assessment of student participation in PBL by facilitator*, *self assessment* dan *peer assessment*. *Assessment of student participation in PBL by facilitator* akan menjadi dasar pemberian nilai untuk komponen proses, sedangkan evaluasi yang lain (*self assessment* dan *peer assessment*) akan menjadi bahan evaluasi perkembangan mahasiswa.

D. BENTUK EVALUASI

Bentuk evaluasi pembelajaran dalam perkuliahan ini yaitu penilaian proses dan hasil belajar melalui:

1. Tugas kelompok mengidentifikasi jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah;
2. Tugas kelompok menyusun laporan studi lapangan;
3. Tugas individu mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *online* (edmodo, google+, dsb);
4. Tugas individu merancang media pembelajaran sejarah dalam berbagai format; media visual diam, media visual digital, dan media audio visual bergerak;

5. *Midle test*; dan
6. *Final test*.

Indikator yang digunakan dalam penilaian adalah:

1. Kesesuaian penggunaan acuan
2. Kejelasan
3. Kerealistikan
4. Kualitas presentasi
5. Kualitas informasi
6. Tata tulis
7. Presentasi
8. Penggunaan metode
9. Kesesuaian hasil

BAGIAN KEDUA

ISI

BAB I

KONSEP DASAR

A. DESKRIPSI SINGKAT ISI BAB I

Bab ini berisi penjelasan tentang konsep dasar media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga. Selanjutnya juga dipaparkan klasifikasi dan kriteria media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Bab ini juga dilengkapi dengan latihan dan penugasan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa. Kriteria pengetahuan yang disajikan merupakan pengetahuan faktual dan konseptual terkait media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga.

B. RELEVANSI

Bab ini merupakan titik tolak pencapaian domain kognitif untuk penguasaan kompetensi secara menyeluruh yang dipaparkan dalam buku ajar, dan merupakan dasar untuk capaian pembelajaran mata kuliah. Sebagai titik tolak penguasaan kompetensi, bab ini menyajikan informasi mendasar yang akan diperdalam pada bab selanjutnya.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Capaian pembelajaran mata kuliah yang ingin diraih dalam penyajian bab ini adalah:

“Mahasiswa mampu menyeleksi dan memanfaatkan berbagai sumber, media dan alat bantu pembelajaran sejarah”.

D. SAJIAN MATERI

1. Konsep Media Pembelajaran Sejarah

Untuk dapat memahami apakah media pembelajaran dan media pembelajaran sejarah, perlu dipelajari definisi, fungsi/kegunaan media dan media pembelajaran sejarah sebagai berikut.

a. Definisi media pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin "medius" yang dalam bentuk jamaknya "medium", diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Menurut Asyhar (2012: 5) yang sepertinya mengutip pendapat Suparman (1977), media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1977) dan Hujair AH. Sanaky (2013: 3), mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Menurut Henich dan kawan-kawan (1982 yang dimuat dalam Azhar Arsyad, 2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs

(1970) menjelaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Misalnya: media cetak dan media elektronik.

Oemar Hamalik (1982: 23) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan media pendidikan adalah metode, alat dan teknik yang dipakai guna lebih mengefektifkan komunikasi, interaksi antara murid dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media atau sering disebut pula dengan alat perantara merupakan dasar yang bersifat melengkapi dan banyak memberikan kelancaran dalam proses belajar mengajar dan berhasilnya pendidikan.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997 dalam Azhar Arsyad, 2011: 3) memaparkan bahwa media merupakan bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan NEA (*National Education Association*) berpendapat bahwa media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Rusman dan kawan-kawan (2011: 170) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Definisi mengenai media pendidikan dan pembelajaran ada bermacam-macam. Hal ini disebabkan karena masalah yang tercakup dalam media pembelajaran sangat luas. Media pembelajaran adalah dua kata yang saling berhubungan, media berarti alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran merupakan proses berinteraksinya guru dan peserta didik serta seluruh komponen belajar.

Cakupan media pembelajaran sangatlah luas, manusia, materi atau kajian yang membuat peserta didik mampu memperoleh

pengetahuan, sikap, maupun keterampilan juga termasuk sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, Hujair AH. Sanaky (2013: 3) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan substansinya, sebagai berikut: (1) bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar, (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan (4) bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual.

Musfiqon juga memiliki pendapat senada dengan Briggs dan Hujair AH. Sanaky, ia mengartikan media pembelajaran secara utuh yaitu sarana berbentuk fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara untuk memahami informasi pembelajaran oleh pengajar dan pembelajar sehingga kualitas pembelajaran menjadi meningkat (Musfiqon, 2012:28). Dari pendapat tersebut, didapat poin utama bahwa media memiliki peran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Apabila media digunakan secara tepat akan mampu membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat menambah pengetahuan, mengubah sikap dan juga menanamkan keterampilan bagi penggunanya. Sebaliknya, jika media yang digunakan tidak sesuai dengan keadaan atau katakanlah kurang tepat dengan materi, maka akan memengaruhi keefektifan pembelajaran sehingga berdampak pada terhambatnya pencapaian tujuan.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

b. Fungsi dan kegunaan media

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Dari hal ini, tentunya dapat diketahui bahwa media berguna menunjang kegiatan pembelajaran. Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Hambatan-hambatan tersebut menurut Oemar Hamalik (2010: 65-66) adalah sebagai berikut:

- 1)** *Verbalisme*, dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan kata-kata dalam menyampaikan informasi atau menjelaskan sesuatu hal. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru biasanya mendominasi jalannya pembelajaran dengan memberikan ceramah-ceramah atau penjelasan secara lisan kepada peserta didik. Keadaan seperti ini menimbulkan kesenjangan karena komunikasi hanya terjalin satu arah dari guru kepada peserta didik sehingga tidak terjadi timbal balik komunikasi secara dua arah. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan verbal yang bagus, sehingga seringkali peserta didik kurang memahami informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 2)** *Kekacauan penafsiran*, dapat artikan sebagai kesalahpahaman atau miskonsepsi dalam diri ketika menafsirkan suatu informasi. Keadaan seperti inilah yang biasa terjadi dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik sebagai penerima informasi tidak serta merta mampu menafsirkan semua ajaran yang disampaikan oleh guru.
- 3)** *Fokus peserta didik menjadi bercabang*, keadaan seperti ini terjadi ketika peserta didik tidak menemukan ketertarikan terhadap pembelajaran. Hal ini kemungkinan disebabkan karena guru hanya mengajar secara lisan atau ceramah, materi ajar yang sulit dicerna,

peserta didik memiliki persoalan pribadi yang terus dipikirkannya, ataupun pengaruh faktor lainnya.

- 4) *Kurangnya respon*, dalam kegiatan pembelajaran keadaan ini bisa terjadi karena cara mengajar guru yang terkesan monoton. Guru hanya mengandalkan kemampuan berbicara (verbalisme) dan kurang mampu memberi rangsangan kepada peserta didik untuk bereaksi memberi tanggapan terhadap informasi pembelajaran yang disampaikan. Seperti yang telah dikatakan bahwa ketika komunikasi hanya berjalan satu arah dari guru kepada peserta didik, maka hal ini akan berimplikasi terhadap kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penyebab lain dari gejala ini karena indera pendengaran yang lebih diutamakan dan aktif secara terus-menerus menerima rangsangan, sehingga alat indera yang lain kurang terangsang dengan baik.
- 5) *Keadaan lingkungan yang tidak menyenangkan*, ini juga mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa keefektifan kegiatan pembelajaran juga dipengaruhi oleh sarana dan prasana yang disediakan, ketika keadaan sarana dan prasana penunjang kurang memadai maka proses pembelajaranpun menjadi kurang efektif.

Dalam pendidikan, media dipandang sebagai mitra yang membantu meningkatkan akurasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media mampu mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran seperti yang telah dijelaskan oleh Oemar Hamalik di atas.

Arief Sadiman dkk (2002: 16) menyebutkan beberapa kegunaan atau manfaat media dalam mengatasi hambatan-hambatan proses pembelajaran diantaranya (1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitas, maksud dari hal ini adalah ketika pesan yang disampaikan oleh pengajar melalui komunikasi verbal kurang direspon

oleh indera pendengaran peserta didik sehingga otomatis mereka (peserta didik) kurang memahami isi pesan dari pengajar, maka dengan menampilkan pesan tersebut menggunakan media akan membuat peserta didik menjadi paham dengan isi pesan yang disampaikan; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dengan menghadirkan objek pembelajaran dalam bentuk lain dihadapan peserta didik, maksudnya di sini adalah ketika pengajar bermaksud mengenalkan objek pembelajaran kepada peserta didik namun objek tersebut memiliki ukuran yang terlalu besar, terlalu kecil, ataupun hal-hal lainnya, maka dengan menggunakan media yang mampu menampilkan objek tersebut dalam bentuk lain akan mengkonkretkan pemahaman dan menyamakan persepsi diantara peserta didik terhadap objek pembelajaran tersebut, contohnya seperti gambar atau film tentang bangunan-bangunan bersejarah; (3) Mengatasi sikap pasif atau kurangnya respon peserta didik dengan membuat suasana belajar yang menarik perhatian sehingga menimbulkan minat mereka (peserta didik) untuk belajar. Untuk membuat suasana belajar yang demikian, pengajar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menimbulkan keadaan yang memungkinkan peserta didik memperoleh rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama seperti media film, *macromedia flash* dan lain sebagainya.

Seperti halnya Sadiman, Asyhar (2012:29-33) mengemukakan bahwa media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai strategi dalam pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran memiliki fungsi antara lain sebagai sumber belajar, mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah dimengerti, serta mengatasi batas-batas ruang dan waktu.

Hujair AH. Sanaky juga menguraikan kegunaan atau manfaat dari media pembelajaran baik secara umum maupun khusus, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata secara lisan oleh pengajar, sehingga membuat pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya (Sanaky, 2013: 5).

Zainal Aqib juga memiliki pandangan yang sama seperti Sanaky, ia pun menguraikan secara lebih lanjut apa yang telah dikemukakan Sanaky mengenai kegunaan atau manfaat media pembelajaran, antara lain: 1) Menyeragamkan penyampaian materi; 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik; 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien; 4) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi ajar; serta 5) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Aqip, 2015: 51).

Beberapa pendapat di atas yang memamparkan kegunaan media sebagai penunjang pembelajaran kebanyakan berfokus kepada bagaimana media membantu pengajar dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang membuat peserta didik sebagai pembelajar mampu memahami isi pesan pembelajaran yang disampaikan pengajar tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendapat lainnya mengenai kegunaan media dalam pembelajaran dilihat dari sudut pandang peserta didik sebagai pembelajar.

Mengutip pendapat Hamdani (dalam Nafi'ah, 2012: 37), ia mengemukakan mengenai kegunaan atau manfaat media pembelajaran dari sudut pandang peserta didik, antara lain untuk (1) Menumbuhkan kegairahan peserta didik dalam belajar; (2) Memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan yang ada; (3) memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. Dari hal ini dapat diketahui bahwa selain pengajar, ternyata media juga berfokus membantu peserta didik sebagai pembelajar dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka.

Melalui berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak kegunaan baik dilihat dari sudut pandang guru pengajar maupun dari sudut pandang peserta didik sebagai pembelajar. Akan tetapi, media dapat dikatakan berguna apabila guru maupun peserta didik tidak salah memilih media mana yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung saat itu. Hal ini dikarenakan aktivitas pembelajaran bersifat dinamis atau berubah-ubah baik dalam hal materi ajar maupun tujuan pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam memilih media perlu dipertimbangkan beberapa faktor yaitu tujuan pembelajaran dan materi ajar, karakteristik peserta didik, ketersediaan biaya, dan kualitas teknis (Nafi'ah, 2012: 31).

Beberapa faktor pertimbangan tersebut juga berlaku ketika akan merancang suatu media pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi pembelajaran yang digunakan melalui *mobile smartphone*. Maka dari itu, untuk merancang aplikasi tersebut diperlukan kajian mengenai karakteristik peserta didik dan kajian mengenai kompetensi dan tujuan instruksional yang menyangkut penentuan materi ajar untuk aktivitas pembelajaran tertentu.

Arsyad Azhar (2011: 16) mengutip dari Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Fungsi afektif media pembelajaran dapat terlihat dari sikap dan tingkat kenyamanan peserta didik ketika belajar. Media dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media dapat memperlancar tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam pembelajaran. Fungsi kompensatoris media pembelajaran untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima pesan dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Miarso dalam bukunya *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (2007: 458) menyebutkan 12 kegunaan media dalam pembelajaran dari berbagai kajian teoritik maupun empirik, yakni sebagai berikut:

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang hadiah Nobel tahun 1984, (Hergenhahn, 1988: 410) menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional, analitis, dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan tempat kedudukan visual, emosional, holistik, fisik, spasial, dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya satu belahan yang bersifat dominan; kedua belahan tidak dapat dominan secara serentak. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu, sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu dirangsang bergantian dengan rangsangan audio dan visual.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap-tiap peserta didik itu berbeda.

Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman macam apa yang dimilikinya. Dua anak yang hidup di dua masyarakat atau lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian, dan sebagainya adalah faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak-anak. Media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan ini. Jika peserta didik tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke peserta didik melalui media.

- 3) Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik.
- 4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Mereka tidak hanya diajak "membaca tentang" atau "berbicara tentang" gejala-gejala fisik dan sosial, tetapi diajak berkontak secara langsung dengannya.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Persepsi yang dimiliki A berbeda dengan B, bila A hanya pernah mendengar sedang si B pernah melihat sendiri bahkan pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Media memberikan pengalaman dan persepsi yang sama. Pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksudkan oleh guru.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengar rekaman, atau radio merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar.

- 8) Media memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto tentang candi Borobudur misalnya, dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya. Kecuali itu dapat pula mengarah ke generalisasi tentang arti kepercayaan, suatu budaya, dan sebagainya.
- 9) Media memberikan suatu kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan.
- 10) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
- 11) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
- 12) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun peserta didik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, misalnya dalam menjelaskan tahap-tahap sejarah melalui film grafik, mengatasi batas-batas ruang kelas dalam menampilkan obyek yang terlalu besar seperti candi, dan dapat pula mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid yang satu dengan yang lain. Media juga dapat menampilkan obyek yang terlalu kecil dan langka untuk diamati secara langsung. Jadi dalam hal ini media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan agar proses belajar-mengajar tersebut dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

c. Media Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah terdiri dari dua kata, yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran adalah proses atau suatu cara yang dilakukan agar seseorang maupun sekelompok orang dapat melakukan kegiatan belajar (Arifin, 2009: 10). Belajar sendiri menurut Ernest R. Hilgard (dalam Suryasubrata 1984: 252) adalah usaha yang dilakukan secara sadar sehingga menimbulkan perubahan. Perubahan di sini berupa perubahan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Belajar merupakan dasar terjadinya pembelajaran, ketika seseorang atau sekelompok orang melakukan kegiatan belajar dan membagikannya satu sama lain baik di dalam maupun di luar ruangan dapat dikatakan sebagai pembelajaran.

Fathurrohman (2015: 28) menguraikan beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) peserta didik sebagai pembelajar yang menerima dan menyimpan isi pelajaran yang disampaikan, (2) guru sebagai pengajar yang bertindak mengelola dan memiliki peran yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan pembelajaran efektif, (3) tujuan pembelajaran berupa pencapaian hasil kegiatan pembelajaran atau kompetensi yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik, (4) materi yaitu bahan-bahan pembelajaran berupa informasi-informasi mengenai sesuatu hal, (5) metode berupa cara-cara yang dilakukan pengajar guna membuat kegiatan pembelajaran berlangsung efektif, (6) media atau alat bantu mengajar, dan (7) evaluasi atau penilaian terhadap proses maupun hasil kegiatan pembelajaran.

Syaiful Sagala (2009:61) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan secara dua arah antara pengajar dan pembelajar. Dalam proses tersebut, guru sebagai pengajar tidak hanya semata-mata memberikan informasi, namun juga menjadi fasilitator bagi pembelajar dalam mempelajari sesuatu kemampuan dan/atau nilai baru. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dalam pembelajaran sangat penting guna menstimulus dan memberi pengarahan kepada peserta

didik agar melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian, seorang guru atau pengajar harus mampu mengatur seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari membuat rancangan kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan evaluasi. Ini karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik (Uno, 2009: 2).

Adapun pengertian dari sejarah, didasarkan dari asal kata dalam bahasa Yunani "istoria" yang berarti penyelidikan dan dalam bahasa Inggris "history" berarti masa lampau. Dapat diketahui bahwa sejarah memiliki pengertian yaitu ilmu yang mempelajari masa lampau, kaitannya dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia di masa tersebut. Pengertian ini diperjelas oleh Anderson dalam bukunya yang berjudul "A Manual of General History" mengatakan bahwa *'....history is a narration of the events which have happened among mankind.'* dan pernyataan Hirst dengan tulisannya yang berjudul "What is History? A Collection of Definitions" mengatakan bahwa *'....history is the study of the human past as depicted in written or unwritten documents left behind by humans.'* Dari pernyataan Anderson dan Hirst mengenai sejarah di atas, mengisyaratkan bahwa sejarah adalah sebuah peristiwa yang terjadi di masa lampau, yang ditinggalkan oleh manusia masa tersebut baik dalam bentuk tertulis atau tidak tertulis sehingga menjadi kajian di masa kini.

Mengenai hakikat dari sejarah, Reiner (1993: 3) sebagaimana yang dikutip oleh Hamid (2014: 7) berpendapat bahwa bagi setiap manusia, ingatan akan pengalaman yang pernah dirasakannya merupakan hal yang mengesankan. Dengan itu, ia memperoleh perasaan identitasnya dan bahkan mungkin kesadaran, tanpa itu tidak bisa mengambil keputusan yang penting, tidak bisa memperbaiki keadaan dan tidak mampu bertahan.

Konsep tersebut menjelaskan bahwa sejarah merupakan sebuah ilmu yang visioner, artinya sejarah bukan saja tentang masa lalu, namun

sejarah juga memberikan pelajaran tentang konsep-konsep kehidupan yang penting untuk ditelaah guna menghadapi kehidupan yang akan datang. Selain itu, Anis (2015: 53) menyatakan bahwa sejarah bukanlah sebuah warisan, melainkan suatu pembelajaran. Sejarah jika tidak diajarkan hanya akan menjadi sebuah peristiwa tanpa arti, sejarah merupakan warisan yang perlu dipelajari dan dipahami kandungan nilainya.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Kochhar (2008: 7), menurut ia sejarah adalah studi tentang manusia beserta perkembangannya. Susanto (2014: 7) juga menjelaskan bahwa sejarah merupakan suatu gambaran usaha manusia dengan segala aktivitasnya yang disusun secara ilmiah dengan memperhatikan urutan waktu, diberi tafsiran dan analisis kritis sehingga mudah dipahami. Sejarah tidak terlepas dari konsep ruang dan waktu. Adapun konsep waktu di sini meliputi perkembangan, perubahan, pengulangan, dan berkelanjutan (Kuntowijoyo, 1995: 13). Oleh Karena itu, sejarah tidak semata-mata hanya tentang masa lampau, melainkan juga tentang bagaimana keadaan sekarang akibat dari peristiwa di masa lampau tersebut. Suatu peristiwa yang terjadi di masa sekarang bisa saja memiliki pola yang sama dengan peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau. Hal inilah yang juga mempertegas bahwa sejarah merupakan ilmu yang visioner.

Setelah mengetahui masing-masing pengertian dari pembelajaran dan sejarah, selanjutnya dibahas mengenai pengertian pembelajaran sejarah secara utuh. Menurut I Gde Widja (1989: 23) pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar-mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini, sebab dengan kacamata masa kini kita mampu mempelajari masa lampau. I Gde Widja juga berpendapat bahwa membelajarkan sejarah tidak semata hanya terkait fakta-takta dalam ilmu sejarah namun juga memperhatikan tujuan dari pendidikan pada umumnya, yaitu untuk mencapai kompetensi yang terdiri atas kognitif,

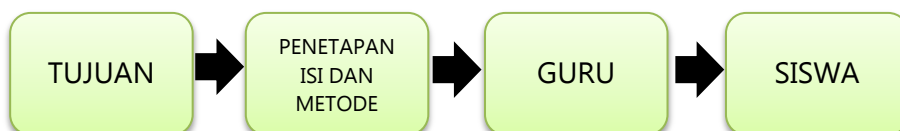
afektif, dan psikomotorik seperti yang telah disampaikan oleh Fathurrohman.

Melalui berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses dimana seseorang atau sekelompok orang melakukan aktivitas belajar-mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang kehidupan manusia di masa lampau dalam bentuk peristiwa, dilakukan dengan cara komunikasi dua arah sehingga pesan/nilai dari sebuah peristiwa tersebut dapat tersampaikan.

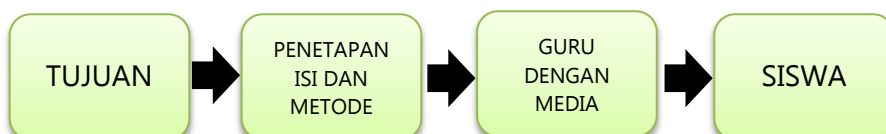
Terkait media pembelajaran sejarah, berdasarkan teori dan paparan yang telah dijelaskan sebelumnya secara umum dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian informasi kepada pembelajar mengenai pembelajaran sejarah.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik beserta sumber dan media belajar. Interaksi tersebut berlangsung secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh perbedaan interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola. Barry Morris mengemukakan (Rusman, 2011: 134) mengklasifikasikan empat pola pembelajaran yang digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut.

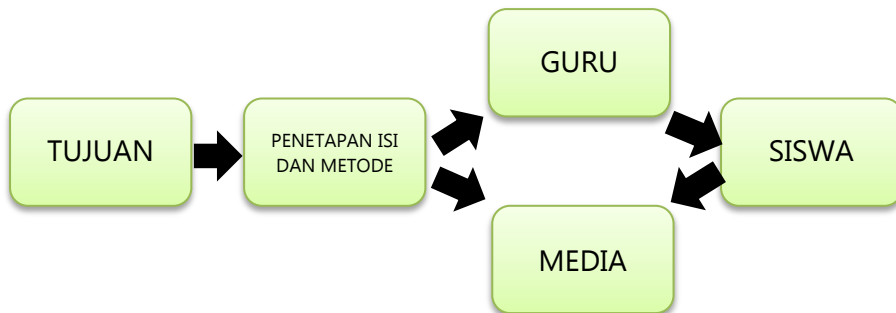
1) Pola pembelajaran tradisional 1



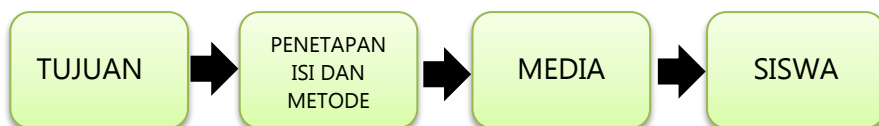
2) Pola pembelajaran tradisional 2



3) Pola pembelajaran guru dan media



4) Pola pembelajaran bermedia 2



Gambar 1. Pola-pola pembelajaran

Pola-pola pembelajaran di atas memberikan gambaran bahwa seiring pesatnya media pembelajaran, baik *software* maupun *hardware*, akan membawa perubahan terhadap peran guru sebagai penyampai pesan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran, media komputer atau yang sering kita kenal dengan pembelajaran berbasis komputer (CBL), baik model *drill*, tutorial, simulasi, maupun *instructional games* ataupun dari internet.

Sekarang ini atau dimasa yang akan datang, peran guru tidak hanya sebagai pengajar (*transmitter*), tetapi ia harus berperan sebagai *director of learning*, yaitu sebagai pengelola kegiatan belajar yang

memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber dan media pembelajaran. Bahkan bukan tidak mungkin, di masa akan datang media berperan sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (pola pembelajaran bermedia), seperti halnya penerapan pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*), di sini peran guru hanya sebagai fasilitator belajar saja.

Berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut jika dihubungkan dengan pembelajaran sejarah yang dirancang untuk melatih peserta didik menjadi pembelajar mandiri, maka peran media pembelajaran sangat vital. Dari pola kesatu sampai dengan pola keempat menunjukkan semakin berkurangnya dominasi guru dan semakin meningkatnya kemandirian peserta didik dengan adanya media pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran bergantung kepada penggunaan sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Jika sumber dan media dipilih dan dipersiapkan dengan tepat dan hati-hati dapat memenuhi antara lain; menimbulkan motivasi positif peserta didik, melibatkan peserta didik, menjelaskan dan menggambarkan isi subjek, dan menggambarkan kinerja individual. Maka kedudukan media dalam pembelajaran tidak dapat dianggap sepele. Perlu diperhatikan bahwa materi ajar yang berbeda memerlukan media dan sumber pembelajaran yang berbeda pula.

Dalam pembelajaran sejarah guru seringkali kebingungan menentukan media pembelajaran yang sesuai. Untuk menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

- 1) Efektivitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kepada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan

pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

- 2) Relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik, serta dengan waktu yang tersedia.
- 3) Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaan relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
- 4) Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 5) Kontekstual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Berdasarkan prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran, pemilihan harus dilakukan secara sistematis dan berfokus kepada pembentukan kompetensi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah:

- 1) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan atau kompetensi dan karakteristik aspek materi yang akan dipelajari. Setelah guru memahami fokus tujuan atau pembentukan kemampuan peserta didik dan materi ajar maka langkah selanjutnya

tentukan media apa yang relevan untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pembelajaran.

- 2) Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas peserta didik.
- 3) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran, bagaimana tahapan penggunaannya sehingga terjadi proses yang utuh dalam PBM.
- 4) Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Media pembelajaran sejarah harus relevan berdasarkan pendekatan saintifik yang dikembangkan kurikulum. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran sejarah berkaitan dengan pengalaman belajar yang mengembangkan 5 kompetensi, yaitu kompetensi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengolah informasi atau menalar, dan mengomunikasikan. Menurut Hamid Hasan (2015) ada lima kompetensi dalam pembelajaran sejarah yang dikembangkan dengan pendekatan saintifik. Maka dalam pemilihan media pembelajaran sejarah serta kaitannya dengan kompetensi, tujuan, dan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

- 1) Mengamati, dengan tujuan melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian, kemampuan membedakan informasi umum dan khusus, kemampuan berpikir analitis, kritis, deduktif, dan komprehensif. Maka, untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan tujuan ini dapat digunakan media berupa buku teks atau dokumen sejarah, video tentang suatu peristiwa sejarah, narasumber langsung, atau bahkan artefak dan fosil. Jika

tidak memungkinkan untuk mendatangkan artefak dan fosil dapat diganti dengan media lain seperti replika, gambar, atau sebagainya.

- 2) Menanya, bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan, membentuk *critical minds* yang perlu untuk hidup cerdas. Guna mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran ini maka diperlukan media berupa sumber teks, benda sejarah, atau media interaktif.
- 3) Mengumpulkan informasi atau eksperimen, bertujuan untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara. Mengumpulkan informasi merupakan satu diantara beberapa kompetensi yang cukup penting dalam proses atau kegiatan pembelajaran sejarah. Maka dari itu, diperlukan banyak sumber dan media dalam mendukung peserta didik memperoleh informasi, hal yang tidak boleh dilupakan dalam proses ini yakni peserta didik harus melakukan validitas informasi dengan cara membandingkan informasi tersebut dengan sumber lain atau yang kita kenal dengan kritik sumber sebelum mengumpulkan informasi dari sumber terpilih. Sehingga dalam proses ini media pembelajaran berperan penting bagi peserta didik dalam mengumpulkan informasi maupun sumber belajar. Media yang dapat digunakan antara lain informasi verbal narasumber, benda peninggalan sejarah, serta sumber lain selain buku teks dan dokumen. Hal ini dapat dicari melalui internet, untuk dapat terkoneksi dengan internet digunakan media elektronik *gadget* seperti *laptop*, *handphone* atau *smartphone* dan *PC tablet* untuk mencari informasi di dunia maya.
- 4) Mengolah informasi atau menalar, mempunyai tujuan mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan berpikir korelatif-kausalitas-asosiatif, kemampuan menerapkan prosedur, kemampuan berpikir induktif dan deduktif,

dan mengambil kesimpulan logis berdasarkan data. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam kompetensi ini yakni dengan merekonstruksi cerita sejarah berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan. Dalam proses ini media tidak begitu banyak berperan namun peserta didik perlu banyak melatih diri dan pemahaman berpikir sejarah, sebagai sarana latihan dalam proses merekonstruksi informasi sejarah peserta didik akan lebih mudah jika dihadapkan pada contoh-contoh yang dapat mereka lihat melalui media-media informasi seperti media cetak atau elektronik seperti internet.

- 5) Mengkomunikasikan, bertujuan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar, serta merancang dan memanfaatkan berbagai bentuk visual dunia maya. Untuk mencapai tujuan dalam kompetensi ini, kegiatan pembelajaran sejarah yang dilakukan adalah menyampaikan temuan berdasarkan hasil pengolahan informasi dalam bentuk lisan, tulisan atau media lainnya. Jelas sekali dalam kompetensi ini guru maupun peserta didik akan banyak menggunakan media pembelajaran, bahkan secara jelas pada tujuan disebutkan bahwa peserta didik dituntut untuk memanfaatkan media visual dan bahkan berkomunikasi melalui media internet atau dunia maya. Tentunya hal ini juga harus disesuaikan dengan sarana prasarana serta kondisi peserta didik. Media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan mulai dari gambar, *slide*, poster, peta, dan akan lebih baik jika menggunakan multimedia, serta media berbasis teknologi seperti internet karena didalamnya peserta didik dapat menggabungkan berbagai media yang telah disebutkan tadi. Tentunya untuk dapat terhubung dengan dunia maya atau internet harus ada media atau alat

pendukung seperti *gadget*, termasuk didalamnya *laptop*, *handphone*, *notebook*, *Tablet PC*, dll.

Media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, misalnya dalam menjelaskan tahap-tahap sejarah melalui film grafik, mengatasi batas-batas ruang kelas dalam menampilkan objek yang terlalu besar seperti candi, dan dapat pula mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid yang satu dengan yang lain, media juga dapat menampilkan obyek yang terlalu kecil dan langka untuk diamati secara langsung. Jadi dalam hal ini media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan agar proses belajar mengajar tersebut dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar menurut Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1995: 152) adalah guru dan bahan-bahan pembelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Lebih lanjut, sumber belajar dapat diartikan sebagai segala daya yang dapat digunakan untuk kepentingan proses pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arif S. Sadiman (dalam Ahmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 152-153) yang berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Peranan sumber-sumber belajar (seperti: guru, dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya) memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil

menjadi terampil, dan menjadi individu yang mampu membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Jadi segala sesuatu yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung individu untuk berubah ke arah yang lebih positif, dinamis, atau menuju perkembangan dapat disebut sumber belajar.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran. Abdul Majid (2008: 170) mengungkapkan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan peserta didik dan guru. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan, orang, dan benda yang mengandung informasi yang menjadi wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan perilaku. Wina Sanjaya (2010: 175) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan.

Melalui pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu hal. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3. Alat Peraga

Alat peraga bisa dikatakan sebagai media, media berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dalam bahasa Inggris media dikenal dengan istilah medium yang berarti perantara, demikian pula dalam bahasa Arab

disebut wasa'il yang berarti perantara. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Mendukung pernyataan tersebut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, Koran, buku, majalah, dan lain sebagainya. Dengan demikian dalam terminologi ini alat peraga pada fungsinya merupakan media pembelajaran.

4. Klasifikasi dan Kriteria Media Pembelajaran Sejarah

Media memiliki ragam dan kegunaan yang cukup banyak. Klasifikasi atau penggolongan media kiranya diperlukan guna mempermudah dalam pengelompokan media yang efektif dan efisien bagi proses pembelajaran. Menurut Haney dan Ullmer sebagaimana dikutip dalam Miarso (2007: 462) menyatakan bahwa ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran. Pertama, media yang mampu menyajikan informasi, karena itu disebut media penyaji; kedua, media yang mengandung informasi disebut media objek; dan ketiga media yang memungkinkan untuk berinteraksi yang disebut media interaktif.

Media penyaji terbagi atas tujuh kelompok. Kelompok pertama terdiri atas grafis, bahan cetak, dan gambar diam. Ketiga bentuk media ini memang mempunyai perbedaan. Misalnya, bahan cetak mempunyai simbol huruf dan angka, grafis dibuat melalui proses gambar, dan gambar diam dibuat melalui proses fotografi. Tetapi ketiganya dapat dikelompokkan menjadi satu karena mereka memakai bentuk penyajian yang sama, yaitu visual diam dan kesemuanya memperagakan pesan yang disampaikan secara langsung. Lagipula ketiganya sering digunakan bersama-sama dalam bentuk cetakan maupun alat peraga seperti poster dan buku teks.

Kelompok kedua, yaitu media proyeksi diam. Pada kelompok ini media mempunyai sifat yang sama bahwa informasi disampaikan dalam tiga dari lima bentuk informasi dasar, yaitu gambar, cetakan, dan grafik garis. Kelompok ketiga, yaitu media audio, yaitu hanya menyalurkan informasi dalam bentuk bunyi seperti radio dan telepon.

Kelompok keempat, yaitu audio ditambah media visual diam. Media yang termasuk ke dalam kelompok ini biasanya merupakan kombinasi rekaman audio dan bahan-bahan visual diam. Salah satu bentuk yang paling lazim adalah film rangkai suara, yang biasanya menggunakan rekaman yang disinkronisasi dengan gambar pada film rangkai. Kelompok kelima, yaitu gambar hidup (film), adalah media presentasi yang cukup canggih karena dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi: gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Contohnya adalah film, dan video.

Kelompok keenam, yaitu televisi. Televisi memberikan penyajian yang serupa dengan film tetapi menggunakan proses elektronis dalam merekam, menyalurkan, dan memperagakan gambar. Jadi, televisi mempunyai karakteristik produksi dan transmisi yang sangat berbeda dari film. Kelompok ketujuh yaitu multimedia, pengertian multimedia merujuk pada berbagai bahan ajar yang membentuk satu unit terpadu, yang dikombinasikan dalam bentuk modul, bahkan dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun kelompok tanpa harus didampingi guru.

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi dan sebagainya. Media objek meliputi objek yang sebenarnya dan objek pengganti. Objek sebenarnya terdiri atas objek alami dan objek buatan, objek alami adalah segala sesuatu yang terdapat di alam dan mengandung informasi bagi kehidupan misalnya, hewan dan tumbuhan. Objek buatan adalah objek buatan manusia misalnya bangunan candi, mesin, alat komunikasi dan lain sebagainya. Media objek pengganti adalah benda-benda yang

dibuat untuk mewakili atau menggantikan benda sebenarnya seperti replika, model, atau tiruan.

Media interaktif, pada media ini karakteristik terpenting adalah peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi. Pada tingkat pertama peserta didik berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks terprogram. Tingkat berikutnya peserta didik berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal komputer. Tingkatan ketiga adalah mengatur interaksi antar peserta didik secara teratur tetapi tidak terprogram.

Berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, klasifikasi atas media dan sumber belajar menurut Rusman (2011: 62) dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka. Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- a) Media visual, yaitu media yang ditunjukkan untuk indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- b) Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk audiotif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan radio.
- c) Media audio-visual, yaitu media kombinasi antara audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contohnya adalah program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program *slide* suara.
- d) Kelompok media penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagaimana ungkapan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam

tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media visual, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

- e) Media objek dan media interaktif berbasis komputer, merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya dan susunannya, warnanya, fungsinya, dan lain sebagainya. Media ini dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan.

Berikutnya klasifikasi media berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

- a) Dari sifatnya media dapat dibagi ke dalam: (1) media audiotif, yaitu media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya berupa unsur suara; (2) media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara; (3) media audio-visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar sehingga bisa didengar maupun dilihat.
- b) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam: (1) media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak; (2) media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- c) Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam: (1) media yang diproyeksikan; (2) media yang tidak diproyeksikan.

Pada dasarnya klasifikasi media tersebut merupakan pengelompokan media dalam pembelajaran. Di era teknologi informasi,

media pembelajaran semakin berkembang, tidak terkecuali media pembelajaran sejarah. Diluar klasifikasi tersebut, beberapa jenis media dalam pembelajaran sejarah antara lain:

- a) Media pembelajaran sejarah non elektronik antara lain; (1) *caption*, (2) maket, (3) diorama, (4) peta sejarah, (6) peta tematik, dan (7) miniatur. Media jenis ini merupakan media *by design* baik yang dapat dibuat oleh guru atau peserta didik maupun yang telah disediakan oleh pemerintah atau lembaga non pemerintah yaitu museum. Museum dalam konteks media pembelajaran sejarah mengacu pada koleksi benda-benda yang dapat digunakan sebagai perantara penyampai pesan pembelajaran, meskipun dalam perkembangannya beberapa museum telah menggunakan sarana elektronik untuk mempermudah layanan kepada pengunjung, maupun dalam teknik *display* koleksinya.
- b) Media pembelajaran sejarah berbasis *real object*; media ini merupakan objek peninggalan sejarah baik berupa bangunan maupun alam yang menjadi tempat peristiwa sejarah terjadi. Dalam praksis pembelajaran, beberapa jenis media dalam klasifikasi ini sebenarnya juga merupakan media non elektronik, misalnya koleksi museum yang merupakan benda asli (bukan hasil reproduksi atau replika). Ciri dari media *real object* adalah tidak bersifat *by design* melainkan *by utility*, dengan demikian sebuah peninggalan sejarah belum tentu dapat digunakan sebagai media, karena sangat terkait dengan relevansi materi ajar dan capaian kompetensi yang direncanakan.
- c) Media pembelajaran sejarah berbasis elektronik; jenis media ini menggunakan sarana elektronik baik dalam proses desainnya maupun dalam pemanfaatannya. Media ini antara lain, (1) virtual museum, (2) video *on demand*, (3) film dokumenter, (4) aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* maupun gadget lainnya. Dalam masa kekinian, media pembelajaran berbasis elektronik ini

berkembang dalam format multimedia. Ciri dari media jenis ini, memungkinkannya integrasi berbagai format (antara lain; gambar, video, hyperlink, suara, worksheet dsb.) ke dalam satu media pembelajaran yang dibuat dan dapat digunakan secara simultan serta memungkinkan untuk digunakan repetisi.

5. Gadget Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Istilah *gadget* termuat dalam kamus bahasa Inggris atau *English Library* yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia bermakna “alat atau perkakas yang memiliki nilai praktis”. Secara umum *gadget* adalah kumpulan dari perangkat elektronik kecil yang mendukung aktivitas manusia dan memiliki fungsi khusus. *Gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada suatu piranti atau alat yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis dan spesifik, berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* mengacu kepada alat-alat elektronik multifungsi seperti *laptop*, *notebook*, *PC tablet*, dan *handphone/smartphone*. *Gadget* dapat digunakan secara *online* maupun *offline* (Hadi, 2012: 49).

Hornby (2000) mendefinisikan *gadget* adalah sebuah (alat/barang elektronik) teknologi berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* adalah suatu inovasi dari teknologi yang sering diartikan sebagai sesuatu yang tidak biasa dan selalu didesain lebih pintar dari teknologi yang ada. Contohnya adalah komputer, *handphone*, *tablet*, *game console*, *laptop*, dan lain-lain. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”-nya, artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi termutakhir yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dalam sumber lain, *gadget* jika dibahasakan ke dalam bahasa Indonesia memiliki pengertian yaitu “gawai” (*wikipedia.org*, 2016), yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan alat atau

“perkakas”. Adapula yang menerjemahkan *gadget* dengan “acang” sebagai padanan kata bahasa Indonesianya, jika diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) acang memiliki arti kaum cerdik atau pandai. Maka secara umum *gadget* merupakan sebuah peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis, secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan dan berukuran lebih kecil. Sebagai contoh komputer merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya yaitu *laptop*, *notebook*, atau *netbook*, *PC Tablet*, dan sejenisnya. Selain itu telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya yaitu telepon genggam atau *handphone*.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur canggih yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring waktu, pengertian *gadget* pun berkembang, seringkali *smartphone* dianggap sebagai sebuah *gadget*, juga teknologi komputer ataupun *laptop* bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*. Contoh-contoh dari *gadget* diantaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *blackberry*, *tablet PC*, *laptop* serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Sejarah Gadget

Gadget ditemukan abad ke-20 berupa komputer. Pada tahun 1946, Dr. John Mauchly dan Presper Eckert berhasil menciptakan ENIAC (*Elektronic Numerical Integrator and Calculator*) dan EDVAC (*Electronic Discrete Variable Automatic*). Ini merupakan generasi awal perkembangan yang menjadi proses

terbentuknya *gadget*, hingga sampai generasi ke-5 *gadget* berkembang menjadi berbagai macam terdiri dari komputer, tv, radio, *laptop*, *notebook*, dan bentuk lainnya. Termasuk alat yang sering kita gunakan sekarang yaitu *handphone* yang berfungsi sebagai media komunikasi dan informasi, dan sarana hiburan dalam satu alat disebut *smartphone*.

Nama *gadget* sendiri sebenarnya berasal dari lelucon. Di abad 19, bukti anekdot dari asal mula penggunaan istilah *gadget* terdapat dalam Kamus Inggris Oxford. Istilah *gadget* ini digunakan sebagai istilah pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah pada 1850-an. Secara etimologi, kata *gadget* ini artinya sengketa. Menurut cerita, asal-usul nama *gadget* juga diciptakan ketika tiga orang sedang melakukan sebuah pembangunan besar. Mereka adalah Gaget, Gauthier, dan Cie. Pembangunan besar yang mereka lakukan yaitu pembangunan patung Liberty pada tahun 1886.

Versi lain kemudian banyak bermunculan. Cerita lain mengenai asal-usul istilah *gadget* datang dari peristiwa Perang Dunia I. *Gadget* digunakan dalam bahasa kemiliteran terutama bagi angkatan laut. Kata *gadget* sering muncul dalam buku yang ditulis oleh Vivian Drake berjudul "*Above the Battle*" yang diterbitkan pada 1918. Dalam buku tersebut terdapat sebuah kutipan "*Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flyng slang for invention! Some gadgets were good, some comic and some extraordinary*". Apabila dibahasakan ke dalam bahasa Indonesia berarti "Perasaan bosan kita terkadang dikurangi oleh *gadget* baru. *Gadget* adalah ucapan populer terbang untuk sebuah penemuan! Beberapa *gadget* merupakan barang, beberapa komik, dan beberapa hal yang luar biasa. Pada saat ini istilah *gadget* berkonotasi sebuah kekompakan dan mobilitas serta berfungsi untuk hiburan.

Sumber lain, mengutip derivasi dari Perancis *gâchette* yang telah diterapkan pada berbagai potongan mekanisme menembak, atau *gagée* Perancis, alat kecil atau aksesoris. Pada Oktober 1918 isu catatan dan pertanyaan berisi entri multiartikel tentang kata "*gadget*" (12 S. iv. 187). H. Tapley-Soper dari perpustakaan kota, Exeter, menulis: Sebuah diskusi muncul pada pertemuan Plymouth dari Asosiasi Devonshire tahun 1916 ketika ia menyarankan bahwa kata ini harus dicatat dalam daftar *provincialism* lisan setempat. Beberapa anggota berbeda pendapat dari dimasukkannya kata *gadget* dengan alasan bahwa istilah itu umum digunakan di seluruh negeri, seorang perwira angkatan laut yang hadir mengatakan bahwa kata *gadget* telah bertahun-tahun menjadi ekspresi populer untuk "alat" atau "melaksanakan", nama yang tepat dari yang tidak diketahui atau telah untuk sementara dilupakan. Gadget juga sering digunakan untuk menyebut berbagai alat bantu yang mempermudah pekerjaan manusia atau membantu keseharian manusia. Penggunaan istilah tersebut misalnya "*gadget*" yang mengacu pada hal-hal seperti speedometer, cermin, tuas, lensa, maskot, atau yang melekat pada kemudi. Menangani atau "menyulap" sebuah pekerjaan atau fungsi juga sering disebut "*gadget*", dan kata *gadget* telah diterapkan oleh *platelayers* lokal untuk "mengukur", serta digunakan untuk menguji akurasi dari pekerjaan mereka.

Hingga tahun 1956, istilah *gadget* terus diperbincangkan. Sebuah esai berjudul "The Great Gizmo" yang ditulis oleh seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham, mendefinisikan istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, yaitu sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya (Taufik, 2015). *Gadget* difungsikan untuk mengubah

sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia. Masih menurut esai tersebut, *gadget* hanya bisa digunakan dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal.

Bersamaan dengan berjalannya waktu, istilah *gadget* sekarang lebih berasosiasi dengan istilah produk-produk teknologi informasi seperti telepon genggam (HP), perangkat GPS, perangkat permainan (*game player*) atau perangkat *mobile* yang menggunakan radio jarak jauh. *Gadget* dalam pengertian umum saat ini adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus tergantung jenisnya, diantaranya adalah *laptop*, *notebook*, *tablet*, *handphone* atau *smartphone*, *game console*, bahkan kamera. Selain membantu memudahkan kegiatan manusia, *gadget* juga menjadi kebutuhan gaya hidup masyarakat modern. Diantara jenis *gadget* yang paling familiar dan dimiliki banyak orang adalah *handphone* atau yang sekarang lebih populer yaitu *smartphone*. Klemens (2010) menyebutkan bahwa *smartphone* adalah satu diantara jenis *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh masyarakat berbagai negara di belahan dunia.

Pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar mandiri. "*through independent study, students become doers, as well as thinkers*" (Cobine, 1997) dalam Rusman (2011: 278). Dengan *gadget*, peserta didik dapat memprogram berbagai aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran, melalui *gadget* yang dapat terkoneksi dengan internet peserta didik mampu mengakses secara *online* berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, rekaman, biografi, laporan, dan data statistik (Gordin et. al., 1995). Informasi yang didapat melalui *gadget* dapat berasal dari

commercial businesses (.com), goverment servies (.gov), nonprofit organisations (.org), educational institutions (.edu), atau artistic and cultural groups (.arts).

Pada masa sekarang aplikasi-aplikasi pada *gadget* terus berkembang, bahkan memungkinkan pemakai *gadget* atau user melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi baik secara *online* maupun *offline*. Dengan adanya *gadget* memungkinkan berlangsungnya berbagai bentuk interaksi pembelajaran. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh *gadget* dalam memberikan umpan balik (*feedback*) dengan segera kepada pemakainya.

Media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan penting, yaitu: (1) *dependent media* atau alat bantu mengajar, karena posisi disini membantu meningkatkan efektivitas, dan (2) *independent media* atau media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri (Hamalik, 1982). *Gadget* yang dimiliki oleh guru berperan sebagai alat bantu pembelajaran, misalnya dengan *laptop* atau *notebook* guru dapat melakukan presentasi berbasis multimedia. Pada tahap pengumpulan informasi, guru dapat merekomendasikan kepada peserta didik untuk menggali informasi secara mandiri dengan *gadget* pribadi mereka masing-masing. Dengan demikian, dalam suatu proses pembelajaran terpenuhi dua peran media dengan penggunaan *gadget* tersebut.

Peranan *gadget* sebagai media pembelajaran adalah mampu menjadi sumber utama (*major resource*) dalam mengimplementasikan program pembelajaran. Melalui *gadget* peserta didik dapat mengakses program aplikasi yang didukung oleh fasilitas penunjang lain yaitu internet. Internet merupakan sebuah perpustakaan raksasa dunia yang didalamnya terdapat miliaran informasi atau data, berupa teks, grafik, audio, animasi maupun digital konten lainnya. Internet adalah sarana yang sangat efisien dan efektif untuk melakukan pertukaran informasi. Kelebihan dalam akses global itulah yang menjadikan internet memiliki

peranan tersendiri, karena internet dapat memfasilitasi beragam sumber belajar yang dibutuhkan peserta didik, tentunya untuk dapat terkoneksi dengan internet diperlukan media berupa *gadget* tersebut (Rusman, 2011: 48).

Peserta didik dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja. Mereka menganalisis informasi yang relevan dengan materi pembelajaran sejarah dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyata. Proses semacam inilah yang diharapkan dalam penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran sejarah. Hal ini jelas sangat mendukung kegiatan pembelajaran sejarah dengan pendekatan saintifik yang mengedepankan kompetensi 5M.

6. Rangkuman

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, dan juga mengatasi keterbatasan-keterbatasan dalam aktivitas instruksional tersebut. Media pembelajaran mengalami perkembangan pesat di era teknologi informasi, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran di era teknologi informasi dikembangkan dengan sarana *mobile technology* dan jaringan internet yang beracuan pada digitalisasi. Dari perkembangan ini lahir konsep *multimedia learning* yang memungkinkan integrasi berbagai *platform* dalam satu media yang dirancang, misalnya *slide* presentasi yang mengintegrasikan gambar, video, *hyperlink*, *worksheet* dan platform lainnya yang sejenis.

7. Penutup

a. Evaluasi

Untuk mengetahui pencapaian kompetensi pertama, berikut ini bentuk evaluasi yang diperlukan, antara lain:

- 1) Resitasi
 - a) Identifikasi dan uraikan media apa saja yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah
 - b) Ambil satu kompetensi pembelajaran sejarah SMA dan tentukan media apa saja yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi tersebut sesuai kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia
- 2) Tes formatif
 - 1) Jelaskan dengan contoh perbedaan antara media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga dalam pembelajaran sejarah!
 - 2) Jelaskan hubungan antara kerucut pengalaman belajar Edgar Dale dengan penggunaan media dalam pembelajaran!
 - 3) Mengapa media mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran? Jelaskan beserta contoh!
 - 4) Karena sifatnya yang cenderung abstrak, materi pembelajaran sejarah memerlukan media khusus dalam membelajarkannya, jelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang media pembelajaran sejarah!
 - 5) "Media dapat memperbaiki kekurangan guru dalam komunikasi verbal", jelaskan maksud dari pernyataan tersebut dan bagaimana hubungannya dengan aktivitas belajar peserta didik?

b. Umpan balik dan tindaklanjut

Untuk menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh, diperlukan penggalian informasi terkait media pembelajaran sejarah. Kegiatan tindaklanjut dapat dilakukan dengan:

- a) Identifikasi kompetensi pada dokumen kurikulum untuk menentukan media apa yang diperlukan dalam pembelajaran (analisis kebutuhan media);
- b) Identifikasi media pembelajaran yang tersedia dan/atau media apa yang memungkinkan diciptakan guna memenuhi kebutuhan pembelajaran;
- c) Merumuskan bagaimana media pembelajaran harus digunakan sesuai dengan kebutuhan interaksi pembelajaran.

BAB II

PRINSIP APLIKATIF PEMBUATAN MEDIA

A. DESKRIPSI SINGKAT ISI BAB II

Bab ini berisi penjelasan tentang langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptualisasi media dan multimedia pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Bab ini juga dilengkapi dengan latihan dan penugasan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa. Kriteria pengetahuan yang disajikan dalam bab ini terdiri atas pengetahuan konseptual dan prosedural terkait media pembelajaran sejarah. Dalam aplikasinya untuk pembelajaran di kelas, latihan dan penugasan yang diberikan dalam bab ini mengacu pada kurikulum yang berlaku di SMA.

B. RELEVANSI

Bab ini merupakan *guidance* atau arahan pencapaian domain kognitif dan psikomotorik untuk penguasaan kompetensi secara menyeluruh yang dipaparkan dalam buku ajar, dan merupakan lanjutan dari bab sebelumnya untuk memenuhi capaian pembelajaran mata kuliah. Sebagai langkah lanjutan penguasaan kompetensi, bab ini menyajikan informasi dan membimbing mahasiswa untuk melakukan unjuk kerja yang akan diperdalam lagi pada bab selanjutnya.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Capaian pembelajaran mata kuliah yang ingin diraih dalam penyajian bab ini adalah:

“Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai sumberdaya untuk merancang media pembelajaran sejarah”.

D. SAJIAN MATERI

1. Analisis Kebutuhan Media

Sebelum memutuskan media pembelajaran yang akan dibuat, perlu melakukan analisis kebutuhan media. Analisis kebutuhan penting dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menentukan dan merancang media pembelajaran. Sebagaimana diuraikan pada bab sebelumnya, media dibuat untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian media harus fungsional dan relevan dengan materi pembelajaran sejarah. Ada beberapa aspek untuk analisis kebutuhan, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik

Analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik dilakukan guna mengetahui bagaimana kecenderungan dan kondisi peserta didik dalam pembelajaran, hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar pertimbangan jenis media apa yang akan dibuat. Contoh analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik sebagai berikut.

Data kebutuhan dan karakteristik peserta didik didapat dari hasil observasi, wawancara, dan pembagian kuesioner. Data-data ini kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sehingga mampu dijadikan acuan merancang media berupa aplikasi pembelajaran. Data hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Hasil observasi memperlihatkan bahwa dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan pokok-pokok materi kepada peserta didik secara verbal (ceramah) dengan bantuan media. Setelahnya, guru meminta peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap materi yang telah disampaikan, akan tetapi hanya sedikit yang memberikan respon atas apa yang telah disampaikan oleh guru. Penyebab hal tersebut antara lain karena media yang digunakan oleh guru masih bersifat monoton dan berfokus pada indera penglihatan seperti *power point* yang hanya berisi simbol verbal (tulisan belaka). Hal ini berlanjut ketika masuk tahapan diskusi dan tanya jawab. Pada pembahasan sebelumnya diterangkan bahwa teknis tahapan diskusi dan tanya jawab dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok yang kemudian hasilnya disampaikan dihadapan kelompok lain menggunakan media *power point*. Ketika sesi presentasi dilakukan, terlihat kembali minimnya partisipasi peserta didik kelompok lain dalam menanggapi penyampaian kelompok yang maju ke depan. Dari hal ini dapat diindikasikan bahwa peserta didik kelas XI IPS mempunyai karakteristik pasif sehingga membutuhkan media yang mampu digunakannya secara mandiri, tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru maupun presentasi peserta didik lain. Hal ini terbukti ketika peserta didik kelas XI IPS diminta oleh guru untuk merancang media sederhana berupa karya sejarah berbahan karton maupun *styrofoam*, mereka terlihat sangat antusias mengerjakan karena merasa tertantang menuangkan kreasinya merancang media semenarik mungkin.

Melalui kuesioner dihasilkan data bahwa rata-rata peserta didik kelas XI IPS selalu menggunakan *mobile smartphone* dalam proses pembelajaran. Dari data tersebut, disebutkan bahwa selama pembelajaran berlangsung sebanyak 33 orang (58%)

menyatakan sering menggunakan *mobile smartphone*, sebanyak 12 orang (21%) menyatakan kadang-kadang, sebanyak 9 orang (16%) menyatakan jarang menggunakan *mobile smartphone*, dan hanya sebanyak 3 orang (5%) yang menyatakan tidak pernah. Selain itu, diketahui pula bahwa peserta didik kelas XI IPS sering menggunakan *mobile smartphone* miliknya untuk *browsing* materi pembelajaran dengan presentase sebesar 51,85%, mengakses media sosial dengan presentase sebesar 27,78%, bermain *game* dengan presentase sebesar 11,11%, dan yang terakhir membuka video dan hal-hal lainnya dengan presentase sebesar 9,26%. Dari hal ini dapat diindikasikan bahwa *mobile smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi mereka. Peserta didik seakan-akan tidak terpisahkan dengan telepon pintar tersebut. Selama ini peserta didik hanya menggunakan *mobile smartphone* untuk mencari informasi dari berbagai situs/*website* menggunakan fasilitas internet, hal inilah yang membuat mereka juga sesekali mengakses hal lain terutama media sosial seperti instagram, whatsapp, dan lain-lain untuk menghilangkan kejenuhan terhadap pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Kompetensi Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran dalam kurikulum untuk selanjutnya dirumuskan kebutuhan media pembelajaran setiap kompetensi tersebut. Tahap ini memerlukan kajian terhadap materi ajar dan tujuan pembelajaran sejarah. Contoh analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi seperti pada tabel di bawah ini.

Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kebutuhan Media
Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda	Peserta didik diharapkan mampu: - Mendeskripsikan hasil kajian mengenai latar belakang terjadinya revolusi fisik di Kalimantan Selatan - Menguraikan strategi perjuangan rakyat Kalimantan Selatan dalam Mempertahankan Kemerdekaan - Menguraikan bentuk perjuangan rakyat Kalimantan Selatan dalam mempertahankan kemerdekaan	- Tersebarnya berita proklamasi kemerdekaan dan reaksi masyarakat Kalimantan Selatan - Munculnya badan-badan kelaskaran dan ALRI Divisi IV pertahanan Kalimantan - Perjuangan gerilya sampai terbentuknya Pemerintahan Gubernur Tentara ALRI - Proklamasi kesetiaan Kalimantan Selatan kepada Republik Indonesia 17 Mei 1949	1. Media visual berupa slide, foto atau naskah proklamasi; 2. Media audio berupa berita radio tentang proklamasi; 3. Media audio visual berupa dokumenter tentang perjuangan rakyat daerah dan atau proklamasi.

Berdasarkan model analisis ini, kompetensi dan tujuan pembelajaran menjadi pertimbangan utama dalam menentukan media yang akan digunakan. Sebagai contoh, jika kompetensi yang diinginkan

dari proses pembelajaran adalah kemampuan peserta didik untuk menganalisis, maka media yang digunakan juga harus memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan analisis dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, jika kompetensi yang diinginkan peserta didik mampu mengaplikasikan maka pilihan media yang digunakan harus memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan suatu konsep dalam bentuk kegiatan atau hasil belajar.

Keberhasilan proses pembelajaran bergantung kepada penggunaan sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Jika sumber dan media dipilih dan dipersiapkan dengan tepat dan hati-hati dapat memenuhi antara lain; menimbulkan motivasi positif peserta didik, melibatkan peserta didik, menjelaskan dan menggambarkan isi subjek, dan menggambarkan kinerja individual. Melalui hal ini dapat diketahui bahwa kedudukan media dalam pembelajaran tidak dapat dianggap sepele. Perlu diperhatikan bahwa materi ajar yang berbeda memerlukan media dan sumber pembelajaran yang berbeda pula.

Dalam pembelajaran sejarah guru seringkali kebingungan menentukan media pembelajaran yang sesuai. Untuk menentukan media pembelajaran tepat guna, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan untuk pengoptimalan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

- 1) Efektivitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kepada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus mampu mengusahakan agar media pembelajaran yang diperlukan membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik, serta dengan waktu yang tersedia.

- 3) Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaan relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
- 4) Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 5) Kontekstual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Berdasarkan prinsip dan kriteria media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan berfokus kepada pembentukan kompetensi peserta didik sesuai tujuan pembelajaran. Maka tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- 1) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan atau kompetensi dan karakteristik aspek materi yang akan dipelajari. Setelah guru memahami fokus tujuan atau pembentukan kemampuan peserta didik dan materi ajar, maka langkah selanjutnya menentukan media apa yang relevan untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pembelajaran.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, dikuasai guru, ada di sekolah, mudah digunakan, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan kreativitas peserta didik.

- 3) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran, bagaimana tahapan penggunaannya sehingga terjadi proses yang utuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Melihat konteks kekinian, media pembelajaran sejarah harus relevan dan berdasarkan pendekatan saintifik yang dikembangkan kurikulum. Pada Kurikulum 2013, pembelajaran sejarah berkaitan dengan pengalaman belajar yang mengembangkan 5 kompetensi, yaitu kompetensi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengolah informasi atau menalar, dan mengkomunikasikan. Menurut Hamid Hasan (2015) ada lima kompetensi dalam pembelajaran sejarah yang dikembangkan dengan pendekatan saintifik. Maka dalam pemilihan media pembelajaran sejarah harus berkaitan dengan kompetensi, tujuan, dan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sebagai berikut:

- 1) Mengamati, dengan tujuan melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian, kemampuan membedakan informasi umum dan khusus, kemampuan berpikir analitis, kritis, deduktif, dan komprehensif. Maka untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan tujuan ini dapat digunakan media berupa buku teks atau dokumen sejarah, video tentang suatu peristiwa sejarah, narasumber langsung, atau bahkan artefak dan fosil. Jika tidak memungkinkan untuk mendatangkan artefak dan fosil dapat menggunakan media pengganti seperti replika, gambar, atau sebagainya.
- 2) Menanya, bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan, membentuk *critical minds* yang perlu untuk hidup cerdas. Guna mencapai kompetensi

dan tujuan pembelajaran ini maka diperlukan media berupa sumber teks, benda sejarah, atau media interaktif .

- 3) Mengumpulkan informasi atau bereksperimen, bertujuan untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara. Mengumpulkan informasi merupakan salah satu kompetensi yang cukup penting kiranya dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Maka dari itu diperlukan banyak sumber dan media yang mendukung peserta didik memperoleh informasi, hal yang tidak boleh dilupakan dalam proses ini yakni peserta didik harus melakukan valididitas informasi dengan cara membandingkan informasi dengan berbagai sumber lain atau yang kita kenal dengan kritik sumber sebelum mengumpulkan informasi dari sumber terpilih. Sehingga dalam prosesnya media pembelajaran berperan penting bagi peserta didik dalam mengumpulkan informasi maupun sumber belajar. Media yang dapat digunakan antara lain sumber informasi verbal dari narasumber, benda peninggalan sejarah, serta sumber lain selain buku teks dan dokumen, hal ini dapat dicari melalui internet, dan untuk dapat terkoneksi dengan internet bisa menggunakan media elektronik *gadget* seperti *laptop*, *handphone* atau *smartphone* dan *PC tablet* untuk mencari informasi di dunia maya.
- 4) Mengolah informasi atau menalar, mempunyai tujuan mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan berpikir korelatif-kausalitas-asosiatif, kemampuan menerapkan prosedur, kemampuan berpikir induktif-deduktif, serta mengambil kesimpulan logis berdasarkan data yang diperoleh. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam kompetensi ini yakni dengan merekonstruksi cerita sejarah berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan. Dalam proses ini media tidak begitu banyak berperan namun peserta didik perlu

banyak melatih diri dan pemahaman berpikir sejarah, sebagai sarana latihan dalam proses merekonstruksi informasi sejarah peserta didik akan lebih mudah jika dihadapkan pada contoh-contoh yang dapat mereka lihat melalui media-media informasi seperti media cetak maupun elektronik.

- 5) Mengkomunikasikan, bertujuan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar, serta merancang dan memanfaatkan berbagai bentuk visual dunia maya. Untuk mencapai tujuan dan kompetensi ini, kegiatan pembelajaran sejarah yang dilakukan adalah menyampaikan temuan berdasarkan hasil pengolahan informasi dalam bentuk lisan, tulisan atau media lainnya. Jelas sekali dalam kompetensi ini guru maupun peserta didik akan banyak menggunakan media pembelajaran bahkan secara jelas pada tujuan disebutkan bahwa peserta didik dituntut untuk memanfaatkan media visual dan bahkan berkomunikasi melalui media internet atau dunia maya. Tentunya hal ini juga harus disesuaikan dengan sarana prasarana serta kondisi peserta didik. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan mulai dari gambar, *slide*, poster, peta, dan akan lebih baik jika menggunakan multimedia serta media beracuan teknologi informasi seperti internet karena didalamnya peserta didik dapat menggabungkan berbagai media yang telah disebutkan tadi. Tentunya untuk dapat terhubung dengan dunia maya atau internet harus ada media atau alat pendukung seperti *gadget*, termasuk didalamnya *laptop*, *handphone*, *notebook*, *Tablet PC*, dll.

Media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, misalnya dalam menjelaskan tahap-tahap sejarah melalui film grafik, mengatasi batas-

batas ruang kelas dalam menampilkan objek yang terlalu besar seperti candi, dan dapat pula mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid yang satu dengan yang lain, media juga dapat menampilkan obyek yang terlalu kecil dan langka untuk diamati secara langsung. Jadi dalam hal ini media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan agar proses belajar mengajar tersebut dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Jenis media pendidikan ada yang berada di sekolah dan sebagian ada yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal. Media biasa digunakan guru untuk menunjang pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar sejarah. Secara umum media pembelajaran yang paling sering digunakan untuk pembelajaran sejarah meliputi:

1) Globe

Globe adalah model dari bumi yang memberikan keterangan tentang permukaan bumi pada umumnya dan khususnya tentang lingkungan bumi, aliran air sungai dan langit. Tujuan globe bermaksud menunjukkan bentuk bumi sesungguhnya, jarak satu titik, skala yang menunjukkan jarak dan rute lingkungan yang luas.

2) Peta

Peta adalah suatu penyajian visual atas permukaan bumi, yang merupakan gambaran rata permukaan bumi yang lazimnya memberikan berbagai keterangan tentang bumi, berupa garis, simbol kata dan warna.

3) Televisi

Televisi adalah salah satu peralatan elektronik yang pada dasarnya adalah gambar hidup yang meliputi gambar dan suara. Dengan digunakannya televisi sebagai media pendidikan dapat menyajikan gambaran kejadian suatu peristiwa yang sebenarnya pada waktu terjadinya. Televisi dengan menggunakan media player juga bisa digunakan untuk memperlihatkan kondisi sebuah candi atau tempat-tempat bersejarah lainnya.

4) Gambar

Gambar di sini meliputi segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Peserta didik lebih menyukai gambar yang berwarna, dan setiap gambar mempunyai arti tersendiri. Macam-macam gambar yang dapat digunakan, sebagai contoh: gambar pahlawan kemerdekaan, pahlawan revolusi, gambar candi dan sebagainya. Sebagai media pendidikan, gambar mempunyai nilai pendidikan dan memungkinkan belajar yang efektif dan efisien di sekolah.

5) Real objek melalui karya wisata

Di dalam media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya salah satunya adalah dengan karya wisata. Karya wisata merupakan suatu kunjungan ke suatu tempat di luar kelas yang dilaksanakan sebagai bagian integral dari seluruh akademis, terutama dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Karya wisata ini bisa berupa pergi ke tempat-tempat peninggalan sejarah yang bertujuan untuk melatih sikap, membangkitkan minat dan mengembangkan apresiasi. Adapun manfaat dari karya wisata adalah kegiatan pendidikan yang nyata dan berguna untuk memperoleh pengalaman langsung.

2. Konseptualisasi Media

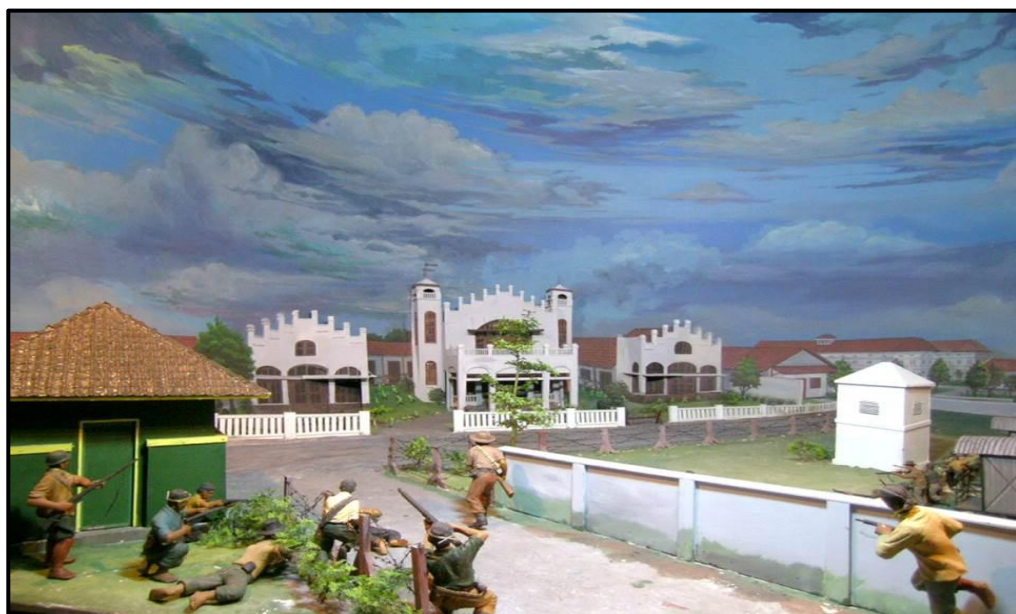
Konseptualisasi media merupakan tahap menentukan konsep media yang akan dibuat/digunakan. antara lain:

a. Media Analog

Media analog merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi atau peralatan elektronik. Termasuk dalam media analog antara lain peta, gambar diam, relief, miniatur, maket, diorama dan media sejenisnya. Media ini lazimnya tidak memerlukan kemampuan khusus sehingga semua guru sejarah dapat menggunakannya. Akan tetapi di era teknologi informasi media ini memiliki kelemahan, terutama

jika digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan generasi milenial sebagai peserta belajar. Kelemahan tersebut adalah kurang menariknya media dari sisi kepraktisan. Meskipun demikian, media ini dalam banyak ragamnya bisa jadi paling saintifik dan relevan dengan konteks sejarahnya.

Media seperti diorama atau relief misalnya, sangat relevan dalam rekonstruksi sebuah peristiwa sejarah. Jika disiapkan dengan matang, media ini mampu menyajikan ilustrasi yang sangat realistik untuk pemaknaan peristiwa sejarah yang dipelajari. Lazimnya diorama terdapat di museum-museum atau laboratorium sejarah, namun bukan berarti diorama sederhana tidak dapat dibuat di sekolah.



Gambar 2. Contoh Diorama

(Sumber: <https://vredeburg.id/en/feature/diorama-3-2/>)

Diorama sederhana dapat dibuat dengan menggunakan potongan gambar dan miniatur bangunan yang terbuat dari kardus atau bahan lain yang mudah didapatkan.

b. Media Digital

Istilah media digital merujuk pada media yang berbasis pada teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi. Kehadiran *interconnection networking* (internet) sejak tahun 1969 di Amerika Serikat yang diawali oleh Departemen Pertahanan AS selaku media komunikasi antar sesama pejabat pertahanan dan presiden. Sampai saat ini manfaat internet tidak dapat diragukan lagi. Bahkan dari populasi konsumen pemakainya, setiap tahun selalu bertambah jumlahnya. Sebuah statistik pengguna internet di dunia pada 31 Desember 2011 menyatakan bahwa Asia menempati peringkat tertinggi dunia pengguna internet dengan persentasi 44,8%, disusul oleh Eropa dengan 22,1%, Amerika Utara dengan 12% dan Amerika Latin dengan 10,4% (Anonime, 2019). Lembaga survei yang fokus mengamati perkembangan pengguna internet, menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia di tahun 2011 mencapai 55 juta orang (Karimuddin, 2012). Jika dibandingkan dengan penduduk Indonesia yang diperkirakan sekitar 240 juta jiwa, 23% sudah terpenetrasi koneksi internet yang kebanyakan berpusat di kota-kota besar, hanya 4,1% yang berada rural area. Disebutkan pula dalam survei bahwa yang mengakses internet menggunakan perangkat *mobile* mencapai 29 juta orang. Ini berarti lebih dari 50% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan *mobile* untuk menjelajah dunia virtual.

Menurut Rusman dkk (2011: 170) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media digital dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dan internet. Dapat diidentifikasi termasuk dalam media digital pembelajaran antara lain; sosial media pembelajaran, multimedia pembelajaran, *software* pembelajaran baik

yang berbayar, *freeware* (gratis) maupun *shareware* (berbagi pakai dalam masa tertentu), jurnal maupun buku elektronik.

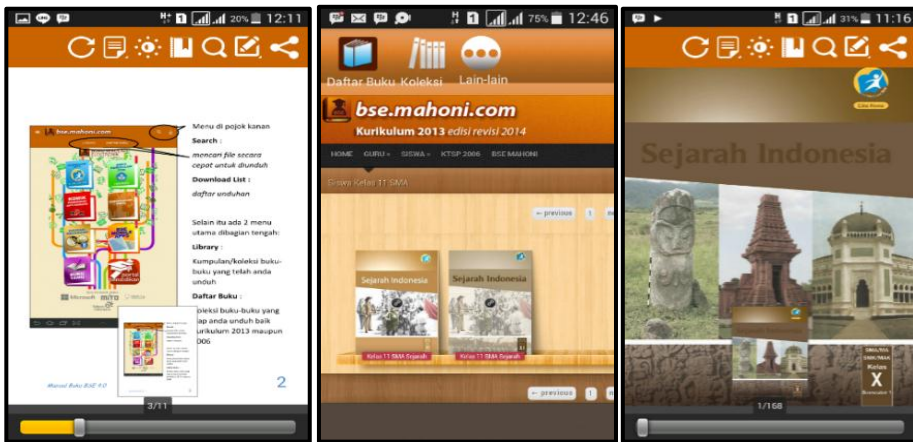
Pada prinsipnya media pembelajaran digital merupakan semua sumber daya berbasis komputer dan internet yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah ataupun menyajikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian cakupan media digital menjadi sangat luas, melibatkan berbagai bentuk teknologi digital dan teknologi informasi.

Mengacu pada pola-pola pembelajaran di atas memberikan gambaran bahwa seiring pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik *software* maupun *hardware*, akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran, media komputer atau yang sering kita kenal dengan pembelajaran berbasis komputer (CBL), baik model *drill*, tutorial, simulasi, maupun *instructional games* ataupun dari internet.

Perubahan pola tersebut memerlukan media yang lebih beragam dalam kegiatan pembelajaran. Perlu diidentifikasi media apa saja yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah. Berikut beberapa alternatif media digital yang dapat direkomendasikan untuk pembelajaran sejarah:

- 1) Aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik) adalah aplikasi resmi tidak berbayar, sebuah program dari Departemen Pendidikan Indonesia untuk dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik SD, SMP, SMA dan SMK yang dapat diunduh melalui *mobile smartphone* dan *tablet* dengan sistem operasi iOS dan android. Melalui fasilitas internet pada *mobile smartphon* dan tablet atau teknologi lainnya, peserta didik dapat mengunduh total 1300 BSE yang telah disediakan oleh

Kemendikbud langsung dari server lokal milik mereka termasuk di dalamnya buku teks pelajaran sejarah dari kurikulum 2006 hingga kurikulum 2013. Setelah diunduh, buku-buku pelajaran elektronik tersebut bisa dibaca tanpa membutuhkan jaringan internet lagi. Aplikasi buku BSE tersedia untuk pengguna *gadget* dengan sistem operasi iOS dan juga android, bisa dengan mudah diunduh aplikasinya pada *appstore* atau *playstore*.



Gambar 3. Buku Sejarah SMA pada aplikasi BSE

Aplikasi BSE sangat mudah digunakan dan sangat sesuai dengan kondisi serta potensi peserta didik khususnya peserta didik SMA. Melalui aplikasi ini informasi yang didapat peserta didik terjamin dan dapat dipertanggungjawabkan. Guru tidak perlu lagi khawatir mengenai kesesuaian informasi materi dengan jenjang atau tingkatan sekolah, karena merupakan buku teks sekolah anjuran resmi dari Kemendikbud yang kontennya sudah disesuaikan untuk kepentingan pendidikan.

- 2) Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA, dua aplikasi ini merupakan aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi android yang berisi informasi

mengenai sejarah bangsa Indonesia. Aplikasi “Sejarah Indonesia” berisi tentang sejarah Indonesia dari sebelum merdeka hingga pasca merdeka atau era reformasi. Referensi yang digunakan oleh aplikasi ini berasal dari sumber-sumber terpercaya yakni arsip pemerintah Indonesia maupun buku-buku Sejarah Nasional seperti Sejarah Indonesia modern dari Ricklefs yang dimuat ulang dengan fitur buku digital dengan tampilan teks dan gambar yang menarik serta bahasa yang lebih mudah dipahami oleh semua kalangan terutama pelajar. Aplikasi ini dikembangkan oleh IdeAndroid dan membantu memberikan pembelajaran sejarah kepada seluruh elemen bangsa kita agar lebih cinta tanah air. Aplikasi berbentuk *E-book* (buku elektronik) ini dapat di unduh secara gratis di *playstore* melalui *gadget* dengan sistem operasi android. Setelah diunduh, aplikasi Sejarah Indonesia ini bisa dibaca tanpa membutuhkan jaringan internet lagi.



Gambar 4. Tampilan aplikasi Sejarah Indonesia

Selain itu, untuk melengkapi aplikasi Sejarah Indonesia juga ada aplikasi yang spesifik untuk pembelajaran Sejarah SMA, aplikasi ini bernama “Sejarah SMA,” sama seperti Sejarah Indonesia aplikasi ini juga dapat dengan mudah diunduh pada *playstore* pada *gadget*.

Isinya adalah materi sejarah Indonesia dari prasejarah sampai dengan sejarah kemerdekaan Indonesia, orde baru, dan lain-lain yang materinya telah disesuaikan dengan buku dan jenjang pelajaran SMA dari kelas X, XI, dan XII.



Gambar 5. Tampilan aplikasi Sejarah SMA

Seperti halnya Buku Sekolah Elektronik (BSE), peserta didik dapat melakukan perbandingan sumber dan melalui tampilan digital yang menarik juga diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan kecintaan peserta didik terhadap sejarah. Sekali lagi agar aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara optimal oleh peserta didik untuk pembelajaran sejarah, diperlukan sosialisasi dari pihak sekolah terutama guru mata pelajaran sejarah.

3) Google+

Google+ adalah sebuah layanan sosial media yang diluncurkan oleh google untuk menjawab kebutuhan para pengguna facebook yang memiliki keterbatasan ruang gerak, keamanan, serta *privacy*. Melalui salah satu fitur "**circle**" kita bisa mengklasifikasikan teman-teman kita ke dalam kelompok masing-masing. Seperti berada di dunia nyata, kita sendiri yang memasukan teman-teman kita ke dalam

grup-grup buatan tertentu. Misalnya teman, saudara, guru/dosen, grup pencinta alam, dan lain sebagainya. Fitur "**circle**" tersebut, menjadikan **Google+** memiliki kelebihan dalam hal *update* status. Saat kita melakukan *update* status, kita akan ditanya ke "**circle**" manakah status tersebut akan di *publish*? Dan pada akhirnya status yang kita tulis hanya dapat dibaca oleh mereka yang ada di "**circle**" yang kita tuju.

Fitur lain yang menjadi keunggulan **Google+** adalah "**sparks**". Dengan fitur "**sparks**" kita bisa memperoleh segala hal yang berkaitan dengan minat kita. Sebagai contoh, jika kita berminat mempelajari sejarah, maka kita bisa mendapatkan segala sesuatu muatan yang berkaitan dengan sejarah. Secara praktis dalam pembelajaran sejarah guru dapat memanfaatkan **Google+** untuk membuat grup belajar atau kelompok diskusi virtual dan berbagi konten pembelajaran melalui dunia digital kepada kelompok peserta didik yang dia inginkan.

4) Edmodo

Edmodo merupakan *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid. Edmodo merupakan salah satu media pendidikan digital yang paling populer. Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'hara dan Edmodo sendiri bisa dibilang merupakan program *e-learning* yang menerapkan sistem pembelajaran mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan.

Edmodo sangat membantu pembelajaran. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya di sekolah. Desain tampilan yang dimiliki Edmodo hampir sama dengan tampilan Facebook. Dengan Edmodo, guru/dosen dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk peserta didik/siswa dengan mudah.

Edmodo mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran, antara lain:

- a) Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid
- b) Dengan Edmodo, peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
- c) Selain itu, Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua murid.
- d) Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun *quiz*.
- e) Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu, murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
- f) Dengan adanya Edmodo, orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
- g) Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

Terdapat banyak sekali fitur-fitur yang ditawarkan Edmodo untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada Edmodo, antara lain :

- a) **Polling**, polling merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh guru. Fitur ini biasanya digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai hal tertentu.
- b) **Gradebook**, fitur ini mirip seperti catatan nilai peserta didik. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada peserta didik secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk manajemen penilaian hasil belajar seluruh peserta didik. Penilaian tersebut juga dapat di-*export* menjadi file .csv. Pada fitur *Gradebook*, guru memegang akses

penuh sedang peserta didik hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

- c) **Quiz**, fitur *quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan peserta didik tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh guru. *Quiz* digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi online kepada peserta didik berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.
- d) **File and Links**, fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut berekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf dan lain-lain.
- e) **Library**, dengan fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh guru maupun murid.
- f) **Assignment**, fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada murid secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach* file yang memungkinkan peserta didik untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file *document* (.pdf, .doc, .xls, .ppt), dan juga tombol "Turn in" pada kiriman *assignment* berfungsi menandai bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka.
- g) **Award Badge**, untuk memberikan suatu penghargaan kepada peserta didik atau grup, biasanya guru menggunakan fitur award badges ini.
- h) **Parent Code**, dengan fitur ini, orang tua murid dapat memantau aktivitas belajar anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua murid hanya perlu mengklik nama kelas atau grup anaknya di Edmodo, atau dapat memperolehnya langsung dari guru yang bersangkutan.

Dilihat dari manfaat dan juga fitur-fiturnya, edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran *online*. Selain itu, Edmodo juga mempermudah kegiatan pembelajaran antara guru dan murid. Nilai plus lain dari Edmodo adalah orang tua murid dapat memantau perkembangan kegiatan belajar putra-putri mereka. Jangan lupa simak juga mengenai pengertian dan manfaat internet.

Selain konten-konten digital di atas, masih terdapat konten lain yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah seperti berbagai jurnal *online*, konten video yang berkaitan dengan peristiwa sejarah dalam youtube, blog dan sejenisnya. Kata kunci dari keberhasilan inovasi pembelajaran menggunakan media digital adalah kreativitas guru dan peserta didik. Beberapa konten digital tersebut bahkan memungkinkan guru melatih kreativitas peserta didik.

c. Real Objek

Secara teoritis maupun empiris berdasarkan berbagai penelitian, khususnya mengenai media pembelajaran, terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, Erdgar Dale (1969) dalam Rayandra Asyhar (2012: 49) "Mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam satu bagan yang dikenal dengan nama *Dale's Cone of Eperiences* (Kerucut Pengalaman Dale). Penggambaran Dale dalam kerucutnya, jenjang pengalaman belajar disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin kepuncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak". Lebih lanjut menurut Dale, "Pembelajaran yang paling konkret adalah pengalaman langsung atau observasi ke lapangan atau lokasi. Artinya, penggunaan

media *real object* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran” (Rayandra Asyhar, 2012:50).

Berdasarkan teori tersebut, menggunakan media pembelajaran OHP, *power point*, modul, animasi dan *slide*, dimana media pembelajaran tersebut jika dibandingkan dengan pengalaman langsung atau observasi ke lokasi, maka pengalaman yang paling konkret dan efektif adalah pengalaman langsung. *Real object* dalam hal ini adalah benda-benda peninggalan sejarah atau situs sejarah. Benda-benda peninggalan sejarah merupakan warisan sejarah yang bersifat materiil baik berupa bangunan, perlengkapan hidup seperti pakaian dan alat rumah tangga, maupun fosil dan jejak kehidupan di masa lalu. Terdapat banyak ragam kelompok peninggalan materiil ini, antara lain:

1) Prasasti

Prasasti adalah peninggalan tertulis berupa piagam atau dokumen yang ditulis pada media yang keras dan tahan lama (biasanya pada batu).

2) Naskah kuno

Naskah kuno merupakan dokumen yang berisi informasi mengenai masa lalu. Sebagian naskah kuno dapat berupa karya sastra, babat, hikayat, kitab-kitab, dan dokumen sejenis.

3) Bangunan

Ada banyak sekali peninggalan sejarah berupa bangunan, antara lain dalam bentuk; rumah ibadah, istana/keraton, makam, monumen/tugu, candi, dan bangunan-bangunan lain yang menjadi tempat sebuah peristiwa sejarah terjadi.

4) Artefak

Artefak yaitu perkakas atau peralatan yang dipakai oleh manusia pada masa lalu. Artefak bisa berupa alat-alat pertanian, peralatan makan dan memasak, senjata, serta perhiasan. Artefak ada yang terbuat dari batu dan ada pula yang terbuat dari logam.

Selain peninggalan materiil terdapat pula peninggalan yang bersifat imateriil, antara lain:

1) Karya seni

Termasuk dalam kelompok ini adalah karya seni yang tidak berwujud kebendaan, misalnya berupa tarian, dongeng atau cerita rakyat, lagu atau tembang daerah, seni pertunjukkan lainnya.

2) Adat istiadat

Adat istiadat dimaksud merupakan kebiasaan dalam suatu masyarakat yang telah dilakukan turun-temurun sehingga menjadi identitas atau ciri suatu masyarakat terhadap suatu keadaan/peristiwa/ritual.

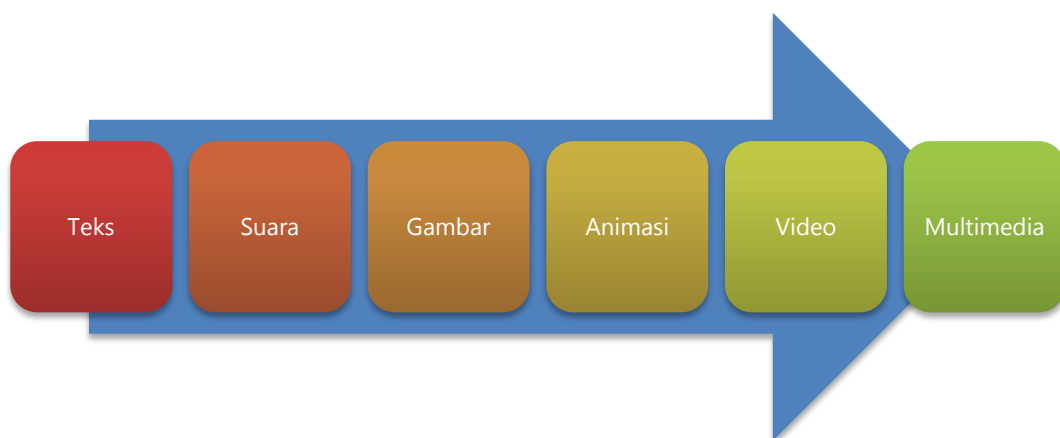
Lebih spesifik tentang situs sejarah, William Haviland (dalam Warsito 2012: 25) mengatakan bahwa "tempat-tempat dimana ditemukan peninggalan-peninggalan arkeologi di kediaman makhluk manusia pada zaman dahulu dikenal dengan nama situs. Situs biasanya ditentukan berdasarakan survei suatu daerah". Situs sejarah pada umumnya dapat memberikan gambaran tentang latar alam, budaya dan atmosfer lingkungan tempat suatu peristiwa sejarah terjadi. Kondisi tersebut membuat keberadaan situs sejarah penting dalam pembelajaran sejarah, karena tidak hanya memperkaya aspek kognitif akan tetapi juga dapat mempengaruhi afeksi peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah.

3. Multimedia Pembelajaran Sejarah

Multimedia pembelajaran sejarah secara sederhana dapat diartikan sebagai integrasi berbagai media (visual, audio, audio-visual) dalam sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan materi ajar sejarah kepada peserta didik. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks

(McCormick, 1996). Multimedia juga diartikan sebagai kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dapat berupa media audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau pula merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Jika diilustrasikan, multimedia dapat digambarkan sebagai berikut.

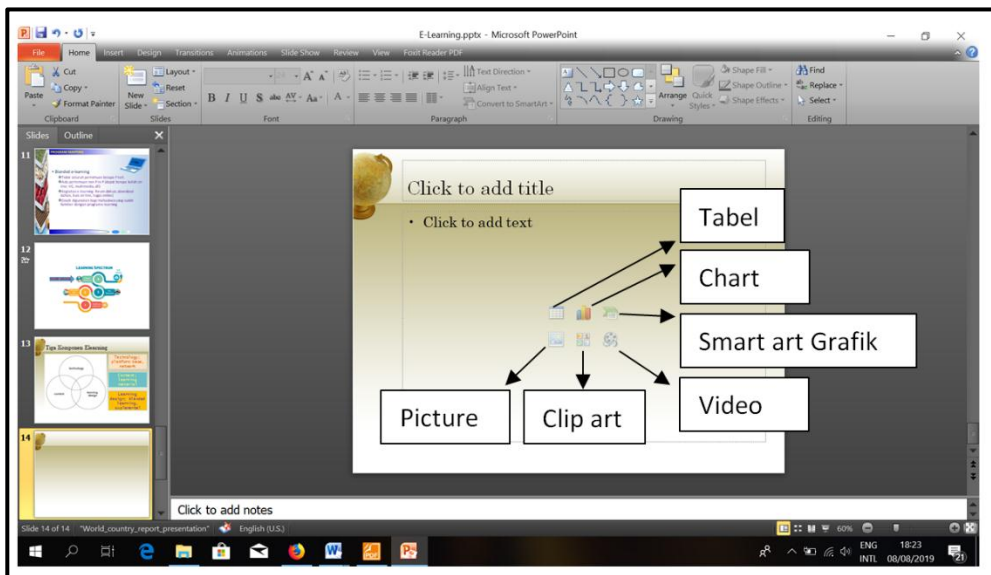


Gambar 5. Spektrum komponen multimedia

(Sumber: adaptasi dari Yuliani Arifin et al, 2015:3)

Definisi tersebut menunjukkan bahwa multimedia tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Dalam perkembangannya, dari diawali komputer dilanjutkan dengan teknologi internet yang menjadi sarana komunikasi multimedia dari satu komputer ke komputer lain. Internet adalah singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia.

- a. Bentuk multimedia pembelajaran sejarah
Bentuk multimedia dalam pembelajaran sejarah antara lain, integrasi teks, gambar, suara, dan video dalam pembelajaran sejarah. Perkembangan teknologi informasi telah mempermudah integrasi berbagai komponen tersebut.
- b. Penggunaan multimedia pembelajaran sejarah
Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah sangat beragam, dimulai dari bentuk yang sangat sederhana sampai dengan penggunaan multimedia yang rumit. Contoh sederhana penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah adalah pemanfaatan *hyperlink* dalam pembuatan slide pada aplikasi Microsoft Power Point. Software ini telah mengakomodir integrasi berbagai format file dalam tampilan slide, sehingga tampilan slide dapat menjadi lebih informatif dan realistik.



Gambar 6. Integrasi berbagai format media dalam Ms. Power Point

Berbagai fasilitas ini bukan komponen yang asing bagi pengguna Ms. Power Point, meskipun dalam praktiknya masih belum dimanfaatkan

secara optimal oleh pengguna Ms. Power Point. Selain melalui *slide* Ms. Power Point, bentuk multimedia dalam pembelajaran sejarah juga dapat berupa film dokumenter, museum digital, *augmented reality*, dan berbagai bentuk multimedia lain yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

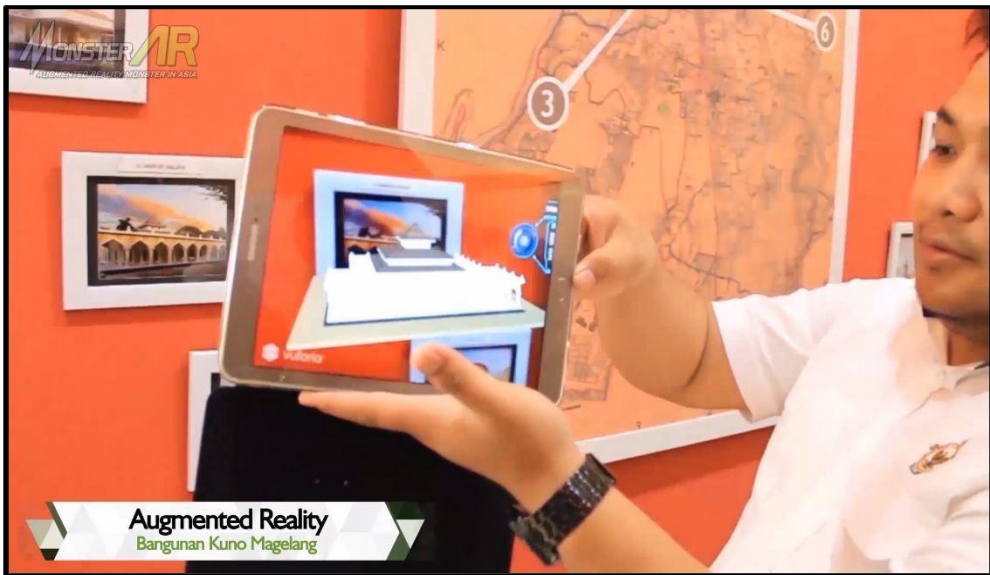
- 1) Film dokumenter, merupakan rekaman audio-visual dalam format video tentang suatu peristiwa atau potongan peristiwa yang dirangkai dan diberikan narasi sehingga dapat menjelaskan dengan kronologis suatu peristiwa. Ciri dari film dokumenter adalah keautentikan peristiwa yang ditampilkan, dokumenter tidak direkayasa dari segi pemeranan. Istilah film dokumenter pertama kali digunakan dalam sebuah film *Moana* pada tahun 1926 lalu, tepatnya pada tanggal 8 Februari 1926. Resensi film tersebut dirilis oleh Robert Flaherty. Istilah dokumenter juga sempat digunakan untuk menggambarkan semua film non-fiksi. Hal ini berarti semua film yang menceritakan fakta dan kenyataan termasuk dalam jenis film dokumenter.
- 2) Museum digital, merupakan penggabungan koleksi atau replika dengan teknologi. Kata digital dalam museum digital dapat berupa inventarisasi koleksi dalam format digital atau keterangan/narasi yang dapat diproyeksikan pada layar dan dilengkapi dengan narasi verbal. Dalam beberapa museum digital bahkan dapat menyajikan pencitraan 3 dimensi dan 4 dimensi sehingga terlihat sangat riil.



Gambar 7. Contoh museum digital di Jepang

Seiring berkembangnya teknologi informasi, bentuk museum digital juga semakin beragam, dan fasilitas tayangan yang dapat digunakan juga bervariasi. Banyak diantaranya sudah bersifat interaktif sehingga memudahkan dalam memperoleh informasi tentang suatu koleksi atau peristiwa.

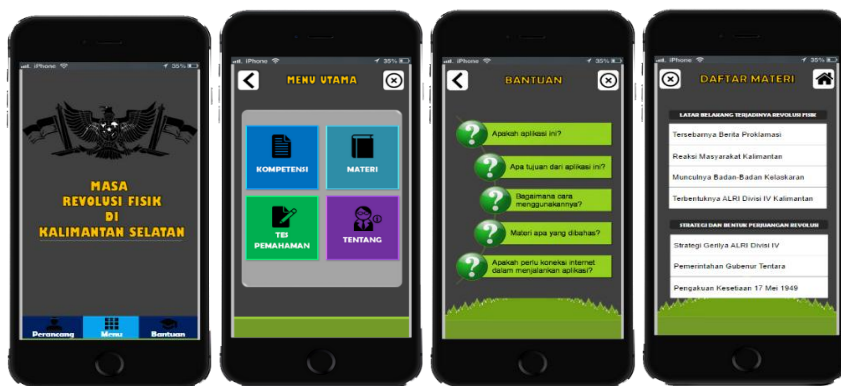
- 3) *Augmented reality*, adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas bertambah sekadar menambahkan atau melengkapi kenyataan. *Augmented reality* berfungsi untuk memberikan pemahaman yang holistik tentang suatu objek melalui pencitraan tiga dimensi.



Gambar 8. Contoh *Augmented Reality*

Dalam penggunaannya *augmented reality* seringkali digunakan di museum. Dalam bidang ilmu pengetahuan lain teknologi *augmented reality* juga digunakan pada bidang medik, aviasi, geografi, dan pertelevisian.

- 4) Media pembelajaran sejarah interaktif lainnya, media ini banyak macamnya; dapat berupa aplikasi *smartphone* interaktif, video interaktif, atau hasil olah pemrograman yang dapat dipindahkan dan berbentuk file mandiri dan dapat dibuka pada media komputer bergerak atau *smartphone*.



Gambar 9. Contoh Aplikasi Pembelajaran yang Dikembangkan Pada Smartphone

4. Rangkuman

Sebelum merancang media yang akan digunakan, perlu dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui media seperti apa dan bagaimana yang harus digunakan dalam pembelajaran sejarah. Karakteristik materi, ketersediaan sumberdaya, kondisi atau kesiapan peserta didik, daya dukung lingkungan dan berbagai faktor internal maupun eksternal perlu dipertimbangkan sebelum menentukan media yang akan digunakan. Prinsip utama yang harus dipegang ketika akan menentukan media adalah *possibility* media. Fungsi media adalah untuk memudahkan atau membantu proses pembelajaran, jangan sampai media yang dipilih justru menyulitkan guru ataupun peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu juga kemampuan untuk menyiapkan atau mengadakan media dalam pembelajaran.

Terdapat berbagai pilihan media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan atau dirancang oleh guru. Media tersebut dapat berupa media analog maupun digital. Media analog dapat berupa benda atau peninggalan yang sudah ada dan tinggal digunakan, ataupun media baru yang harus dirancang. Sedangkan media digital dapat berupa aplikasi, konten internet, dokumenter, maupun media digital yang harus dirancang atau di kostumisasi oleh pengguna.

E. Penutup

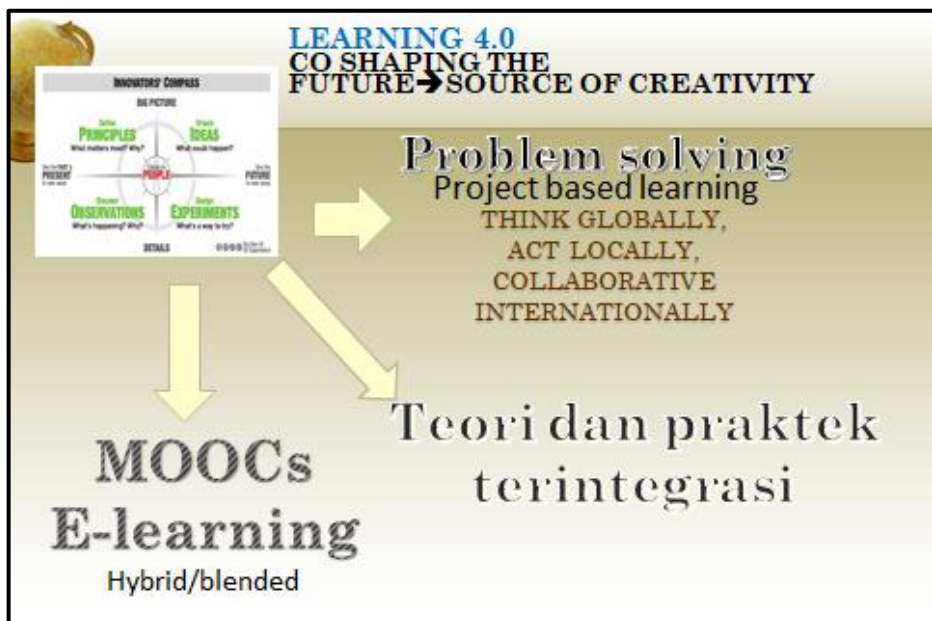
1. Evaluasi

Untuk mengetahui pencapaian kompetensi, berikut ini evaluasi pada kompetensi kedua

a. Resitasi

Perhatikan paparan dibawah ini

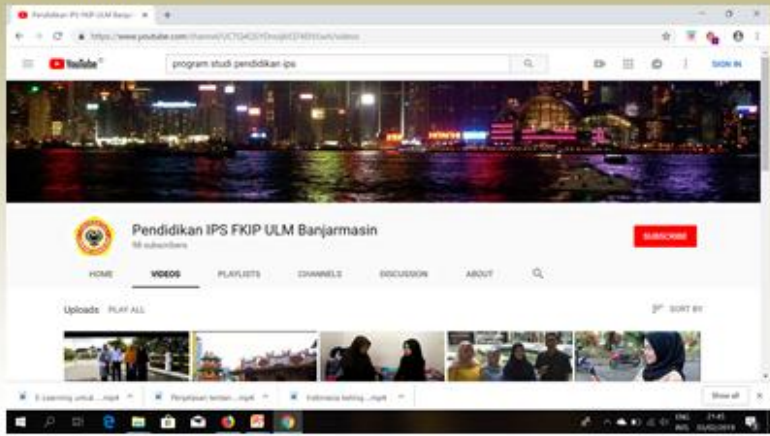
Slide 1



Slide 2

Implementasi Revolusi Industri 4.0 dalam pembelajaran

1. Digitalisasi tugas



The screenshot shows a YouTube channel page for 'Pendidikan IPS FKIP ULM Banjarmasin'. The channel has 18 subscribers. The video player shows a night view of a city skyline with lights reflecting on the water. Below the video, there are several video thumbnails and a list of uploads. The channel name is 'Pendidikan IPS FKIP ULM Banjarmasin' and the subscriber count is '18 subscribers'.

Slide 3

Implementasi Revolusi Industri 4.0 dalam pembelajaran

2. Komputasi Kognitif



The slide features two logos at the top: 'edmodo' with a blue face icon and 'moodle' with an orange face icon and the tagline 'Empowering educators to improve our world'. Below the logos is a screenshot of a Moodle assessment page titled 'Assessment 2'. The page shows a form with fields for 'Email address' and 'Name'. The background of the screenshot is a collage of educational items like a notepad, a pencil, and a book.

Slide 4

Implementasi Revolusi Industri 4.0 dalam pembelajaran

3. Cloud Computing

Komputasi awan (**cloud computing**) adalah teknologi yang menjadikan internet sebagai pusat pengelolaan data dan aplikasi, di mana pengguna komputer diberikan hak akses (login). ... Public **cloud** penggunaannya hampir sama dengan shared hosting, di mana dalam 1 (satu) server ada banyak pengguna.



Google Drive



Dropbox



iCloud

Slide 5

Implementasi Revolusi Industri 4.0 dalam pembelajaran

4. Online Learning Resource

Selain rumah belajar terdapat ratusan sumber belajar berbasis web



Terdapat ribuan jurnal online dan indexing site seperti



GARUDA
KARSA KUKUKAN DIGITAL



Slide 6



MOOCs

Massive Open Online Course (**MOOC**) adalah sistem pembelajaran berupa kursus online secara besar-besaran dan terbuka dengan tujuan untuk memungkinkan partisipasi tak terbatas dan dapat diakses melalui web.



Slide 7



TREN ELEARNING



- 1) Lakukan identifikasi pada 7 slide tersebut tentang istilah, inovasi, dan trend apa yang saja yang tercantum dalam slide, selanjutnya berikan penjelasan singkat dalam beberapa paragraf kalimat
 - 2) Jabarkan media apa saja yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah mengacu pada 7 slide di atas
- b. Tes formatif
- 1) Jelaskan dengan contoh faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam melakukan analisis kebutuhan media!
 - 2) Jelaskan dengan contoh perbedaan antara media analog dan digital dalam pembelajaran sejarah!
 - 3) Uraikan dengan contoh penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran sejarah!

2. Umpan Balik dan Tindaklanjut

Untuk menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh, diperlukan penggalan informasi terkait pemanfaatan media pembelajaran sejarah. Kegiatan tindaklanjut dapat dilakukan dengan:

- a. Lakukan penelusuran secara *online* maupun *offline* tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah;
- b. Identifikasi media digital apa saja yang telah atau pernah digunakan baik di Indonesia maupun di mancanegara;
- c. Identifikasi sumberdaya apa yang kita miliki untuk merancang media pembelajaran sejarah digital, dan apa bentuk media pembelajaran sejarah digital yang dapat kita buat atau gunakan.

BAB III

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

A. DESKRIPSI SINGKAT ISI BAB III

Bab ini berisi penjelasan dan panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran. Dari sisi materi ajar, bab ini terdiri dari dua materi pokok, yakni terkait penggunaan media pembelajaran yang telah tersedia secara *online* dan merancang media pembelajaran berbasis *mobile smartphone*. Pada bagian pertama yang membahas tentang media pembelajaran yang telah tersedia secara *online*, pembaca diarahkan untuk melakukan kostumisasi dan pengisian media dengan materi ajar, sarana evaluasi dan berbagai atribut pembelajaran lain yang diperlukan. Sedangkan pada bagian kedua pembaca dipandu untuk merancang dan melakukan kostumisasi media pembelajaran berbasis *mobile smartphone*.

B. RELEVANSI

Bab ini merupakan *guidance* atau arahan pencapaian domain kognitif dan psikomotorik untuk penguasaan kompetensi secara menyeluruh yang dipaparkan dalam buku ajar, dan merupakan lanjutan dari bab sebelumnya untuk memperoleh capaian pembelajaran mata kuliah. Sebagai bagian akhir dan langkah lanjutan penguasaan kompetensi, bab ini menyajikan panduan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan kemampuan psikomotorik melalui praktik secara terintegrasi dengan teori. Bab ini melengkapi kompetensi peserta didik dari aspek afektif dan psikomotorik secara terpadu.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Capaian pembelajaran mata kuliah yang ingin diraih dalam penyajian bab ini adalah:

“Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran sejarah sesuai materi dan tuntutan kompetensi”.

D. SAJIAN MATERI

Deskripsi pada bagian ini merupakan penjabaran praksis dari pembuatan media yang telah penulis lakukan. Pembaca dapat menggunakan langkah-langkah atau pola kerja pada bagian ini untuk merancang media dalam format serupa atau pada format media yang lain.

1. Rancang Media

a. Pengkajian Materi

Pengkajian materi erat kaitannya dengan analisis kebutuhan media. Beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam pengkajian materi adalah:

- 1) Cakupan kompetensi, semakin luas cakupan kompetensi berarti media yang dibuat membutuhkan pengorganisasian materi yang lebih rumit. Terlebih jika waktu pembelajaran yang tersedia semakin sedikit, maka diperlukan strategi untuk dapat menghimpun materi yang banyak ke dalam media yang terbatas.
- 2) Kedalaman materi, kedalaman materi akan sangat menentukan jenis media yang akan dipilih. Apakah media yang dirancang hanya untuk memberikan informasi awal tentang materi sejarah yang diajarkan, atau media dimaksudkan untuk memperdalam materi ajar yang disampaikan. Jika media diarahkan untuk memberikan informasi awal, maka konten media harus mampu merangsang rasa ingin tahu

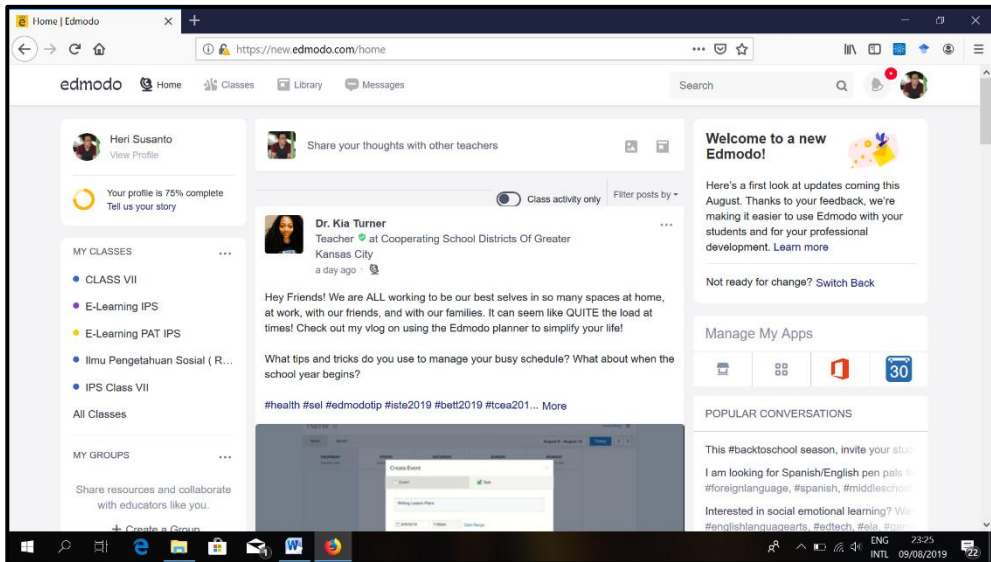
peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut. Namun jika media dimaksudkan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi ajar, maka media yang dirancang harus berisi informasi yang padat tentang materi ajar, dan jika memungkinkan menyajikan link untuk menelusuri informasi lanjutan tentang materi ajar.

- 3) Klasifikasi pengetahuan yang disampaikan, klasifikasi pengetahuan yang disampaikan akan mempengaruhi format informasi yang dimuat dalam media pembelajaran. Jika pengetahuan faktual yang akan disampaikan, maka penyusunan fakta sejarah secara komprehensif dan terstruktur sangat penting diperhatikan. Jika pengetahuan yang akan disampaikan merupakan pengetahuan konseptual, maka penting untuk memberikan *highlight* atau penekanan pada konsep-konsep penting yang digunakan. Jika pengetahuan prosedural yang ditonjolkan, maka sangat penting untuk memperlihatkan aspek kronologis dengan lebih tegas dalam setiap langkah belajar yang tercantum dalam media. Sementara jika aspek metakognitif yang ingin dimunculkan dalam pencapaian aspek kognitif, maka penting untuk memfasilitasi peserta didik mengeksplorasi nilai atau makna dari setiap susunan dan tahapan belajar dalam media pembelajaran.
- 4) Ketersediaan informasi pendukung, lingkungan pembelajaran yang menyediakan informasi pendukung (buku ajar, buku teks, jurnal, informasi online, dan sejenisnya) yang lengkap akan sangat memudahkan dalam penyusunan media. Dalam kondisi seperti itu, media yang disusun bisa sangat sederhana dari sisi tingkat kerumitannya akan tetapi memungkinkan peserta didik mengeksplorasi pengetahuan baru melalui sumber belajar yang tersedia. Akan tetapi jika informasi pendukung kurang tersedia, maka sebaiknya media menyajikan informasi komprehensif dan ringkas atau padat.

b. Penentuan Format Media

Terdapat berbagai macam format media pembelajaran, media berbasis elektronik *online*, paling tidak terdapat dua format yang sering digunakan.

- 1) *Social media* pembelajaran; termasuk dalam klasifikasi ini antara lain edmodo.



Gambar 10. Tampilan Beranda Edmodo

Ciri utama dari social media pembelajaran adalah kemampuannya menyediakan fasilitas pengelolaan pembelajaran sekaligus menyediakan tempat untuk interkoneksi dan menemukan orang lain yang memiliki kesamaan kepentingan dalam pembelajaran dan kesamaan jenjang serta disiplin ilmu yang ditekuni. Layaknya *social media*, *user* dapat menggunakan berbagai preferensi untuk membangun koneksi dengan pengguna lain dari berbagai daerah bahkan mancanegara. Selain itu juga memungkinkan saling bertukar *online learning resource* dan informasi seputar pembelajaran.

- 2) Multimedia interaktif; format ini juga sangat beragam, dapat berupa aplikasi multiplatform (*handphone*, laptop atau komputer, tablet PC dan media sejenisnya), CD tutorial, dan interaktif *online course*. Media interaktif memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi *online* maupun *offline* sesuai dengan keperluan. Pengguna diberikan pilihan untuk menentukan unit materi mana yang akan dipelajari dan dapat melakukan *back step* atau *next step* jika diperlukan. Perbedaannya dengan *social media* pembelajaran, adalah tidak adanya fasilitas pertemanan dan pencarian informasi di luar konten internal yang telah dibuat.



Gambar 11. Contoh Tampilan Laman Media Pembelajaran Interaktif

Dalam pembahasan selanjutnya akan difokuskan pada merancang media pembelajaran sejarah berbasis *mobile smartphone*.

c. Merancang Aplikasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Mobile Smartphone*

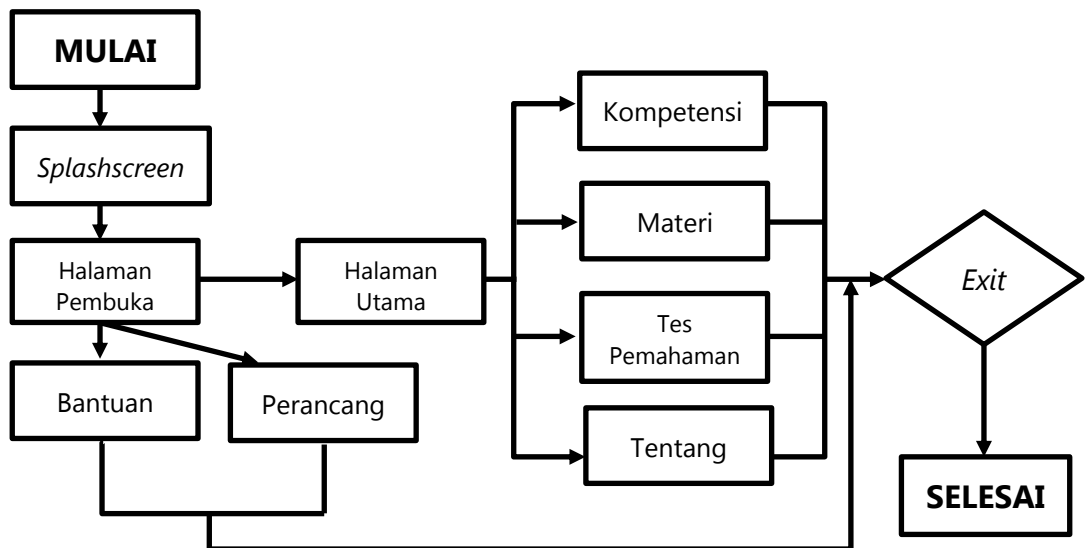
Media dirancang menggunakan Intel XDK, yaitu perangkat lunak utama yang dikembangkan oleh Intel berguna untuk merancang sebuah aplikasi *multi-platform* berbasis HTML5. Intel XDK dipilih karena mudah untuk dioperasikan, memiliki banyak fitur, dan banyak sistem operasi yang *support* dengannya seperti android, iOS dan lain sebagainya. Selain itu terdapat pula perangkat lunak lain yang dijadikan sebagai pendukung perangkat lunak utama, yaitu iSpring Suite dan Adobe PhotoShop. iSpring Suite digunakan untuk menyusun materi dan soal yang kemudian diintegrasikan ke dalam Intel XDK melalui tahapan tertentu. Adobe PhotoShop digunakan untuk melakukan perbaikan *background* media baik dari segi warna maupun resolusinya.

Sebelum merancang media, terlebih dahulu dilakukan pemetaan *flowchart* aplikasi pembelajaran. Proses ini dilakukan guna menata skenario halaman aplikasi yang memuat komponen-komponen tertentu yang diuraikan sebagai berikut:

- 1) Halaman pembuka, yaitu halaman yang memuat judul dari aplikasi pembelajaran sebelum masuk ke halaman utama;
- 2) Halaman utama, yaitu halaman yang memuat seluruh tombol navigasi yang mengarah kepada isi media seperti kompetensi, materi, soal, maupun halaman lainnya.
- 3) Halaman kompetensi, yaitu halaman yang berisi deskripsi kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.
- 4) Halaman materi, yaitu halaman yang berisi materi pembelajaran.
- 5) Halaman soal, yaitu halaman yang memuat soal berbentuk pilihan ganda dan digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi pembelajaran.

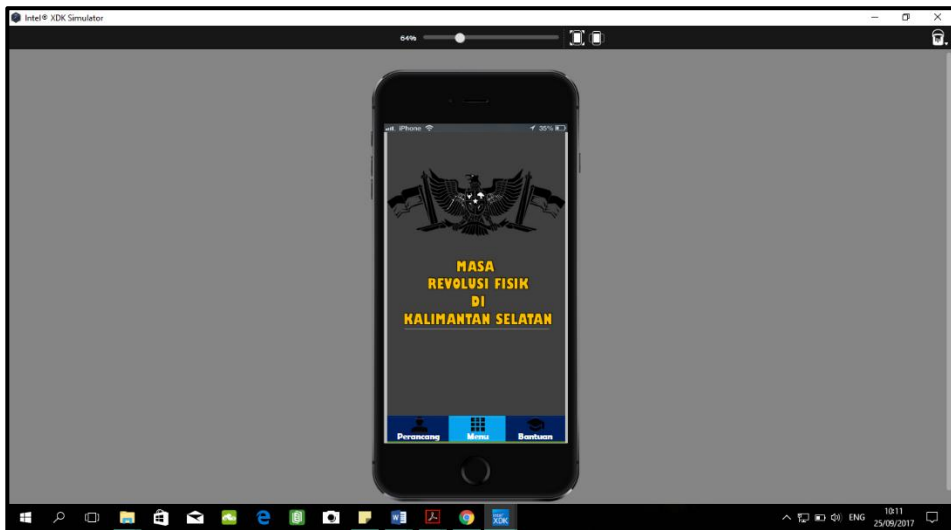
- 6) Halaman pendukung, yaitu halaman yang memuat informasi lain mengenai rancangan media seperti profil perancang, halaman bantuan dan tentang.

Sesuai dengan skenario halaman yang dimuat dalam aplikasi pembelajaran, maka didapat rancangan *flowchart* media sebagaimana bagan di bawah ini.



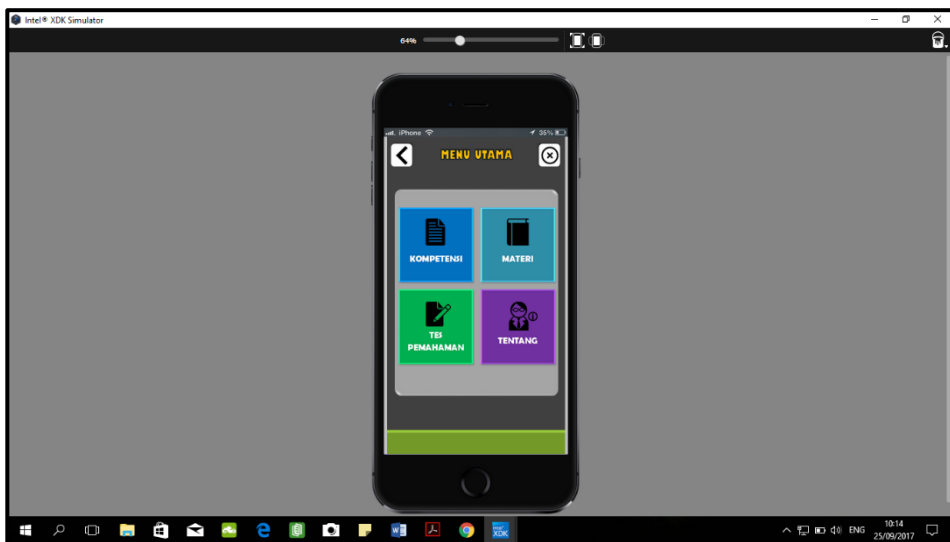
Gambar 12. Rancangan *Flowchart* Aplikasi Pembelajaran

Berdasarkan bagan di atas, terdapat 9 halaman yang dirancang dalam media pembelajaran. Halaman-halaman itu dirancang menggunakan Intel XDK dan iSpring Suite. Perangkat lunak Intel XDK digunakan untuk merancang dan menghubungkan antar halaman melalui tombol navigasi. Sedangkan iSpring Suite digunakan untuk merancang halaman kompetensi, materi, soal, dan lain sebagainya. Berikut ini adalah *screenshot* rancangan halaman pembuka.



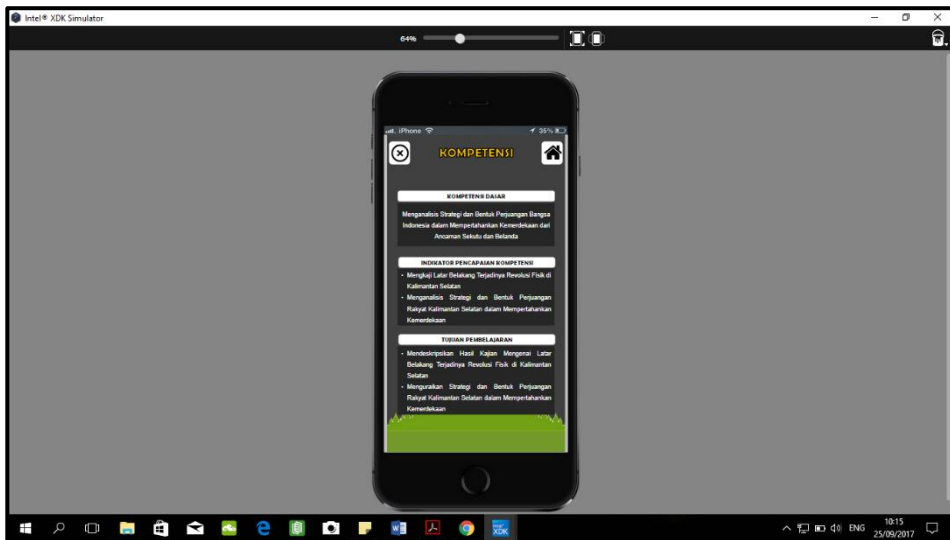
Gambar 13. Tampilan Halaman Pembuka Aplikasi Pembelajaran

Gambar 13 menunjukkan tampilan halaman pembuka dengan latar belakang berwarna abu-abu, memuat siluet burung garuda yang diapit dua bendera berwarna hitam yang merupakan hasil editing menggunakan Adobe Photoshop, dan memuat tulisan “Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selatan” berwarna jingga yang merupakan judul dari materi yang disajikan di dalam media. Pada halaman ini terdapat tiga tombol navigasi, yaitu perancang, menu dan bantuan. Tombol navigasi perancang dan bantuan berwarna biru tua, sedangkan tombol menu berwarna biru muda. Perbedaan jenis warna tersebut merupakan identifikasi bahwa tombol-tombol tersebut memiliki fungsi yang berbeda satu sama lain.



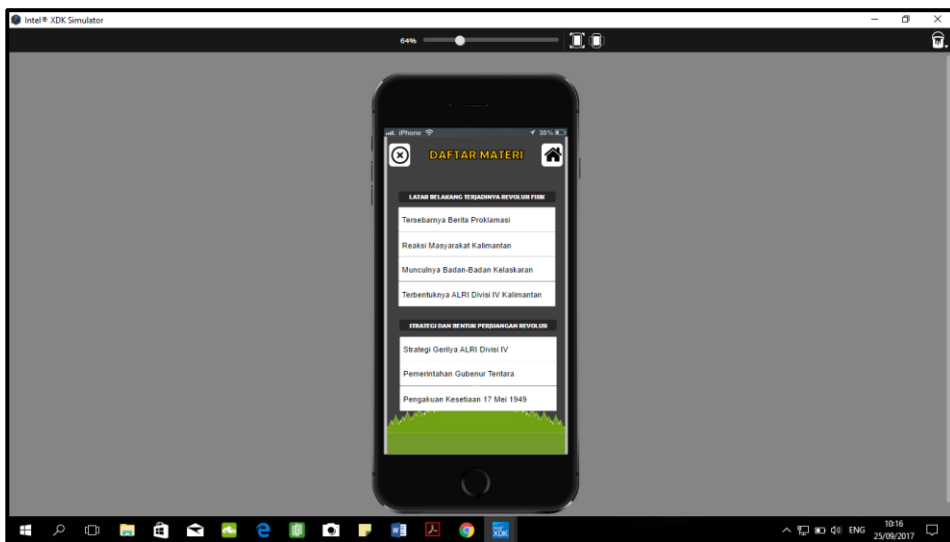
Gambar 14. Tampilan Halaman Utama Aplikasi Pembelajaran

Gambar 14 merupakan tampilan halaman utama setelah diklik tombol menu pada halaman pembuka. Halaman ini memiliki latar belakang sama seperti halaman pembuka, yaitu berwarna abu-abu namun memiliki garis berwarna hijau di bagian bawah. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk membuka halaman terdiri dari kompetensi, materi, tes pemahaman dan tentang. Tombol-tombol tersebut mempunyai fungsi untuk membuka halaman berikutnya sesuai dengan judul pada tombol tersebut, misalnya ketika tombol kompetensi disentuh maka akan terbuka halaman kompetensi, begitu pula dengan tombol lainnya. Selain itu, terdapat pula dua tombol di bagian atas yang terdiri dari gambar "<" dan gambar "X". Tombol bergambar "<" berfungsi untuk kembali ke halaman pembuka, sedang tombol dengan gambar "X" berfungsi agar pengguna aplikasi dapat keluar dengan mudah dari aplikasi atau mengakhiri jalannya program aplikasi pembelajaran.



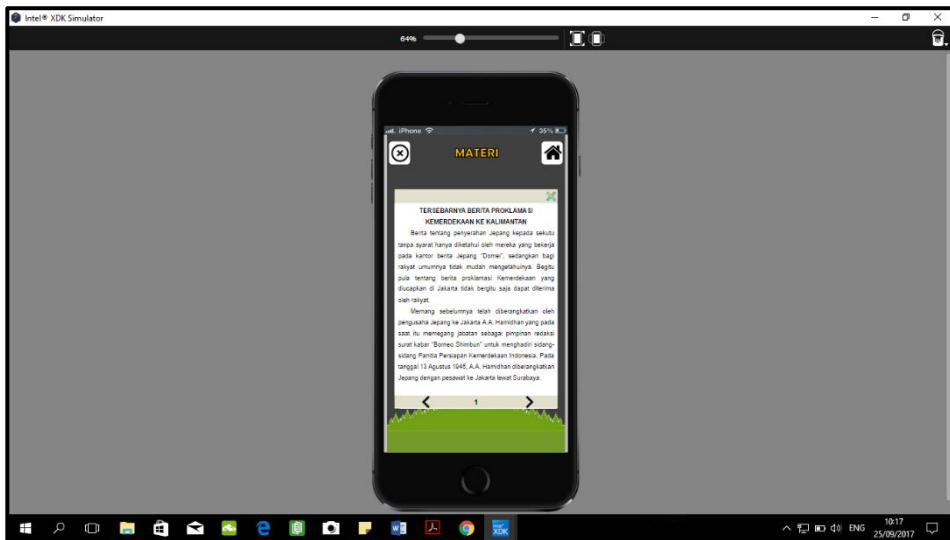
Gambar 15. Tampilan Halaman Kompetensi Aplikasi Pembelajaran

Gambar 15 menunjukkan tampilan halaman kompetensi dengan latar belakang berwarna abu-abu dan terdapat siluet salah satu candi berwarna hijau di bagian bawahnya. Dalam halaman tersebut, terdapat 3 rumusan kompetensi yang terdiri atas kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Ketiga rumusan kompetensi tersebut terhubung satu sama lain, tujuan pembelajaran merupakan turunan dari indikator pencapaian kompetensi, begitu pula dengan indikator pencapaian kompetensi yang merupakan jabaran dari kompetensi dasar. Selain itu, terdapat dua tombol di bagian atas yang terdiri dari gambar "X" dan gambar "Home". Kedua tombol tersebut memiliki fungsi masing-masing. Seperti yang telah dijelaskan, tombol dengan gambar "X" berfungsi sebagai jalan pintas untuk keluar dengan mudah dari aplikasi atau mengakhiri jalannya program aplikasi pembelajaran, sedangkan tombol "Home" berfungsi untuk kembali ke halaman utama.



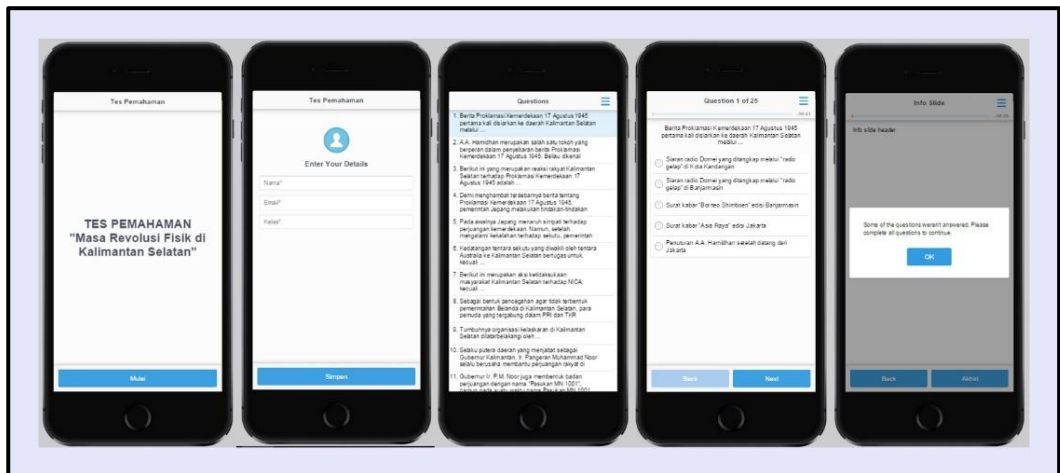
Gambar 16. Tampilan Halaman Daftar Materi Aplikasi Pembelajaran

Gambar 16 menunjukkan tampilan halaman daftar materi yang terdiri dari 7 pokok bahasan. Ketujuh pokok materi tersebut dibagi menjadi dua kelompok materi utama. Setiap pokok materi berfungsi untuk menampilkan materi yang dibahas. Pokok-pokok materi tersebut telah dipilih sesuai dengan penjabaran kompetensi dan tujuan instruksional yang telah dirumuskan dimulai dari latar belakang terjadinya revolusi fisik di Kalimantan sampai kepada materi tentang proklamasi kesetiaan Kalimantan Selatan kepada Republik Indonesia 17 Mei 1949. Adapun latar belakang dari halaman daftar materi sama seperti halaman kompetensi yaitu berwarna abu-abu dengan siluet salah satu candi berwarna hijau di bagian bawahnya. Selain itu, halaman daftar materi juga memuat ikon "X" dan "Home" dengan fungsi yang sama seperti halaman kompetensi.



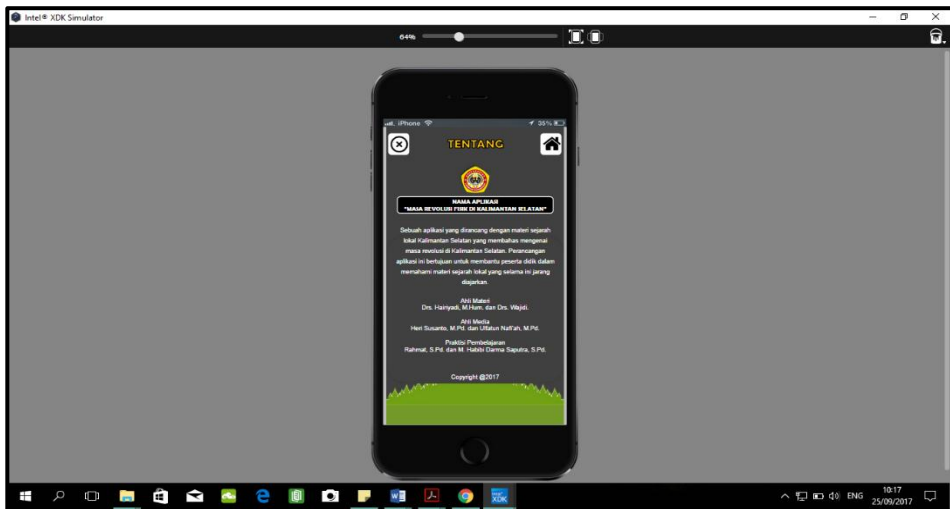
Gambar 17. Tampilan Halaman Isi Materi Aplikasi Pembelajaran

Gambar 17 merupakan *screenshoot* dari salah satu halaman materi yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran dengan judul pokok bahasan "Tersebarunya Berita Proklamasi ke Kalimantan". Pada halaman ini terdapat 3 tombol yang memiliki fungsi masing-masing, tombol bergambar "x" berwarna biru muda berfungsi untuk menutup materi dan kembali ke halaman daftar materi, tombol "<" dan ">" berfungsi untuk membuka halaman materi berikutnya. Adapun latar belakang halaman ini sama seperti halaman-halaman lainnya yaitu berwarna abu-abu dengan siluet salah satu candi berwarna hijau di bagian bawahnya. Selain itu, halaman ini juga memuat tombol bergambar "X" dan "Home" dengan fungsi yang sama seperti halaman-halaman sebelumnya.



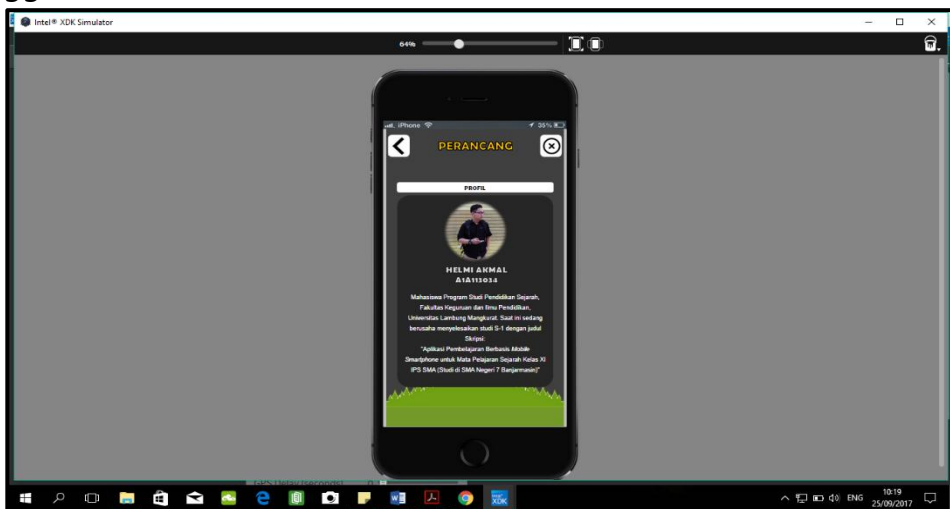
Gambar 18. Tampilan Halaman Tes Pemahaman

Gambar 18 menunjukkan halaman tes pemahaman dengan latar belakang berwarna putih. Pada halaman pembuka tes pemahaman ini terdapat judul pokok bahasan yaitu "Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selatan". Tombol "mulai" disematkan supaya pengguna aplikasi dapat dengan mudah mengakses ke halaman pengisian identitas. Sebelum memulai tes, pengguna diwajibkan mengisi identitas diri terdiri dari nama, email yang aktif, dan kelas agar hasil ujian dapat dikirim langsung secara otomatis ke email masing-masing pengguna. Soal yang termuat dalam tes pemahaman berjumlah 25 butir dan wajib dijawab oleh pengguna aplikasi, apabila masih terdapat soal yang belum terjawab maka otomatis pengguna tidak akan bisa mengakhiri sesi tersebut dan diminta untuk kembali memeriksa soal yang belum terjawab kemudian baru bisa mengklik tombol "akhiri". Apabila pengguna aplikasi tidak menjawab soal yang disediakan dalam tes pemahaman sampai selesai, maka pengguna aplikasi tidak bisa kembali ke halaman sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa ketika pengguna aplikasi bersedia mengikuti tes, maka keharusan bagi pengguna untuk menjawab soal tersebut sampai selesai.



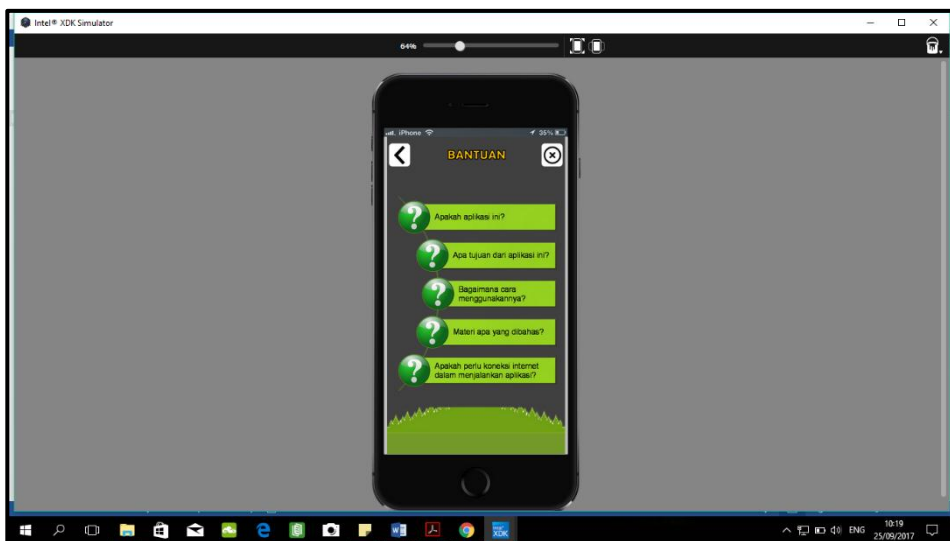
Gambar 19. Tampilan Halaman Tentang Aplikasi Pembelajaran

Gambar 19 merupakan *screenshot* tampilan halaman tentang dengan latar belakang masih sama dengan halaman-halaman lainnya, yaitu berwarna abu-abu dan di bagian bawahnya terdapat siluet salah satu candi berwarna hijau. Halaman ini menerangkan mengenai nama aplikasi, tujuan perancangan, dan nama para ahli yang memvalidasi aplikasi. Pada halaman ini juga dimuat lambang dari perguruan tinggi/sekolah.



Gambar 20. Tampilan Halaman Perancang Aplikasi Pembelajaran

Gambar 20 menunjukkan tampilan halaman profil perancang dengan latar belakang berwarna abu-abu dan di bagian bawah terdapat siluet salah satu candi berwarna hijau. Halaman ini memuat informasi tentang perancang media yang merupakan peneliti sendiri, terdiri dari nama peneliti, tempat di mana peneliti menempuh studi kesarjanaan, dan judul tugas akhir yang peneliti angkat.



Gambar 21. Tampilan Halaman Bantuan Aplikasi Pembelajaran

Gambar 21 merupakan *screenshot* tampilan halaman bantuan dengan latar belakang sama dengan halaman-halaman sebelumnya yaitu berwarna abu-abu dengan siluet di bagian bawahnya. Halaman ini memuat tombol-tombol pertanyaan seputar aplikasi pembelajaran dan cara penggunaannya, apabila disentuh akan menampilkan teks jawaban. Selain itu, di bagian atas juga terdapat tombol bergambar "<" dan "X" dengan fungsi yang sama seperti halaman utama dan halaman perancang.

d. Uji Coba

1) Uji kelayakan

Uji kelayakan aplikasi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan pada Bab 3 bahwa pemilihan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran ditentukan berdasarkan latar belakang pendidikan, bidang keahlian yang dimiliki, maupun memadainya pemahaman mengenai bidang yang digeluti.

a) Ahli materi

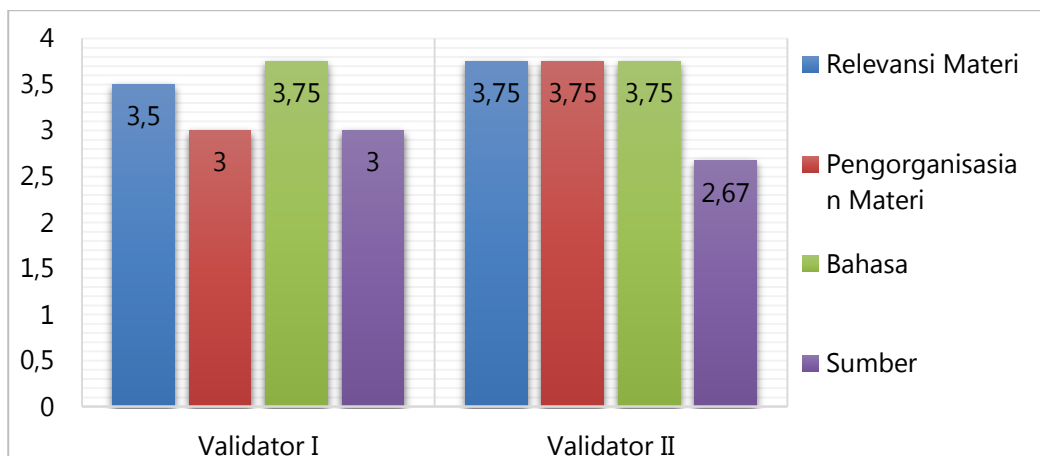
Komponen penilaian ahli materi dikategorikan ke dalam empat aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, bahasa, dan sumber. Pada aspek relevansi materi, terdapat empat komponen penilaian meliputi kesesuaian materi yang dimuat dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran serta karakteristik pembelajaran. Pada aspek pengorganisasian materi, komponen yang terdapat didalamnya berjumlah empat buah, yaitu penyampaian materi secara runtut, kejelasan dan kelengkapan materi, serta menggunakan sumber rujukan yang jelas. Pada aspek bahasa, terdapat empat komponen penilaian meliputi penggunaan bahasa yang baik dan benar, kejelasan struktur bahasa, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, dan istilah-istilah lokal yang dapat diterjemahkan dan dimengerti. Adapun penilaian pada aspek sumber meliputi korelevanan materi dengan sumber, sumber rujukan dapat dipertanggungjawabkan dan valid. Dengan demikian, total komponen penilaian ahli materi berjumlah 15 butir. Rangkuman hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rangkuman Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Total Nilai	Kriteria
		I	II		
1	Relevansi Materi	3,50	3,75	3,63	
2	Pengorganisasian Materi	3,00	3,75	3,37	
3	Bahasa	3,75	3,75	3,75	
4	Sumber	3,00	2,67	2,83	
Nilai Keseluruhan		13,25	13,92	13,60	Sangat Layak
Rata-Rata		3,31	3,48	3,40	
Presentase		83%	87%	85%	

Berdasarkan tabel 1 tentang rangkuman penilaian ahli materi, diketahui bahwa kedua validator memberikan nilai bervariasi. Pada aspek relevansi materi dengan empat indikator, validator I memberi nilai sebesar 3,50 sedangkan validator II memberi nilai 3,75. Pada aspek pengorganisasian materi dengan empat indikator, validator I memberi nilai 3,00 sedangkan validator II memberi nilai 3,75. Adapun aspek bahasa yang terdiri atas empat indikator, kedua validator terlihat memberikan penilaian yang sama yaitu 3,75. Pada aspek sumber yang terdiri atas tiga indikator, validator I memberi nilai sebesar 3,00 sedangkan validator II hanya memberi nilai sebesar 2,67. Berdasarkan penilaian dari para validator tersebut, dihasilkan nilai keseluruhan sebesar 13,60 dengan rata-rata nilai 3,40 atau presentase sebesar 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ahli materi menganggap aplikasi pembelajaran yang dirancang memenuhi syarat untuk diujicobakan karena termasuk dalam kategori baik.

Sesuai dengan tabel 1 di atas, disajikan distribusi frekuensi penilaian kelayakan aplikasi pembelajaran dari ahli materi dalam bentuk diagram berikut.



Grafik 1. Frekuensi Penilaian Ahli Materi Terhadap Kelayakan Aplikasi

Grafik 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terletak pada aspek bahasa dengan rata-rata nilai dari kedua validator yaitu 3,75. Sedangkan nilai rata-rata terendah terletak pada aspek sumber yaitu 2,83.

b) Ahli media

Komponen penilaian ahli media terdiri dari empat bagian, yaitu bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Pada bagian bahasa, terdapat dua indikator penilaian meliputi ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa. Pada bagian efek bagi strategi pembelajaran, indikator penilaian terdiri atas kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik, dukungan aplikasi pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik, dan kemampuan aplikasi pembelajaran menambah motivasi belajar peserta didik. Pada bagian rekayasa perangkat lunak, indikator penilaian terdiri atas kreatifitas dan inovasi desain aplikasi pembelajaran, kemudahan fungsi tombol *touch* dan *drag*, *reusabilitas* (dapat digunakan kembali), dan *maintable* (dapat

dikelola dengan mudah). Adapun penilaian untuk bagian tampilan visual meliputi kesesuaian warna tampilan, pemilihan jenis dan ukuran huruf, kekonsistenan tata letak berdasarkan pola, kesesuaian tampilan gambar yang disajikan, keseimbangan proporsi gambar, dan kemenarikan desain. Dengan demikian, total komponen penilaian ahli media berjumlah 15 butir.

Adapun rangkuman hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

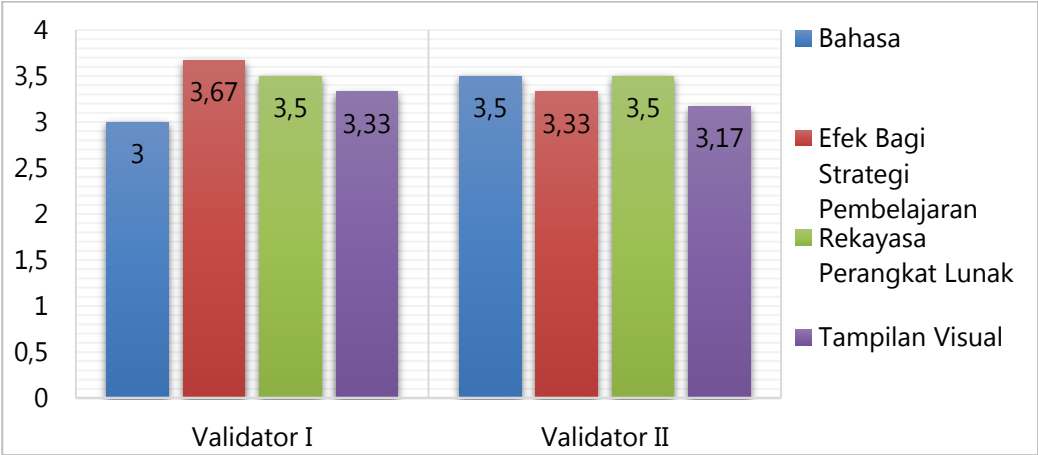
Tabel 2. Rangkuman Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai Validitor		Total Nilai	Kriteria
		I	II		
1	Bahasa	3,00	3,50	3,25	
2	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	3,67	3,33	3,50	
3	Rekayasa Perangkat Lunak	3,50	3,50	3,50	
4	Tampilan Visual	3,33	3,17	3,25	
Nilai Keseluruhan		13,50	13,50	13,50	Sangat Layak
Rata-Rata		3,38	3,38	3,38	
Presentase		84%	84%	84%	

Berdasarkan rangkuman hasil penilaian ahli media pada tabel 2 diketahui bahwa terdapat perbedaan penilaian diantara kedua validator sehingga menimbulkan variasi nilai pada beberapa aspek penilaian. Pada aspek bahasa dengan dua indikator, validator I memberi nilai 3,00 sedangkan validator II memberikan nilai sebesar 3,50. Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran dengan tiga indikator, validator I memberi nilai 3,67 sedangkan validator II memberi nilai 3,33. Adapun aspek rekayasa perangkat lunak yang terdiri atas empat indikator, kedua validator terlihat memberikan penilaian yang sama, yaitu 3,50. Pada

aspek tampilan visual yang terdiri atas enam indikator, validator I memberi nilai sebesar 3,33 sedangkan validator II memberi nilai sebesar 3,17. Berdasarkan penilaian dari para validator tersebut, dihasilkan nilai keseluruhan sebesar 13,50 dengan rata-rata nilai 3,38 atau presentase sebesar 84%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ahli media menganggap aplikasi pembelajaran yang dirancang memenuhi syarat untuk diujicobakan karena termasuk dalam kategori baik.

Sesuai dengan tabel 2 disajikan distribusi frekuensi penilaian kelayakan aplikasi pembelajaran dari ahli media ke dalam bentuk diagram berikut.



Grafik 2. Frekuensi Penilaian Ahli Media Terhadap Kelayakan Aplikasi

Diagram 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terletak pada aspek efek bagi strategi pembelajaran dan rekayasa perangkat lunak dengan rata-rata nilai dari kedua validator yaitu 3,50. Sedangkan nilai rata-rata terendah ternyata juga terletak pada dua aspek yaitu bahasa dan tampilan visual dengan nilai 3,25.

c) Praktisi pembelajaran

Komponen penilaian praktisi pembelajaran terdiri atas tujuh aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Indikator aspek relevansi materi meliputi kesesuaian kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran dengan materi yang termuat di dalam aplikasi. Indikator aspek pengorganisasian materi meliputi penyampaian materi terurut secara sistematis dan kemenarikan materi. Indikator aspek evaluasi terdiri dari kesesuaian evaluasi dengan tujuan dan materi pembelajaran, kejelasan petunjuk pengerjaan dan tingkat kesulitan soal. Pada aspek bahasa, indikator penilaiannya meliputi kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa. Indikator aspek efek bagi strategi pembelajaran terdiri dari kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik, dukungan aplikasi pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik, kemampuan aplikasi pembelajaran dalam menambah pengetahuan dan kemampuan aplikasi pembelajaran menambah motivasi belajar peserta didik. Adapun aspek rekayasa perangkat lunak, indikator penilaiannya meliputi kreatifitas dan inovasi desain dan kemudahan pengoperasian aplikasi pembelajaran. Pada aspek tampilan visual, indikator penilaiannya terdiri dari kesesuaian warna tampilan dan kemenarikan desain. Dengan demikian, total komponen penilaian praktisi pembelajaran berjumlah 15 butir. Rangkuman hasil penilaian praktisi pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

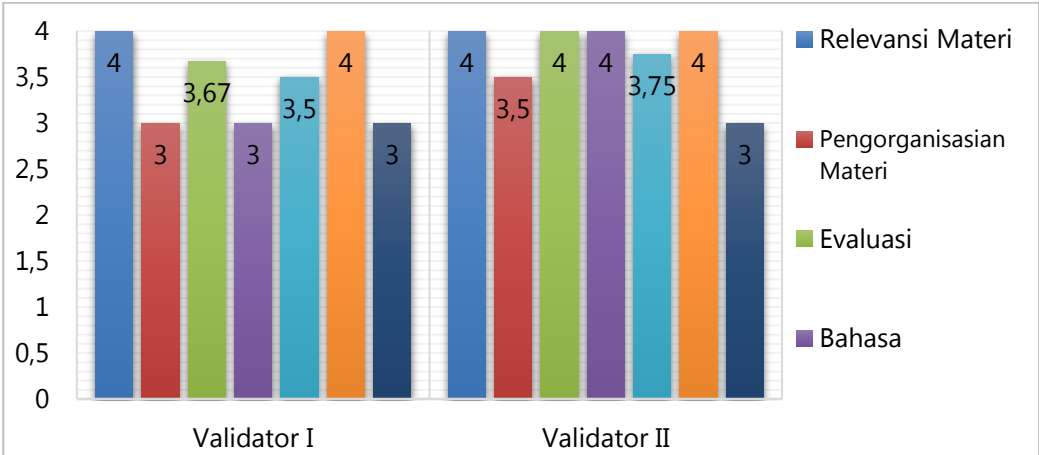
Tabel 3. Rangkuman Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai Validitor		Total Nilai	Kriteria
		I	II		
1	Relevansi Materi	4,00	4,00	4,00	
2	Pengorganisasian Materi	3,00	3,50	3,25	
3	Evaluasi	3,67	4,00	3,83	
4	Bahasa	3,00	4,00	3,50	
5	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	3,50	3,75	3,62	
6	Rekayasa Perangkat Lunak	4,00	4,00	4,00	
7	Tampilan Visual	3,00	3,00	3,00	
Nilai Keseluruhan		24,17	26,25	25,20	Sangat Layak
Rata-Rata		3,45	3,75	3,60	
Presentase		86%	94%	90%	

Berdasarkan rangkuman penilaian praktisi pembelajaran pada tabel 3 diketahui bahwa terdapat variasi penilaian di antara kedua validator untuk beberapa aspek. Pada aspek relevansi materi yang hanya memiliki satu indikator, kedua validator memberikan nilai yang sama yaitu 4,00. Pada aspek pengorganisasian materi dengan dua indikator, validator I memberi nilai 3,00 sedangkan validator II memberi nilai 3,50. Adapun aspek evaluasi yang terdiri atas tiga indikator, validator I memberi nilai sebesar 3,67 sedangkan validator II memberi nilai 4,00. Pada aspek bahasa yang juga memiliki satu indikator, validator I hanya memberi nilai 3,00 sedangkan validator II memberi nilai 4,00. Aspek efek bagi strategi pembelajaran yang terdiri atas empat indikator, validator I memberi nilai 3,50 sedangkan validator II memberi nilai sebesar 3,75. Adapun aspek rekayasa perangkat lunak dengan dua indikator, kedua validator memberi penilaian sama yaitu 4,00. Pada aspek tampilan visual

yang juga terdiri atas dua indikator, kedua validator juga memberi penilaian sama yaitu 3,00. Setelah nilai-nilai dari kedua validator dijumlahkan, dihasilkan nilai keseluruhan sebesar 25,20 dengan rata-rata sebesar 3,60 atau 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa praktisi pembelajaran menganggap aplikasi pembelajaran yang dirancang memenuhi syarat untuk diujicobakan karena termasuk dalam kategori sangat baik.

Berikut sajian distribusi frekuensi penilaian dari praktisi pembelajaran sesuai dengan tabel 3 di atas.



Grafik 3. Frekuensi Penilaian Praktisi Pembelajaran Terhadap Kelayakan Aplikasi

Diagram 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terletak pada aspek relevansi materi dan rekayasa perangkat lunak dengan nilai dari kedua validator yaitu 4,00. Sedangkan nilai rata-rata terendah terletak pada aspek tampilan visual yaitu 3,00. Meskipun begitu, seperti yang telah dikatakan di atas bahwa aplikasi pembelajaran yang dirancang sangat layak untuk diujicobakan.

2) Uji efektivitas

Uji efektivitas dilakukan kepada 25 orang peserta didik dengan teknik sampling acak. Desain yang digunakan dalam uji ini adalah *one-group pretest-posttest design* seperti yang telah dikemukakan pada Bab 3. Pemberian *pretest* dan *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi yang dirancang dalam menunjang kemampuan belajar peserta didik terutama memahami materi sejarah lokal. Hasil *pretest* dan *posttest* uji efektivitas dirangkum ke dalam tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Uji Efektivitas

No	Nama	Nilai Pretest	Keterangan
1	Peserta didik 1	76	Mencapai (>70)
2	Peserta didik 2	76	Mencapai (>70)
3	Peserta didik 3	60	Belum Mencapai (<70)
4	Peserta didik 4	76	Mencapai (>70)
5	Peserta didik 5	60	Belum Mencapai (<70)
6	Peserta didik 6	40	Belum Mencapai (<70)
7	Peserta didik 7	36	Belum Mencapai (<70)
8	Peserta didik 8	72	Mencapai (>70)
9	Peserta didik 9	56	Belum Mencapai (<70)
10	Peserta didik 10	72	Mencapai (>70)
11	Peserta didik 11	60	Belum Mencapai (<70)
12	Peserta didik 12	60	Belum Mencapai (<70)
13	Peserta didik 13	48	Belum Mencapai (<70)
14	Peserta didik 14	40	Belum Mencapai (<70)
15	Peserta didik 15	56	Belum Mencapai (<70)
16	Peserta didik 16	40	Belum Mencapai (<70)
17	Peserta didik 17	44	Belum Mencapai (<70)

18	Peserta didik 18	40	Belum Mencapai (<70)
19	Peserta didik 19	72	Mencapai (>70)
20	Peserta didik 20	56	Belum Mencapai (<70)
21	Peserta didik 21	52	Belum Mencapai (<70)
22	Peserta didik 22	56	Belum Mencapai (<70)
23	Peserta didik 23	56	Belum Mencapai (<70)
24	Peserta didik 24	52	Belum Mencapai (<70)
25	Peserta didik 25	52	Belum Mencapai (<70)
Rata-rata		56,32	Belum Mencapai (>70)

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil *pretest* yang dilakukan oleh 25 peserta didik adalah 56,32. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa hasil *pretest* rata-rata peserta didik masih tergolong rendah karena kebanyakan tidak mencapai nilai standar yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 70. Dari 25 peserta didik yang menjawab soal *pretest* terdapat 6 orang yang mendapat nilai lebih dari 70 dan sisanya sebanyak 19 orang mendapat nilai di bawah 70. Dengan demikian, disimpulkan bahwa sebelum dilakukan *treatment* kepada peserta didik dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, pemahaman peserta didik mengenai sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan masih tergolong rendah.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil *Posttest* Uji Efektivitas

No	Nama	Nilai Pretest	Keterangan
1	Peserta didik 1	88	Mencapai (>70)
2	Peserta didik 2	84	Mencapai (>70)
3	Peserta didik 3	76	Mencapai (>70)
4	Peserta didik 4	80	Mencapai (>70)

No	Nama	Nilai Pretest	Keterangan
5	Peserta didik 5	72	Mencapai (>70)
6	Peserta didik 6	68	Belum Mencapai (<70)
7	Peserta didik 7	72	Mencapai (>70)
8	Peserta didik 8	84	Mencapai (>70)
9	Peserta didik 9	76	Mencapai (>70)
10	Peserta didik 10	84	Mencapai (>70)
11	Peserta didik 11	76	Mencapai (>70)
12	Peserta didik 12	72	Mencapai (>70)
13	Peserta didik 13	68	Belum Mencapai (<70)
14	Peserta didik 14	76	Mencapai (>70)
15	Peserta didik 15	80	Mencapai (>70)
16	Peserta didik 16	80	Mencapai (>70)
17	Peserta didik 17	76	Mencapai (>70)
18	Peserta didik 18	68	Belum Mencapai (<70)
19	Peserta didik 19	84	Mencapai (>70)
20	Peserta didik 20	76	Mencapai (>70)
21	Peserta didik 21	72	Mencapai (>70)
22	Peserta didik 22	76	Mencapai (>70)
23	Peserta didik 23	80	Mencapai (>70)
24	Peserta didik 24	76	Mencapai (>70)
25	Peserta didik 25	76	Mencapai (>70)
Rata-rata		76,80	Mencapai (>70)

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil *posttest* adalah 76,80. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik telah memperoleh nilai yang tinggi, peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 22 orang dan peserta didik yang mendapat nilai di bawah 70 hanya sebanyak 3 orang. Dengan

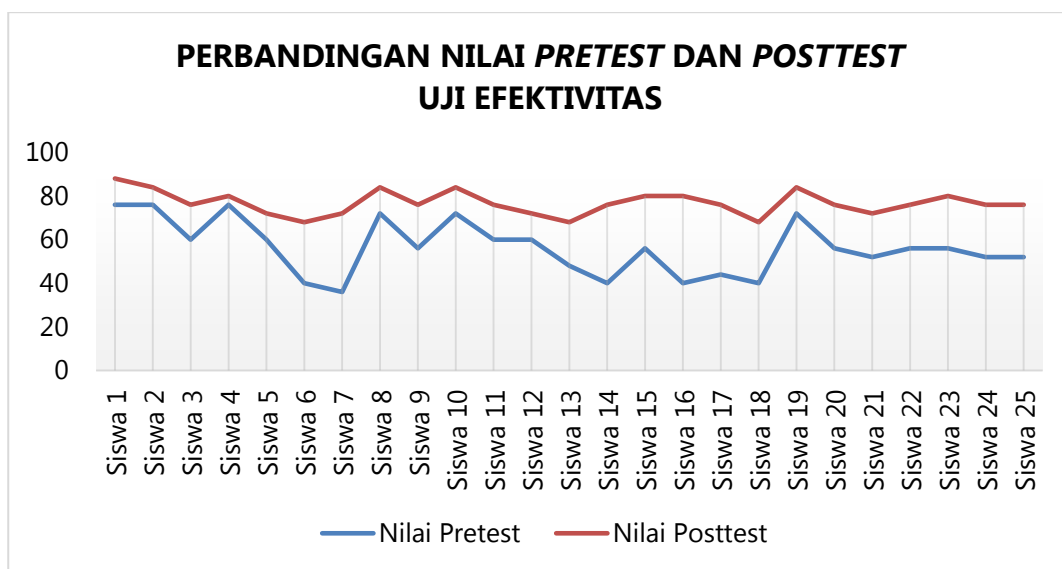
demikian, disimpulkan bahwa setelah dilakukan *treatment* kepada peserta didik dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, pemahaman peserta didik mengenai sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan menjadi lebih baik meskipun masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai tergolong rendah.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Efektivitas

No	Nama	Nilai		Selisih Nilai	Peningkatan (%)
		Pretest	Posttest		
1	Peserta didik 1	76	88	12	15,79
2	Peserta didik 2	76	84	8	10,53
3	Peserta didik 3	60	76	16	26,67
4	Peserta didik 4	76	80	4	5,26
5	Peserta didik 5	60	72	12	20,00
6	Peserta didik 6	40	68	28	70,00
7	Peserta didik 7	36	72	36	100,00
8	Peserta didik 8	72	84	12	16,67
9	Peserta didik 9	56	76	20	35,71
10	Peserta didik 10	72	84	12	16,67
11	Peserta didik 11	60	76	16	26,67
12	Peserta didik 12	60	72	12	20,00
13	Peserta didik 13	48	68	20	41,67
14	Peserta didik 14	40	76	36	90,00
15	Peserta didik 15	56	80	24	42,86
16	Peserta didik 16	40	80	40	100,00
17	Peserta didik 17	44	76	32	72,73
18	Peserta didik 18	40	68	28	70,00
19	Peserta didik 19	72	84	12	16,67
20	Peserta didik 20	56	76	20	35,71

No	Nama	Nilai		Selisih Nilai	Peningkatan (%)
		Pretest	Posttest		
21	Peserta didik 21	52	72	20	38,46
22	Peserta didik 22	56	76	20	35,71
23	Peserta didik 23	56	80	24	42,86
24	Peserta didik 24	52	76	24	46,15
25	Peserta didik 25	52	76	24	46,15
Rata-rata		56,32	76,80	20,48	41,72

Tabel 6 menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* yang dilakukan oleh 25 peserta didik adalah 56,32 sedangkan rata-rata nilai hasil *posttest* sebesar 76,80. Adapun rata-rata selisih yang diperoleh dari perbandingan kedua nilai *pretest* dan *posttest* adalah 20,48, sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan sebesar 41,72%. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik mengenai sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan setelah menggunakan aplikasi pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Grafik 4. Hasil Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Uji Efektivitas

Dalam rangka membuktikan kesimpulan yang didapat dari hasil uji efektivitas, maka dilakukan perhitungan statistik dengan hipotesis berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest*

H_1 = Terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest*

Pembuktian hipotesis secara statistik dihitung dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 24. Perhitungan dilakukan menggunakan *paired sample t test* dikarenakan hasil tes diambil dari sampel yang sama. Hasil perhitungan statistik uji efektifitas dijabarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Statistik Uji Efektivitas Media

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.3200	25	12.43222	2.48644
	Posttest	76.8000	25	5.41603	1.08321

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	.729	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	- 20.480	9.260	1.852	- 24.302	-16.657	- 11.058	24	.000

Pengambilan keputusan dalam hitungan statistik di atas dilakukan dengan cara berikut:

- a. Perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan kriteria berikut:
 - Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 ditolak
 - Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$, maka H_0 diterima
- b. Perbandingan nilai probabilitas (sig.) dengan kriteria berikut:
 - Apabila nilai sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima
 - Apabila nilai sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak

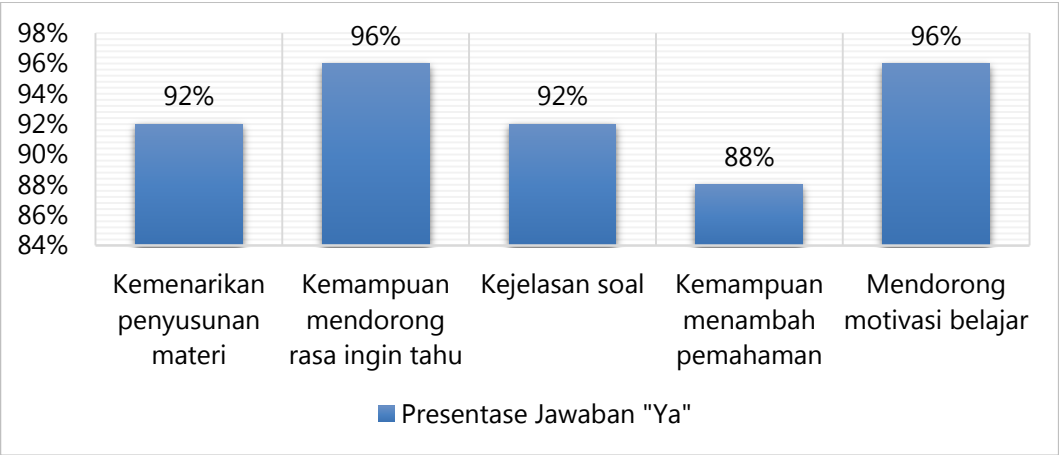
Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa t_{hitung} adalah -11,058 dan t_{tabel} dengan df sebanyak 24 adalah 2,064. Adapun nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel *paired samples test* adalah 0,000. Oleh karena itu, maka diketahui bahwa perbandingan $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ adalah $-11,058 < -2,064$, sedangkan perbandingan nilai signifikansinya adalah $0,00 < 0,05$. Sesuai dengan hal tersebut diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan setelah menggunakan aplikasi pembelajaran. Adapun angka korelasinya sebesar 0,729 sehingga keputusan tersebut dapat dikatakan bersifat kuat dan positif.

Selain diberikan *pretest-posttest*, untuk menguatkan hasil uji efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar diperlukan pula pendapat peserta didik terhadap media yang dirancang. Pendapat-pendapat tersebut dirangkum ke dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 8. Rekapitulasi Pendapat Peserta didik Terhadap Aplikasi Pembelajaran

No	Indikator	Jawaban		Presentase Jawaban "Ya"
		Ya	Tidak	
1	Kemenarikan penyusunan materi	23	2	92%
2	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu	24	1	96%
3	Kejelasan soal	23	2	92%
4	Kemampuan menambah pemahaman	22	3	88%
5	Mendorong motivasi belajar	24	1	96%

Data rekapitulasi pendapat peserta didik terhadap aplikasi pembelajaran sesuai tabel 8 di atas disajikan ke dalam bentuk diagram berikut.



Grafik 5. Presentase Jawaban “Ya” Peserta didik Setelah Menggunakan Aplikasi Pembelajaran

Grafik 5 menunjukkan bahwa presentase tertinggi terletak pada dua indikator yaitu kemampuan mendorong rasa ingin tahu dan mendorong motivasi belajar sebesar 96%. Sedangkan indikator yang memiliki presentase terendah adalah kemampuan menambah pemahaman dengan presentase sebesar 88%. Meskipun begitu, semua indikator memiliki presentase lebih dari 70% sehingga disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap aplikasi pembelajaran secara keseluruhan bersifat positif.

e. Analisis dan Evaluasi

Setidaknya terdapat dua aspek yang dapat dianalisis dan dievaluasi terkait dengan praktik pembuatan media pembelajaran sejarah ini.

1) Proses pembuatan media

Aplikasi pembelajaran yang dirancang dalam praktik ini merupakan perangkat lunak yang dapat dijalankan melalui *mobile smartphone* berbasis android maupun iOS. Hal ini merupakan pertimbangan dari hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa semua peserta didik kelas XI IPS yang berjumlah 57 orang telah memiliki *mobile smartphone* pribadi. Sistem operasi yang digunakan dalam *mobile smartphone* mereka yaitu android sebanyak 42 orang dan iOS sebanyak 15 orang. Pertimbangan tersebut sejalan dengan pendapat Hannafin dan Peck (1988) yang menyatakan bahwa dalam merancang suatu media diperlukan analisis kebutuhan berupa karakteristik keterampilan peserta didik sebagai sasaran pengguna. Apabila dilihat dari durasi penggunaan *mobile smartphone* dalam pembelajaran yang menggambarkan bahwa sebanyak 55% peserta didik menyatakan sering menggunakannya, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi pembelajaran ini merupakan potensi yang baik guna menunjang proses pembelajaran.

Konten dalam rancangan aplikasi pembelajaran didasarkan pada materi sejarah lokal yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur kelokalan. Widja (1989) mengatakan bahwa sejarah lokal memiliki tujuan diantaranya agar peserta didik lebih memahami lingkungannya sendiri, menjadi patriotik dan cinta terhadap tanah airnya. Mengacu pendapat tersebut, perancangan aplikasi pembelajaran dengan materi sejarah lokal juga mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin akan sejarah lokal masih tergolong rendah disebabkan karena minimnya pengenalan sejarah lokal oleh guru sejarah dan keterbatasan sumber belajar yang terdapat di sekolah.

Materi sejarah lokal yang diintegrasikan ke dalam aplikasi pembelajaran adalah materi masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan.

Berdasarkan hasil analisis kesesuaian kompetensi dan tujuan instruksional pembelajaran, materi ini cocok diajarkan di kelas XI IPS karena termasuk dalam kompetensi dasar semester genap “Menganalisis Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda”.

Materi tentang revolusi fisik di Kalimantan Selatan dapat dibagi menjadi dua pokok bahasan, yaitu pembahasan latar belakang terjadinya revolusi fisik dan pembahasan mengenai strategi dan bentuk perjuangan revolusi. Dari dua pokok bahasan tersebut, terbagi lagi menjadi tujuh sub pokok bahasan antara lain tersebarnya berita proklamasi, reaksi masyarakat Kalimantan, munculnya badan-badan kelaskaran, terbentuknya ALRI Divisi IV Kalimantan, strategi gerilya ALRI Divisi IV, pemerintahan gubernur tentara, dan pengakuan kesetiaan 17 Mei 1949.

Penentuan materi sejarah lokal tersebut sesuai dengan pendapat Sugeng Priyadi (2012: 6) yang mengatakan bahwa definisi lokal dapat dihubungkan dengan ruang dan waktu dalam lokalitas. Batasan lokalitas tersebut ditetapkan oleh penulis sejarah menggunakan ketentuan-ketentuan ilmiah dengan memerhatikan ruang lingkup wilayah tempat tinggal etnis, ruang lingkup administratif maupun ruang lingkup geografis. Penentuan materi sejarah lokal untuk konten aplikasi pembelajaran setidaknya terkait dengan dua aspek batasan lokalitas. Kalimantan Selatan yang merupakan suatu provinsi masuk dalam batasan lingkup administratif, sedangkan masyarakat Kalimantan dan ALRI Divisi IV yang terdiri dari berbagai etnis baik Dayak, Melayu, dan Jawa berkaitan dengan ruang lingkup tempat tinggal etnis. Dengan demikian, konten materi yang disusun dalam aplikasi pembelajaran dapat dikatakan bersifat lokal terkait ruang dan waktu di Kalimantan Selatan.

Penyusunan materi juga mempertimbangkan pendapat Kartodirdjo yang dikutip oleh Syaharuddin (2015: 30) tentang

bagaimana hal-hal ditingkat nasional seringkali kurang dimengerti dengan baik apabila tidak terlebih dahulu memahami peristiwa ditingkat lokal. A.B. Lopian (1980) juga menambahkan bahwa peristiwa yang terjadi pada wilayah dimana kita tinggal mampu memberi kebermaknaan lebih karena terjadi di lingkungan kita sendiri. Tak dapat dipungkiri bahwa pemahaman yang tepat akan unsur-unsur kesejarahan merupakan pondasi untuk memperkuat kebermaknaan yang mampu menumbuhkan sikap patriotik dan cinta terhadap tanah air. Dalam konteks ini, pemahaman tentang peristiwa sejarah di Kalimantan Selatan tentunya akan memperkuat makna bagi peserta didik guna menumbuhkan rasa nasionalisme terhadap bangsa dan negara, khususnya tanah Kalimantan Selatan.

Perancangan aplikasi pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan Intel XDK dengan dukungan perangkat lunak lain yaitu iSpring Suite 8 dan Adobe Photoshop CS4. Perangkat lunak tersebut dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan pengoperasiannya dalam menyusun aplikasi. Sebelum melakukan perancangan, pertama-tama dipetakan dulu *flowchart* yang terdiri dari delapan halaman, yaitu halaman pembuka, halaman utama, halaman kompetensi, halaman materi, halaman tes pemahaman, halaman tentang, halaman bantuan, dan halaman perancang. Hal ini dilakukan agar nantinya ketika mulai merancang aplikasi pembelajaran sudah tergambar konten apa yang dibuat.

Langkah utama dalam merancang aplikasi sesuai dengan panduan dalam Intel XDK dibagi menjadi tiga langkah, yaitu *create*, *develop* dan *build*. Langkah pertama perancangan adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung rancangan aplikasi seperti *background*, *font*, ikon tombol, dan lain sebagainya. Kemudian dilakukan penyusunan materi dan soal dengan bantuan perangkat lunak iSpring Suite 8 dan Adobe Photoshop CS4 untuk pengolahan *background* aplikasi sesuai keinginan. Langkah kedua mulai mengintegrasikan hasil

pengolahan materi dan soal tersebut ke dalam Intel XDK dan membuat rancangan aplikasi sedemikian rupa. Selanjutnya, pada langkah ketiga dilakukan proses *build* aplikasi ke dalam sistem operasi android (.apk) dan sistem operasi iOS (.ipa). Hasil *build* dari Intel XDK kemudian dikirimkan ke email perancang sehingga bisa diunduh ke *mobile smartphone* melalui aplikasi Intel XDK Preview.

Perancangan aplikasi pembelajaran mempertimbangkan beberapa faktor, yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar, karakteristik peserta didik, ketersediaan bahan pendukung, dan kualitas teknis (Nafi'ah, 2012: 31). Melihat dari segi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar, sebelum melakukan perancangan aplikasi pembelajaran terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap kesesuaian kompetensi dasar dan tujuan instruksional dengan materi ajar sehingga dapat dipastikan bahwa konten dalam aplikasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran materi tertentu.

Fleksibilitas materi dalam aplikasi ini dapat dilihat dari kemudahan pengguna mengakses materi yang disiapkan pada halaman materi. Pengguna dapat mempelajari materi yang tersedia dalam aplikasi kapan saja dan dimana saja tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Perancangan aplikasi pembelajaran ini memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada peserta didik untuk mempelajari sejarah lokal menyangkut masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hake yang dikutip oleh Cahyadi (2010) bahwa aplikasi pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi-materi pembelajaran sehingga mereka mampu menyerapnya dengan baik.

Melihat dari segi karakteristik peserta didik, hasil pembagian kusioner tentang penggunaan *mobile smartphone* di kalangan peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik sering menggunakan *mobile smartphone* baik pada saat jam pembelajaran kosong, waktu istirahat, maupun saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini

menandakan jika peserta didik tidak dapat bertahan lama tanpa melakukan pengecekan terhadap *mobile smartphone* yang mereka miliki baik melakukan pengecekan media sosial, *browsing* internet, nonton video, main *game* dan yang lainnya. Oleh karena itu, dengan tingkat penggunaan *mobile smartphone* tersebut dapat dikatakan bahwa perancangan aplikasi pembelajaran bermanfaat mempermudah peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran tertentu.

Aplikasi pembelajaran dirancang seminimalis mungkin guna membuat pengguna dengan mudah mengakses setiap halaman yang tersedia di dalam aplikasi. Tombol navigasi diletakkan di tempat yang sama secara konsisten agar pengguna lebih mudah mencari dan menekannya. Selain itu, *background* aplikasi diberi warna gelap untuk mengurangi penggunaan cahaya yang berlebihan agar tidak mengganggu penglihatan serta memicu pemborosan daya perangkat. Penggunaan Intel XDK sebagai perangkat lunak utama juga merupakan salah satu cara mempermudah pembuatan aplikasi pembelajaran. Intel XDK merupakan perangkat lunak berbasis HTML5 yang diketahui mampu membuat aplikasi yang dirancang dapat menyesuaikan dengan setiap *mobile smartphone* yang memiliki ukuran berbeda-beda, terutama sistem android dan iOS.

Melihat dari ketersediaan bahan pendukung, aplikasi pembelajaran yang dirancang memiliki bahan pendukung yang mudah didapatkan. Bahan-bahan tersebut secara gratis dapat diunduh melalui berbagai situs pencarian seperti *google image* dan lain sebagainya. Untuk mengolah bahan pendukung agar sesuai dengan tampilan aplikasi, peneliti menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS4 mengubahnya ke dalam format .png (*portable network graphics*) sehingga ketika disematkan ke dalam aplikasi akan terlihat transparan dan mudah ditimpali dengan bahan lainnya.

Secara teknis aplikasi pembelajaran ini dirancang dengan prinsip berpusat pada peserta didik (*student active learning design*). Pengguna

dapat mempelajari materi dan melakukan tes pemahaman secara mandiri. Apabila pengguna merasa kurang memahami cara menggunakan aplikasi, disajikan halaman bantuan yang berisi informasi mengenai halaman-halaman yang terdapat dalam aplikasi dan tata cara mengaksesnya. Dengan demikian, aplikasi ini dapat dikatakan memberikan kebebasan secara penuh kepada pengguna untuk mengakses semua halaman baik materi maupun tes pemahaman.

2) Efektivitas Aplikasi Pembelajaran

Pada pengujian efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran dilibatkan peserta didik berjumlah 25 orang yang merupakan campuran dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang ditentukan secara acak. Berhubung desain dalam uji ini mengadopsi *one-group pretest-posttest* maka data yang diperoleh terdiri atas data *pretest* dan data *posttest*. Berdasarkan hasil uji efektivitas diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,32 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 76,80. Selisih nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sebesar 20,48 dengan peningkatan dari hasil kedua tes tersebut sebesar 41,72% sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang mengindikasikan peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan aplikasi pembelajaran.

Pembuktian hipotesis dalam uji efektivitas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 24. Ketentuan pengambilan keputusan hipotesis ini yaitu apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Keputusan tersebut juga bisa ditentukan melalui perbandingan nilai probabilitas (sig.) dengan ketentuan apabila nilai sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima atau apabila nilai sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa perbandingan $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ adalah $-11,058 < -2,064$ sedangkan perbandingan nilai signifikansinya adalah $0,00 < 0,05$. Sesuai dengan hal tersebut diambil

keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan setelah menggunakan aplikasi pembelajaran. Keputusan tersebut bersifat kuat dan positif dengan angka korelasi sebesar 0,729.

Pembuktian lain yang menguatkan hasil uji efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran adalah pendapat yang diberikan peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Data pendapat peserta didik diambil melalui hasil isian mereka pada lembar respon penggunaan berbentuk kuesioner mengadopsi skala Ghuttman. Lembar respon penggunaan yang diisi oleh peserta didik terdiri dari lima pertanyaan dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak". Ketentuan perhitungan lembar respon penggunaan tersebut ialah apabila presentase jawaban "Ya" tiap nomor $\geq 70\%$, maka aplikasi pembelajaran dianggap bagus bagi peserta didik karena memiliki konotasi positif. Sebaliknya apabila presentase jawaban "Ya" tiap nomor menunjukkan $< 70\%$, maka aplikasi pembelajaran dianggap kurang bagus karena berkonotasi negatif.

Data rekapitulasi pendapat peserta didik terhadap aplikasi pembelajaran yang dijabarkan ke dalam tabel 4.15 rata-rata memiliki presentase lebih dari 70%, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi pembelajaran memang efektif digunakan untuk menunjang kegiatan belajar bagi peserta didik. Hubungannya dengan hasil uji efektivitas berupa *pretest* dan *posttest* yang dilakukan adalah pada indikator respon penggunaan aplikasi "kemampuan menambah pemahaman", hasil uji efektivitas menunjukkan korelasi sebesar 0,729 yang artinya bersifat kuat dan positif menambah pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu melalui penggunaan aplikasi pembelajaran. Senada dengan hasil tersebut, presentase pendapat peserta didik pada indikator "kemampuan menambah pemahaman" adalah sebesar 88% sehingga dapat dikatakan pula bersifat positif. Kedua hasil tersebut

mengindikasikan bahwa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu menjadi lebih baik.

Pada dasarnya, aplikasi pembelajaran memiliki manfaat untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi-materi tertentu. Aplikasi pembelajaran merupakan terobosan baru media penunjang kegiatan belajar bagi peserta didik yang memberikan kebebasan mutlak bagi mereka dalam mengoperasikannya. Media berupa aplikasi pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar karena memang tujuan penggunaannya adalah agar peserta didik terlibat dalam pengoperasiannya sehingga kepekaan indera mereka dalam menerima materi menjadi lebih kuat. Hal ini sejalan dengan pendapat Hake seperti dikutip oleh Cahyadi (2003) yang menyatakan bahwa aplikasi yang telah diprogram untuk menunjang kegiatan belajar akan mampu memunculkan pembelajaran interaktif tergantung tujuan penggunaan.

Dale dengan kerucut pengalaman yang dikemukakannya menyebutkan bahwa hal paling kongkret bagi peserta didik dalam belajar menggunakan media adalah pengalaman langsung melalui berbagai alat indera yang mereka miliki (Asyhar, 2012: 49; Musfiqon, 2012: 42). Ketika media yang digunakan mampu merangsang berbagai alat indera peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi, maka berimplikasi pada semakin besarnya kemungkinan informasi tersebut dipahami oleh peserta didik. Kaitannya dengan penelitian, aplikasi pembelajaran yang dirancang merupakan sebuah media yang penggunaannya ditujukan untuk peserta didik sendiri. Dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran, peserta didik menggunakan tangan yang notabene merupakan indera peraba untuk mengklik halaman-halaman di dalam aplikasi. Selain itu, tampilan halaman dalam aplikasi pembelajaran berbentuk visual teks maupun gambar sehingga membutuhkan indera penglihatan guna memahami isi media tersebut.

Hal ini memungkinkan peserta didik mampu menerima dan mengolah informasi dengan lebih baik.

Senada dengan hal tersebut di atas, studi yang dilakukan Mehdipour dan Zerehkafi (2013:93) menyimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran memiliki beberapa keunggulan antara lain konten yang berpusat pada peserta didik, dapat digunakan secara mandiri kapan dan dimana saja, dan mampu menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar. Dengan begitu, peserta didik menjadi lebih mudah dalam menerima dan memahami isi pelajaran. Di sisi lain, Sarraf et al (2012: 31-35) menambahkan bahwa penelitian mengenai aplikasi pembelajaran (*mobile learning application*) menjadi salah satu perhatian utama dalam pendidikan. Hal ini karena aplikasi pembelajaran bermanfaat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi dengan cara yang menarik sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Pradipta (2014) dalam studinya juga menyimpulkan bahwa rancangan aplikasi pembelajaran yang dioperasikan melalui *mobile smartphone* merupakan media penunjang kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat membantu menyampaikan informasi mengenai sesuatu hal. Oleh karenanya, sesuai pula dengan penelitian yang dilakukan Noviana (2016), disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran melalui *mobile smartphone* yang termasuk dalam salah satu jenis *gadget* berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Harapannya baik guru maupun peserta didik mulai menggunakan media berupa aplikasi pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Rangkuman

Perancangan media ini merupakan praktik dari pembahasan bab sebelumnya. Media pembelajaran sejarah yang dirancang di pembahasan ini merupakan media berbasis *mobile smartphone*.

Terdapat berbagai tahapan dalam perancangan media pembelajaran sejarah. Dimulai dari analisis kebutuhan, selanjutnya penentuan media yang akan dibuat melalui konseptualisasi media, perancangan media, ujicoba media, dan evaluasi terhadap media yang telah diujicoba.

Setiap tahapan dalam pembuatan media tersebut memerlukan objek penelitian atau pengkajian untuk memperoleh data terkait kebutuhan media, dan ujicoba media. Berdasarkan data yang diperoleh dari objek pengkajian akan diketahui efektivitas media yang telah dibuat. Analisis efektivitas ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah sesuai dan tepat dengan target kompetensi dalam pembelajaran sejarah.

E. Penutup

1. Evaluasi

Untuk mengetahui pencapaian kompetensi berikut ini evaluasi pada kompetensi ketiga

a) Resitasi

- 1) Lakukan analisis kebutuhan pada sebuah kelas untuk mengetahui materi pembelajaran dan jenis media apa yang harus dibuat
- 2) Buatlah susunan materi yang akan dimuat dalam media dengan memperhatikan; kompetensi, materi pokok pembelajaran, resitasi dan evaluasi yang diperlukan

b) Tes formatif

- 1) Mengapa pengkajian materi penting untuk dilakukan dalam tahap pembuatan media pembelajaran
- 2) Berdasarkan berbagai literatur yang anda baca, jelaskan apa saja yang harus dipertimbangkan dalam penentuan format media pembelajaran yang harus dibuat

- 3) Apasaja perbedaan yang anda temukan antara social media pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif
- 4) Jelaskan apasaja tahapan dalam merancang aplikasi pembelajaran, serta apa saja urgensi dari setiap tahapan tersebut
- 5) Bagaimana tahapan uji coba media yang telah dibuat dan apa urgensi dari setiap tahapan ujicoba yang dilakukan

2. Umpan Balik dan Tindaklanjut

Untuk menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh, diperlukan praktik pembuatan media pembelajaran sejarah dengan ketentuan:

- a) Pilah materi dari satu kompetensi untuk dibuatkan media pembelajaran sejarah;
- b) Buat media dengan format multimedia;
- c) Masukkan unsur sejarah lokal dalam media yang akan dibuat;
- d) Lakukan ujicoba media yang telah dibuat;
- e) Buat analisis dan evaluasi perbaikan yang harus dilakukan terhadap media yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, Mohamad Zaenal Arifin. 2015. "Sejarah Bukan Warisan Melainkan Pembelajaran" *Prosiding, Seminar Nasional dan Pertemuan Asosiasi Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat; hh. 53-64.
- Anonime. <https://internetworldstats.com/stats.htm> diakses pada 18 Agustus 2019.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Briggs, Lesli. 1977. *Instructional Design*. New Jersey: Education Publisher.
- Cahyadi, Veronika. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Cahyadi, Veronika. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Dale, E. 1969. *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Paradima Pembelajaran Kurikulum 2013: Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Gagne, R. M. 1970. *The Conditins of Learning*. (2nd ed). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gordin, D.C. Edelson and R.D. Pea. 1995. "The Greenhouse Effect Visualizer: A tool for the science classroom", *Proceeding of the*

Fourth American Meteorological Society Education Symposium.
Dallas.

Hamalik, Oemar. 2010. Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Hamalik, Oemar. 1982. Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Hamid, Abd. Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Hannafin, Michael, J and Peck Kyle L. 1998. The Design, Development, and. Evaluation of Instruction Software. New Jersey: Macmillan. Publishing Company.

Hasan, S. Hamid. 2012. *Pendidikan Sejarah Indonesia: Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi

Hasan, Said Hamid. 2015. Pendidikan Sejarah Dalam Mempersiapkan Generasi Emas: Suatu Perubahan Paradigma Pendidikan Sejarah Dengan Referensi pada Kurikulum 2013. Banjarmasin: Seminar Nasional dan Pertemuan Asosiasi Pendidik dan Peneliti Sejarah (APPS).

Hergenhahn, B.R. 1988. An introduction to theories of learning. London : Prentice-Hall International.

Hornby, A.S. 2000. Oxford Advanced Learner's Dictionary. New York: Oxford University Press.

Klemens, G. 2010. The Cellphone The History and Technology of the Gadget That Changed the Word. London: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Kochhar, S.K. 2008. *Teaching of History*, terjemahan oleh Purwanta dan Yovita Hardiwati. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Lapian, A.B. 1980. "Memperluas Cakrawala Melalui Sejarah Lokal", *Majalah Prisma*, No. 8, Tahun IX. Jakarta: LP3ES.

- Levie, W.H. & Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational Communication and Technology: A Journal of Theory, Research, and Development*, 30(4), 195-232. Retrieved August 18, 2019 from <https://www.learntechlib.org/p/169277/>.
- Majid, Abdul. 2008. Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar. Kompetensi Guru. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- McCormick P. 1996. Patty McCormick's Pieces of an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos and Behind the Scenes Stories from the Movie, C & T Publishing.
- Mehdipour, Yousef., dan Hamideh Zerehkafi. "Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges", *International Journal of Computational Engineering Research*, Vol. 3, Issue 6, June 2013; pp. 93-101.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Musfiquon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Norhadi, Muhammad. 2012. Pengaruh Gaya Hidup dan Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Gadget. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Noviana, Anita. 2016. "Gadget Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Studi di SMA Negeri 6 Banjarmasin)." *Skripsi*, Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Pradipta, Dimas Yan. 2014. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Digital Dental Anatomi Pada Manusia Bebas *Android*" *Makalah*,

Surakarta: Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Priyadi, Sugeng. 2012. *Sejarah Lokal: Konsep, Metode dan Tantangannya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Robin, Linda. 2001, *Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash*. Elek Media Komputindo. Jakarta.

Rohani, Ahmad *HM dan* Ahmadi Abu. (1995). *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rosch. 1996. *Easy Way to Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.

Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesi Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Sadiman, Arief S., dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.

Sarrab, M., Elgamel, L., & Aldabbas, H. (2012). Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPs)*.3, 4, 31-38.

Superman, Alwi. 1977. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Suryasubrata, Sumardi. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

- Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Syahrudin. 2015. "Transformasi Nilai-Nilai Kejuangan Masyarakat Banjar pada Periode Revolusi Fisik (1945-1950) di Kalimantan Selatan (Studi Etnopedagogi dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan IPS)" *Disertasi*, Bandung: Program Doktorat Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Taufik, Mohammad. 2015. Asal-usul Gadget. [online]. Tersedia pada situs: <http://www.merdeka.com/peristiwa/asal-usul-gadget.html>. Diakses pada Sabtu 16 Januari 2016.
- Turban., dkk, 2002, *Aplikasi Multimedia Interaktif*, Yogyakarta: Paradigma.
- Uno. Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsito, 2012. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan Konstruktivisme Dengan Mengoptimalkan Media Information and Communication Technologies (ICT). Skripsi. Surakarta: UMS (tidak dipublikasikan).
- Widja, I Gde. 1989. *Pengantar Ilmu Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.
- Wikipedia Indonesia. 2016. Pengertian Gadget. [online]. Tersedia pada situs: <https://id.wikipedia.org/wiki/Pengertian-Gawai>. Diakses pada Sabtu 16 Januari 2016.

TENTANG PENULIS



Heri Susanto, S.Pd., M.Pd. merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Lahir di Jangglengan, 2 September 1982. Penulis menempuh pendidikan Strata 1 pada Program Studi yang sekarang menjadi tempat pengabdianya sebagai dosen tahun 2001-2006 dengan skripsi *"Dampak Sosial-Ekonomi Keberadaan Transmigran Terhadap Penduduk Setempat di Desa Kambitin I Kecamatan Haruai Kabupaten Tabalong Tahun 1984-1991"*. Jenjang pendidikan Strata 2 diselesaikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Sekolah Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2012 dengan tesis *"Hubungan Pemahaman Sejarah Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selatan dan Persepsi Terhadap Keberagaman Budaya di Kalimantan Selatan dengan Sikap Nasionalisme Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin"*.

Selain rutinitas akademik sebagai dosen, penulis menghasilkan publikasi dalam bentuk buku, jurnal ilmiah, dan atau, makalah yang dipresentasikan pada berbagai seminar, baik di dalam maupun luar negeri. Misalnya 1) *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran* (Buku, 2014); 2) *Kolonialisme dan Identitas Kebangsaan Negara-Negara Asia Tenggara*, Volume 10, Nomor 2, Desember 2016, *Jurnal Sejarah dan Budaya*; 3) *Perception on Cultural Diversity and Multiculturalism Education* (Proceedings of 1st International Conference on Social Sciences Education, 2017).



Helmi Akmal, S.Pd. merupakan alumni Strata 1 Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin tahun 2018. Lahir di Karatau, 28 Agustus 1995. Saat ini, anak kedua dari pasangan Nurani dan Maskunah sedang menempuh pendidikan jenjang Strata 2 pada Program Magister Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat. Selain rutinitas sebagai mahasiswa pascasarjana, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan ilmiah seperti seminar nasional maupaun internasional, kuliah umum, dan lainnya, dan menghasilkan karya tulis antara lain *"Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas"* (Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah UM Metro, 2018); *"Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone"* (Makalah, International Academic Discourse Education in Malaysia and Indonesia: Communalities and Differences in Teaching and Learning, 2019).