
LANGGONG:

Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora

Volume 2, No 1, 2022, pp. 29-36

Open Access: <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/langgong>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH SMA ISLAM AL AZHAR 9 YOGYAKARTA

Asyhar Basyari¹, Faizal Akhmad Adi Masbukhin²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

² Universitas Terbuka, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received
05 April 2022

Accepted
12 Mei 2022

Available online
30 Juni 2022

Kata Kunci:
Pengembangan, Media,
Android, Sejarah lokal

Keywords:
Media, Development,
android, Local History

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah 1) Menjelaskan media pembelajaran sejarah yang telah digunakan di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta 2) Mengembangkan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Android yang baru 3) Menjelaskan prosedur pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Android untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa 4) Menganalisis efektivitas Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Android dalam meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE untuk desain pengembangan. Pengujian efektivitas media menunjukkan hasil yang menggembirakan, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Android berhasil dalam meningkatkan pencapaian dan kesadaran sejarah para siswa.

ABSTRACT

The objective of this study is to 1) Explain the historical learning media that have been utilized in Al Azhar 9 Islamic High School in Yogyakarta 2) Develop a new Android-based Local Historical Learning Media 3) Elaborate on the procedure for developing the Android-based Local Historical Learning Media to enhance students' historical awareness 4) Analyze the effectiveness of the Android-based Local Historical Learning Media in improving students' historical awareness. The ADDIE method is used for the development design of this research. The effectiveness test results show positive outcomes hence it can be concluded that the utilization of Android-based Local Historical Learning Media is effective in enhancing students' achievement and history.

How to cite:

Basyari, A., Masbukhin, F.A.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Android untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta. *Langgong: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 29-36.

¹ Asyhar Basyari.

E-mail addresses: asyharbasyari@uny.ac.id



PENDAHULUAN

Pendidikan dan proses belajar mengajar bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu belajar untuk mengetahui, belajar untuk bertindak, dan belajar untuk hidup bersama. (Brandon, & Charlton, , 2011), sehingga pendidikan dan pembelajaran menjadi fokus perhatian dari waktu ke waktu. Tujuan dari pendidikan yaitu mendorong siswa untuk memahami asal usul budaya mereka sendiri serta memahami budaya di luar lingkungan sebagai bagian dari proses perubahan budaya dan komunikasi. Kegiatan belajar sangat penting bagi siswa di dalam dunia pendidikan. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk transformasi proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kompetensi pribadi agar berhasil dalam proses pembelajaran. Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, di antaranya adalah guru dan siswa.

Media pengajaran mencakup segala sesuatu yang dipakai untuk membantu proses pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pengajaran dapat berbentuk benda konkrit seperti buku, alat peraga, dan benda-benda real lainnya, serta benda abstrak seperti gambar, grafik, audio, video, dan animasi. Tujuan penggunaan media pengajaran adalah untuk memudahkan pemahaman materi yang diajarkan, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, serta mempermudah guru dalam mengajar materi.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi di Indonesia telah berkembang pesat. Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM). Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan pada pengembangan media pembelajaran yang semakin beragam dan canggih.

Menurut Putra dan Sujatmiko (2020), mobile learning menjadi teknologi pembelajaran berbasis teknologi yang semakin populer di dunia pendidikan. Mobile learning menggunakan smartphone sebagai media pembelajarannya dan mampu mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sehingga memberikan pemahaman yang optimal. Desain media pembelajaran ini terdiri dari unsur teks, audio, video, narasi, gambar animasi, musik, dan interaktif, sehingga mobile learning menjadi media yang menarik bagi siswa. Platform smartphone yang paling efektif dan menarik perhatian siswa dalam media pembelajaran adalah android, karena mudah diakses dan efektif dalam pemanfaatannya (Azmi, Joebagio, & Suryani, 2016; Setiawan & Kusumawijaya, 2019).

Media ini dirancang untuk semua orang, di mana saja dan kapan saja (Azmi, 2016). Pembelajaran seluler adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi seluler secara khusus. Berkat pesatnya perkembangan teknologi seperti smartphone, mobile learning dapat diakses dengan mudah. Smartphone atau telepon pintar

adalah alat komunikasi yang mirip dengan komputer tetapi lebih nyaman dan dapat digunakan di mana saja. Dalam hal ini, smartphone memfasilitasi dapat mendukung pendidikan di Indonesia.

Banyak kenyataan yang terjadi di kalangan siswa SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta masih menggunakan telepon pintar mereka hanya untuk bermain dan komunikasi saja. Tetapi kualitas pembelajaran juga bisa ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran seluler sebagai alat pembelajaran yang bisa mengubah pola pikir siswa tentang belajar di kelas daripada belajar hanya dengan duduk mendengarkan dan mengikuti instruksi guru.

Pemanfaatan pembelajaran berbasis android diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XII di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta terhadap 45 siswa melalui pengamatan menunjukkan 100% siswa memiliki telepon pintar. Selain itu, 90% siswa mengetahui cara menggunakan telepon pintar dengan baik. Berdasarkan hasil analisis pengamatan guru menunjukkan rata-rata hanya menggunakan fungsi media LCD proyektor dan merangkum materi untuk slide powerpoint. Ada juga yang hanya menggunakan modul berbasis LKS. Berdasarkan hasil pengamatan materi pelajaran saat menggunakan LCD proyektor. Siswa biasanya bosan dalam pelajaran yang diajarkan oleh guru yang menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan memahami mata siswaan sejarah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan lebih dikenal dengan penelitian *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2014:407), riset pengembangan ialah studi yang dilaksanakan untuk menciptakan produk spesifik dan menguji kinerjanya. Sejalan dengan pendapat Putra (dalam Gandung, 2014:47), R&D sangat cocok diterapkan untuk melaksanakan riset inovatif dan menemukan model, produk, prosedur baru, dan juga mengevaluasi efektivitas, produktivitas, serta kualitasnya..

Penelitian dan pengembangan pendidikan merupakan langkah yang dilakukan untuk meningkatkan dan menguji hasil penelitian. Hasil dari kegiatan ini tidak hanya berupa objek fisik seperti buku pelajaran, film edukatif, dan lain sebagainya (Borg&Gall, 1983:772). Menurut Richey&Nelson (dalam Sumargono, 2014:82), Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengembangan produk dengan proses pengembangan yang dideskripsikan secara terperinci dan hasil produk yang dievaluasi.

Tahapan dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: 1) penelitian awal, 2) pengembangan media pembelajaran, dan 3) pengujian efektivitas media pembelajaran. Untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran, dilakukan analisis data dengan menggunakan skala Likert yang memiliki rentang 5. Sedangkan untuk menguji efektivitas media, digunakan metode uji T Independent Sample Test.

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta dengan subjek kelas XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol. Peneliti bekerja sama dengan guru dan siswa untuk menciptakan media pembelajaran berkualitas sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran sejarah lokal berbasis android yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Untuk mengevaluasi efektivitas media yang telah dikembangkan, dilakukan pengukuran dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes prestasi dan sikap. Sebelum instrumen tersebut diberikan kepada kelas penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol), validitas dan reliabilitasnya diuji terlebih dahulu pada kelas eksperimen yang tidak berhubungan dengan kelas eksperimen atau kelas kontrol..

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan yang dilakukan pada murid-murid sejarah di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta, penggunaan media pembelajaran sejarah terbilang memuaskan. Guru menggunakan media PowerPoint dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga menerapkan pembelajaran aktif yang berfokus pada siswa dengan menerapkan metode diskusi kelompok.

Berdasarkan pengamatan di SMA Islam Al Azhar 9, terlihat bahwa pemahaman sejarah siswa mengalami penurunan. Kemungkinan hal tersebut dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pengaruh masuknya budaya asing dan penyalahgunaan internet. Di era teknologi yang semakin canggih, semua informasi dapat diakses dengan mudah. Oleh karena itu, perlu adanya penyaringan informasi yang masuk. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembentukan kesadaran sejarah siswa..

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa guru sejarah di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta menginginkan lingkungan pembelajaran yang inovatif, efisien, dan efektif. Meskipun sudah menggunakan media berupa PowerPoint, namun belum ditambahkan media lain yang dapat mendukung pembelajaran di kelas. Laporan siswa juga menyatakan bahwa mereka menginginkan guru untuk menggunakan alat pembelajaran lain di dalam kelas. Selain itu, banyak peristiwa kepahlawanan tokoh-tokoh dalam cerita pembelajaran. Lebih menarik

lagi jika lingkungan belajar yang digunakan dapat merepresentasikan apa yang terjadi secara visual.

Berdasarkan hasil pengamatan, terungkap bahwa kesadaran sejarah siswa di SMA Islam Al Azhar 9 mengalami penurunan. Faktor eksternal seperti pengaruh globalisasi, yaitu masuknya budaya asing dan penyalahgunaan teknologi dan informasi, turut memengaruhi hal ini. Dengan kemajuan teknologi, informasi dapat diakses dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan filter internal untuk menyaring berbagai informasi yang masuk. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembentukan kesadaran sejarah siswa.

Dari sudut pandang guru sejarah di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta, lingkungan pembelajaran yang inovatif, efisien, dan efektif sangat diharapkan. Meskipun sudah menggunakan media seperti PowerPoint, tetapi belum dilengkapi dengan media lain yang dapat memperkaya pembelajaran di kelas. Laporan siswa juga menunjukkan bahwa mereka menginginkan penggunaan alat pembelajaran yang berbeda di dalam kelas. Selain itu, cerita tentang tokoh-tokoh kepahlawanan juga seringkali disajikan dalam pembelajaran. Tentunya, lingkungan belajar yang dapat merepresentasikan secara visual akan lebih menarik bagi siswa..

Kolaborasi antara peneliti dan guru Sejarah SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta telah menghasilkan implementasi atau penerapan media pembelajaran sejarah lokal berbasis android pada kelas eksperimen, yaitu kelas XI MIPA 1. Sementara untuk kelas kontrol, yaitu XI MIPA 3, menggunakan media pembelajaran PowerPoint.

Dari hasil uji T tes prestasi, diperoleh nilai 4,980 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah lokal berbasis android berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah lokal berbasis android efektif.

Sedangkan dari hasil uji T tes sikap, diperoleh nilai 3,988 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah lokal berbasis android berpengaruh positif terhadap kesadaran siswa terhadap sejarah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah lokal berbasis android efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta.

SIMPULAN

Hasil kesimpulan terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran sejarah lokal berbasis android untuk meningkatkan kesadaran sejarah Siswa SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta akan dipaparkan seperti di bawah ini:

1. Proses belajar mengajar di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta cukup baik. Sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar siswa dan guru. Dengan alat ini, guru dapat menyampaikan materi siswaan dengan cukup baik. Guru menggunakan berbagai lingkungan belajar, sehingga menarik perhatian siswa cukup membuat mereka memperhatikan proses pembelajaran. Setiap mata siswaan di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta dilengkapi dengan layar LCD dan laptop yang memungkinkan guru menerapkan pembelajaran yang menarik dalam bentuk slide presentasi powerpoint. Selain itu, guru dapat menayangkan film sejarah kepada siswanya. Media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah tidak hanya sebatas itu saja, guru sejarah SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta juga menggunakan model maket benda bersejarah. Pada saat membuat perangkat pembelajaran tersebut, guru dapat membuatnya sendiri atau meminta siswa membuat sendiri sumber belajar sejarah
2. Media pembelajaran sejarah lokal berbasis android yang dikembangkan peneliti di dalamnya terdapat materi dan gambar mengenai Sejarah Lokal yang ada di Indonesia serta disinkronkan dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) pada materi yang berkaitan dengan sejarah lokal..
3. Pengembangan aplikasi pembelajaran sejarah lokal menggunakan teknologi android dilakukan guna meningkatkan pemahaman sejarah siswa di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta. Beberapa penilaian dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi tersebut. Validasi ahli materi dan ahli media digunakan sebagai penilaian pertama. Ahli materi menilai aplikasi dengan rata-rata nilai validasi 4,375, sedangkan ahli media memberikan nilai rata-rata validasi 4,31. Penilaian kedua dilakukan melalui uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan oleh siswa. Hasilnya menunjukkan nilai rata-rata uji coba satu-satu sebesar 4,267, nilai rata-rata uji coba kelompok kecil sebesar 3,41, dan nilai rata-rata uji coba lapangan sebesar 3,90. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa pada uji coba tersebut, aplikasi pembelajaran sejarah daerah berbasis android dinilai layak sebagai media pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan kriteria penilaian kelayakan, di mana media pembelajaran dianggap layak jika memperoleh nilai minimal "baik".

4. Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan materi sejarah lokal berbasis android meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan materi pembelajaran PowerPoint. Hal ini terlihat jelas melalui hasil perhitungan uji-t dengan nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, penggunaan materi sejarah lokal berbasis android juga membantu meningkatkan kesadaran sejarah siswa yang ditunjukkan dari hasil perhitungan uji-t menggunakan kriteria pencarian menunjukkan bahwa H₀ ditolak turun dengan nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran sejarah lokal berbasis android efektif dalam meningkatkan prestasi belajar dan kesadaran sejarah siswa di SMA Islam Al Azhar 9 Yogyakarta. Kelompok yang menggunakan materi sejarah lokal di Android memiliki hasil belajar dan kesadran sejarah yang lebih baik daripada kelompok yang menggunakan materi PowerPoint.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Azmi, M. (2016, January). Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Masa Depan. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Azmi, M., Joebagio, H., & Suryani, N. (2016). Studi pendahuluan pengembangan aplikasi smartphone sebagai alternatif media pembelajaran sejarah. *Vidya Karya*, 31(1).
- Borg, WR. &M.D. Gall. 1983. *Educational Reseach: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman.
- Brandon, T., & Charlton, J. (2011). The Lessons Learned From Developing An Inclusive Learning AndTeaching Community Of Practice. *International Journal Of Inclusive Education*, 15(1), 165-178.),
- Hamalik, Oemar. 2007. *Metode Belajar dan Kesalahan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hamid, Abd. Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Mahmud dan Ija Sunata. 2014. *Antropologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Setiawan, V., & Kusumawijaya, R. I. (2019). Pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbasis android di kelas X SMK Penerbangan AAG Adisutjipto. *ISTORIA Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 15(1).

- Sumargono. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis Macro Media Flash Untuk Meningkatkan Nasionalisme pada siswaKelas XII IPS SMA Surakarta*. UNS: Tesis.
- Suryomukti, Nuroni. 2013. *Teori-Teori Pendidikan: Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis-Sosialis, Postmodern*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Victor. M, Rosello. 2009. *Culture Awarenes or Culture Aperception is They a Difference*. Small wars Journal.