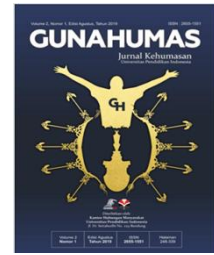




Jurnal Gunahumas

Journal homepage

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/index>



Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Nasionalisme Pada Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Sodonghilir

Fitriyanto¹

Institut Pendidikan Indonesia Garut¹

Email: fitriyantosejarah89@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>The purpose of this research is the development of learning media that can be realized in practice. One of them is the development of mobile learning-based history learning media to increase student nationalism. The research method used is Research & Development (R&D) adapted and modified by Borg & Gall. The research procedure includes 1) a preliminary study, 2) media development, 3) implementation of media use, and 4) product effectiveness test, with XII IPS 1 class as the experimental group and XII IPS 2 class as the control group. Based on the analysis of the effectiveness test results, there is a difference in the results of the attitude scale test on the post-test of the experimental class higher than the control class, proving that the historical learning media products of the Mobile Learning Based Learning Model developed are effective for improving the attitude of nationalism.</i></p> <p>How to cite article Fitriyanto(2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis <i>Mobile Learning</i> untuk Meningkatkan Nasionalisme Pada Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Sodonghilir. Jurnal Gunahumas, Page 55-64</p>	<p>Article History: Received 03 September 2023 Revised 12 November 2023 Accepted 07 December 2023</p> <p>Keyword: <i>Media Development, Mobile Learning, Nationalism</i></p> <p>Paper Type: <i>Research Paper</i></p>

1. INTRODUCTION

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran harus selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Akan tetapi pembelajaran sejarah yang kedudukannya sebagai mata pelajaran pembangun karakter dan sikap nasionalisme siswa pada kedudukannya mulai dianggap kurang penting. Sering kita jumpai jika anak ditanya pelajaran apa yang paling tidak disukai jawabannya adalah sejarah, pelajaran apa yang paling membosankan adalah sejarah, guru apa yang paling tidak disukai adalah guru sejarah dan sebagainya.

Maka berdasarkan fenomena tersebut dari sekian rangkaian proses pembelajaran sejarah jelas ada sesuatu yang salah, pengamatan kami terhadap proses pembelajaran sejarah pada siswa SMA, ditemukan data bahwa sebagian siswa memiliki motivasi dan kompetensi belajar yang rendah.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sodonghilir, peneliti menemukan bahwa selama ini metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada metode ceramah, yakni guru memberikan penjelasan secara verbal, meskipun sebenarnya bisa dilakukan dengan menerapkan metode lainnya. Media pembelajaran kurang dimanfaatkan guru-guru sejarah di SMA Negeri 1 Sodonghilir sehingga dalam menyampaikan pelajaran sejarah kurang menarik bagi peserta didik. Guru mata pelajaran sejarah juga belum menggunakan variasi media, bahkan peta juga jarang digunakan. Kurangnya variasi dalam penggunaan media menyebabkan minat peserta didik terhadap pelajaran sejarah juga kurang (Widya, 1989). Akibatnya, beberapa guru hanya meminta siswa untuk membaca sendiri topik tersebut pada lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket, tanpa menggunakan media lain yang lebih bervariasi.

Kondisi semacam ini mendorong perlu adanya penyusunan rancangan pembelajaran (*Intructional Design*) untuk pembelajaran sejarah yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Adanya bahan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan di berbagai daerah di Indonesia yang nantinya menumbuhkan sikap kepribadian karakter siswa dan nasionalisme Bangsa Indonesia.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, peneliti menganggap bahwa permasalahan mengenai media pembelajaran materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan di berbagai daerah dan perjuangan melalui diplomasi perlu untuk diteliti lebih lanjut. Sehingga dalam pengembangan media ini, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Nasionalisme Pada Siswa Kelas XII-IPS SMAN 1 Sodonghilir".

Pembelajaran Sejarah

Proses pembelajaran sejarah ditentukan oleh tujuan yang akan dicapai oleh kurikulum sejarah. Untuk menjalankan proses pembelajaran sejarah tersedia berbagai metode dan strategi. Penyajian isu kontroversial akan memberikan kesempatan yang besar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya (Hasan, 1995).

Mengutip pendapat Fernand Braudel (Lechte, 2001) memahami sejarah dari sudut waktu. Menurutnya dalam memahami sejarah ada tiga kerangka waktu yakni *event history* (*short term/jangka pendek*), *conjuncture* (*mid term/jangka menengah*) dan *longue duree* (*long term/jangka panjang*). Selain itu sejarah juga dikaji dari sudut ruang yang tidak bisa diabaikan.

Dari pemikiran Fernand Braudel ini, dalam pembelajaran sejarah harus memahami adanya perubahan dalam konsep waktu dan harus disadari oleh siswa. Tidak luput juga untuk memperhatikan perkembangan kekinian yang semakin global di dalam pembelajaran sejarah, sehingga bisa menjadi wahana dalam pengembangan kemampuan intelektual dan kebanggaan masa lampau serta merupakan upaya memperbaiki kehidupan masyarakat dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya.

Model - Model Penelitian & Pengembangan

Terdapat banyak model pengembangan produk yang dicetuskan oleh ahli dalam bidang pendidikan. Dari sekian banyak model pengembangan produk yang populer dan biasa dijadikan rujukan oleh para pengembang adalah model pengembangan Borg dan Gall, Sugiyono, Sadiman, dan Pustekom Depdiknas.

Meskipun setiap suatu rancangan model penelitian dan pengembangan memiliki kekurangan dan kelebihan, akan tetapi model penelitian dan pengembangan Borg & Gall lebih sistematis dan mudah digunakan dalam suatu rancangan penelitian pengembangan. Oleh karena hal tersebut peneliti mengambil model penelitian dan pengembangan model Borg & Gall sebagai model rancangan penelitian dan pengembangan ini. Langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer terdiri dari: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan media, (3) pengembangan produk, (4) uji coba perseorangan, (5) revisi, (6) uji coba kelompok kecil, (7) revisi, (8) uji coba kelompok besar, (9) revisi, dan (10) penyebaran dan pelaporan (Borg & Gall, 1983:95). Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan nanti dapat diharapkan terencana dengan baik dengan adanya model penelitian pengembangan Borg & Gall. Sehingga dengan suatu perencanaan yang baik maka akan diperoleh hasil penelitian pengembangan yang baik pula untuk memproduksi suatu produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau pengantar (Arief S. Sadiman, dkk, 2002). Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut Rohani (1997) "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi".

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar. *Pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. *Ketiga*, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. *Keempat* penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Rivai, 1991).

Mobile Learning

Mobile learning adalah salah satu unsur pendukung dalam proses pendidikan dan pelatihan, dengan menggunakan media yang *mobile*, semacam *PDA*, *Smart Phone*, dan juga *Mobile Phone*. Kata Keegan, dalam *mobile learning* terdapat kenyamanan dalam pemanfaatan fungsi dan kemudahan media atau alat yang digunakan. *Mobile learning (m-learning)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan device (perangkat) bergerak seperti telepon genggam, *PDA*, laptop dan tablet PC, di mana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, di mana pun, kapan pun mereka berada (Darmawan 2014).

Sikap Nasionalisme

Nasionalisme merupakan awal kebangkitan bangsa Indonesia untuk bersatu melepaskan diri dari belenggu penjajahan dan penindasan bangsa asing. Tidak peduli dari suku mana, agama mana, ras mana, dan golongan mana, semua rakyat Indonesia pada waktu itu bersatu dalam semangat kebangsaan membela tanah airnya dari rongrongan bangsa asing.

Melihat kenyataan di atas, sudah jelas nasionalisme memiliki peranan yang sangat besar dalam perkembangan bangsa dan negara Indonesia sejak zaman pergerakan nasionalisme sampai dengan masa kemerdekaan saat ini. Seperti yang dikemukakan Ernest Renan (dalam F. Isjawa, 1991), mengatakan bahwa Nasionalisme merupakan rasa kesadaran yang kuat berlandaskan atas kesadaran akan pengorbanan yang pernah diderita bersama dalam sejarah dan atas kemauan menderita hal-hal itu dimasa depan.

Dari pernyataan di atas, jelaslah bahwa Ernest Renan menyadari betapa pentingnya nilai sejarah dalam perkembangan paham nasionalisme, yang menekankan kepada perasaan senasib, persamaan pengalaman yang dapat membentuk suatu negara yaitu, nasionalisme. Semangat kebangsaan yang memang telah berhasil menyatukan semua elemen bangsa bersatu melawan para penjajah yang menguasai Indonesia ratusan tahun lamanya.

2. METHOD

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Amile dan Reesnes dalam Arsyad (2013), *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sodonghilir. Pelaksanaan studi pendahuluan dilakukan di SMAN 1 Sodonghilir. Uji coba terbatas yang merupakan kelompok eksperimen dilaksanakan di Kelas XII IPS 1.

Uji coba lebih luas baik untuk uji efektifitas atau validasi media yang merupakan kelompok kontrol dilakukan di kelas XII IPS 2 sebagai pertimbangan dipilih sekolah lain agar penelitian ini tidak bersifat semu.

Hasil Penelitian Pendahuluan

Sesuai dengan rumusan masalah yakni kondisi penggunaan media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut. Kendala yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran sejarah di sekolah yakni: Pertama, yang dihadapi oleh guru di sekolah yaitu materi pembelajaran sejarah sangat padat dan banyak sehingga tidak semua materi yang disampaikan kepada siswa dapat diingat dan dipahami dengan baik, maka perlunya sebuah media pembelajaran untuk memberikan dampak positif dalam pembelajaran sejarah seperti memudahkan penguasaan dan pemahaman terhadap materi sejarah yang disampaikan serta memecahkan kebosanan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Belajar dengan

menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar saja, hal ini sesuai dengan pandangan Dale (dalam Arsyad 2013:13) menggambarkan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol perbedaannya. Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Maka dengan adanya media pembelajaran yang dilihat, didengar kemudian diamati sekaligus akan memberikan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

Akan tetapi pada realitanya, guru belum memahami arti penting media pembelajaran dalam kelancaran proses pembelajaran dan sebagai penunjang pemahaman siswa terhadap materi ajar sejarah, mereka hanya mengandalkan sumber dan media seperti buku teks dan dengan metode ceramah seperti yang terdapat di SMA Negeri 1 Sodonghilir.

Kedua, Gagasan pengembangan media pembelajaran sejarah nasional berbasis *Mobile Learning* untuk meningkatkan nasionalisme siswa SMA N 1 Sodonghilir di dukung oleh guru terhadap tujuan pembelajaran sejarah dan berperan dalam meningkatkan nasionalisme peserta didik.

Dari perspektif siswa mengungkapkan bahwa selama ini mereka hanya belajar berdasarkan buku teks kemudian dijelaskan oleh guru di depan kelas, siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, hal ini menimbulkan kebosanan, mengantuk dan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Begitu juga dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya mengandalkan buku teks dan power point saja pada setiap kali pertemuan, hal ini membuat siswa jenuh dan tidak mempunyai ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Dengan adanya Model Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* ini yang digunakan sebagai media dan sumber belajar, selain dapat mengembangkan kognitif siswa, media Model Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* ini diharapkan juga bisa mengangkat kecerdasan afektif siswa yaitu sikap nasionalisme. Siswa dapat melihat berbagai film dokumenter perjuangan di berbagai daerah dalam mempertahankan kemerdekaan kemudian bisa menganalisis berpikir kritis setiap peristiwa dan konflik dengan Belanda. Melalui film-film dokumenter itulah diharapkan dapat meningkatkan nasionalisme peserta didik.

Pengembangan Media Pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning*

Kerangka teoritis yang digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* adalah pembelajaran sejarah yang mengacu pada filosofi konstruktivisme, di mana siswa akan membangun pengetahuan atau memahami sejarah melalui pengalaman sendiri dalam mempelajari sejarah dengan berbagai cara seperti membaca, mendengar, bertanya, menelusuri dan melakukan eksperimen serta mengamati media pembelajaran atau sumber pembelajaran sejarah, maka dalam pandangan konstruktivisme ini peserta didik di harapkan memiliki kemampuan berfikir untuk mengembangkan pengetahuan mereka lalu menyelesaikan setiap persoalan yang mereka hadapi dengan menghubungkan pada pengetahuan yang telah mereka pahami.

Pertama, Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik untuk melatih siswa mengkonstruksi atau mengembangkan pemikirannya dari materi yang ditangkap pada media pembelajaran tersebut kemudian mengimplementasikan atau menghubungkan ke dalam kehidupan mereka. Seperti media Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* yang didalamnya memuat media audio visual. Media ini merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membangun pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sebagaimana yang dikatakan oleh Levie dan Lentz dalam (dalam Sukiman, 2012:38), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan

memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Kedua, dilihat dari segi karakteristik peserta didik. Salah satunya bisa dilihat dari gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta, terdiri dari beberapa tipe diantaranya tipe visual (cara belajar melalui apa yang mereka lihat), pelajar auditorial (cara belajar melalui apa yang mereka dengar) serta pelajar kinestetik (cara belajar siswa lewat gerak dan sentuhan). Dari berbagai tipe gaya belajar ini, penting bagi seorang guru untuk bisa memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran agar memberikan kemudahan peserta didik dalam memperoleh pengetahuannya. Maka salah satu yang bisa dilakukan guru adalah dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran berupa Model Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* serta penggunaan metode kooperatif dalam kegiatan pembelajaran agar seluruh peserta didik dengan bermacam karakteristiknya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas, maka dikembangkanlah media pembelajaran sejarah nasional dengan materi usaha mempertahankan kemerdekaan dan konflik dengan Belanda berupa Model Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* yang dikaitkan dengan metode kooperatif untuk meningkatkan nasionalisme siswa.

Setelah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dilakukan maka langkah selanjutnya adalah merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, Setelah dilakukan analisis, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) terdapat pada SMA kelas XII semester I yaitu pada : Standar Kompetensi (SK) : 2. Menganalisis perjuangan bangsa Indonesia sejak proklamasi hingga lahirnya Orde Baru. Kompetensi Dasar (KD) : 2.1. Menganalisis perkembangan ekonomi keuangan dan politik pada masa awal kemerdekaan sampai tahun 1950.

Dari Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar diatas, maka dijabarkanlah indikator-indikator sebagai berikut seperti : a). Menganalisis kebijakan pemerintah Indonesia pada masa awal kemerdekaan, b). Menganalisis perkembangan situasi politik dan kenegaraan Indonesia di awal kemerdekaan c). Mendeskripsikan konflik Indonesia-Belanda dalam upaya mempertahankan kemerdekaan.

Langkah selanjutnya dari tahap perencanaan adalah merumuskan butir-butir materi, Pada penelitian ini, selain melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk slide pembelajaran sejarah yang dimuat dalam Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning*.

Kemudian langkah selanjutnya dalam tahap perencanaan adalah merumuskan alat pengukuran keberhasilan. Dalam penelitian ini, alat pengukur tingkat keberhasilan siswa terdiri dari tes objektif (untuk mengukur prestasi) , dan pengisian angket skala sikap oleh siswa untuk mengetahui tingkat nasionalisme siswa, hasil pengamatan/observasi dalam kegiatan pembelajaran, serta menyusun instrumen penilaian untuk para ahli .

Tahap terakhir dari perencanaan pengembangan media pembelajaran sejarah adalah Pembuatan naskah program media. Naskah dibuat berdasarkan materi yang akan diajarkan kepada siswa yang dituangkan dalam bentuk silde.

Selanjutnya setelah tahap perencanaan selesai, dilakukanlah produksi media. Tahap produksi dilakukan dengan memasukkan materi yang telah disusun dalam *Storyboard* ke dalam komputer. Data yang dihasilkan selanjutnya diintegrasikan dengan program *Mobile Learning*.

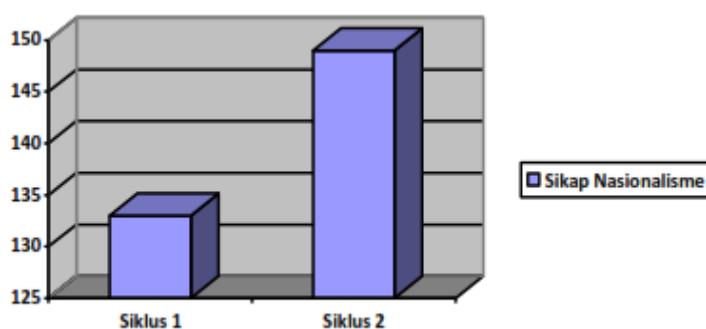
Validasi Media

Untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah di produksi maka dilakukan validasi oleh ahli media pembelajaran. Dalam penelitian ini sebagai validatornya adalah (1) guru sejarah / guru kolaborasi sebagai ahli materi. (2) salah dosen Pendidikan Prodi Sejarah FKIP Universitas Siliwangi sebagai ahli media pembelajaran. (3) uji coba satu-satu pada 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil pada 9 siswa, dan uji coba lapangan pada satu kelas yakni 35 siswa. Dari hasil penilaian serta saran-saran yang diberikan, maka media pembelajaran diperbaiki dengan bantuan ahli media, diantaranya mengubah folder nama file sejarah, beberapa item soal pada kuis diganti ke ranah tipe soal berpikir kritis, dan musik diselaraskan dengan materi. Sedangkan saran dari ahli materi adalah penambahan musik perjuangan dan di dalam film ditambahkan narasi agar lebih komunikatif. Dan saran dari siswa yaitu memperbaiki tampilan slide dalam tayangan agar lebih menarik. Untuk selanjutnya media pembelajaran berupa Model Pembelajaransiap untuk diujicobakan di lapangan kelas sebenarnya dengan 35 orang siswa melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Dari data hasil tes prestasi diperoleh perbandingan tes prestasi belajar sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan tes prestasi belajar pada pre tes dan post tes

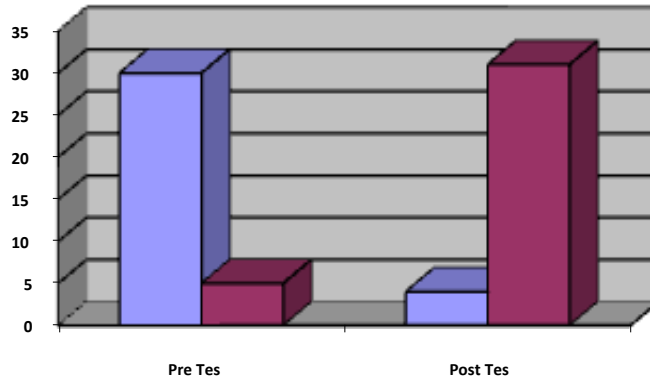
Aspek	Nilai rata-rata Pre Tes	Nilai rata-rata Post Tes	Keterangan
Prestasi belajar sejarah	66 (dengan ketuntasan siswa 17,14%)	83 (dengan ketuntasan siswa 88,57 %)	Kenaikan mencapai 17 dengan kenaikan ketuntasan 71,43 %

Dibawah ini adalah Gambar Grafik Perbandingan Tes Prestasi Belajar Sejarah Siswa dari pre tes dan post tes.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Tes Prestasi Belajar Sejarah Siswa dari pre tes dan post tes.

Sedangkan mengenai hasil angket sikap nasionalisme, berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh data rata-rata angket sikap nasionalisme siswa pada siklus 2 adalah sebesar 149. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari angket kesadaran sejarah siswa pada tahap siklus 1 yaitu 133. Kenaikan itu terjadi sebesar 16. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dengan media Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* yang dikembangkan sesuai dengan penggunaan metode kooperatif tipe NHT.



Gambar 3. Grafik perbandingan nilai rata - rata siklus I dan siklus II

Efektifitas Media Pembelajaran Sejarah Nasional Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Mobile Learning di SMA Surakarta

Untuk menghitung efektifitas media pembelajaran diadakan eksperimen. SMAN 1 Sodonghilir kelas XII IPS 1 dipilih sebagai sekolah eksperimen dan kelas XII IPS 2 sebagai sekolah control. Untuk kelas XII IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dan SMAN 1 Sodonghilir dipilih kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan media power point. Penetapan dua kelas ini dengan cara melalui uji kesetaraan. Uji kesetaraan yang digunakan adalah uji homogenitas. Nilai-nilai yang digunakan untuk uji homogenitas adalah dari nilai pre tes. Nilai-nilai tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus statistik dengan H_0 : variansi populasi homogen dan H_1 : variansi populasi tidak homogen. Setelah dikomputasikan diperoleh kesimpulan bahwa variansi-variansi dari kedua populasi tersebut sama (homogen). Sehingga dikatakan bahwa kelas XII IPS 1 SMA N 1 Sodonghilir mempunyai tingkat sikap nasionalisme yang sama. Jadi apabila kedua kelas diberikan perlakuan dengan media pembelajaran yang dikembangkan dan media power point berbeda hasil prestasi belajarnya itu dikarenakan memang kemampuan berbedanya karena diberikan perlakuan yang berbeda.

Dari hasil uji efektifitas diperoleh prestasi kelompok yang menggunakan media pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* yang dikembangkan lebih tinggi dari pada kelompok yang menggunakan media power point Seperti yang disampaikan Hamalik (1994: 10), pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Peserta didik lebih dapat memahami dan memperoleh informasi yang padat Media pembelajaran berupa Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* ini selain membantu guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, juga memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efisien.

Hasil post test kelas eksperimen (menggunakan media yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan power point). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan analisis melalui uji t. Dari hasil uji t diperoleh $t_{obs} 2,1 > 1,96 = t_{tabel}$ maka ditarik keputusan uji H_0 ditolak dan itu artinya kedua kelompok memiliki sikap nasionalisme yang tidak sama. Uraian tersebut diatas membuktikan bahwa produk media pembelajaran sejarah menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap nasionalisme. Hasil ini juga sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Choiri dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Kompetensi Mengoperasikan Software Desain Grafis Vektor bagi SMK Program Multimedia. Berdasarkan analisis hasil post test diketahui dari 36 peserta didik dalam uji coba lapangan dinyatakan berhasil mencapai ketuntasan belajar sejumlah 36 orang peserta

didik (100%) dengan KKM 70. Keefektifan produk diuji dengan uji t yang menunjukkan $F_{hit} = 2.80 > 1.96 = F_{tabel}$, hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara prestasi yang diperoleh peserta didik yang menggunakan bahan ajar multimedia interaktif dengan peserta didik kelompok lain yang belajar dengan mengikuti presentasi (demonstrasi) guru tanpa disertai bahan ajar.

Asyhar (2012) memaparkan dari aspek empiris, menampilkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Melihat hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada kelas XII IPS 1 SMA N 1 Sodonghilir lebih tinggi dari kelas yang menggunakan media power point pada siswa kelas XII IPS 2, membuktikan memang media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang minim dan kurang tepat dengan karakteristik siswa berdampak pada pembelajaran sejarah yang tidak menarik dan membosankan bagi siswa yang berujung pada hasil belajar sejarahnya menjadi tidak memuaskan. Kemudian, pengembangan media dilakukan melalui prosedur pengembangan yang dimulai dari perencanaan, produksi media pembelajaran berupa Model Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pembelajaran sejarah nasional, dan validasi. Hasil validasi secara keseluruhan menyatakan bahwa media Model Pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diproduksi dan dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

Uji implementasi Model Pembelajaran dalam pembelajaran sejarah nasional pada setiap siklus membawa peningkatan dalam prestasi belajar sejarah siswa dan nilai angket sikap nasionalisme siswa. Sedangkan berdasarkan analisis hasil uji efektifitas, hasil post test kelas eksperimen (menggunakan media yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan *power point*). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan analisis melalui uji t. Dari hasil uji t diperoleh $t_{obs} 2,1 > 1,96 = t_{tabel}$ maka ditarik keputusan uji H_0 ditolak dan itu artinya kedua kelompok memiliki sikap nasionalisme yang tidak sama. Uraian tersebut diatas membuktikan bahwa produk media pembelajaran sejarah menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap nasionalisme.

Media pembelajaran berupa Model Pembelajaran yang dikembangkan dan disandingkan dengan metode kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dalam kegiatan pembelajaran menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik bagi siswa serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran juga tidak terbebani dengan banyaknya materi yang tidak sebanding dengan alokasi waktu yang tersedia. Pembelajaran menjadi dekat dengan realitas. Hal ini dikarenakan adanya pengamatan langsung terhadap materi yang disajikan dalam Model Pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah untuk merekonstruksi sendiri pengetahuannya. Pembelajaran bisa dilaksanakan secara mandiri oleh siswa. Produk pengembangan dari media pembelajaran sejarah nasional memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan software *Mobile Learning* dapat dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya sebagai karya ilmiah, sehingga semakin meningkatkan kualitas media pembelajaran.

5. REFERENCES

- Ahmad, Rohani. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grofindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Borg, W.R. & Gall, MD. (1983). *Educational Research, An Introduction*. Fourth ed. New York & London: Longman.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan ELearning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Trigenda Karya.
- Hasan. (1995). *Pendidikan Sejarah: Kemana dan Bagaimana*. Seminar Asosiasi Guru Sejarah (AGSI). Jakarta 6 Maret 2010
- I Gde Widya, (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah : Sejarah Dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang : Satya Wacana.
- Isjwara, F. (1992). *Pengantar Ilmu Politik*. Bandung: Bina Cipta
- Lechte, J. (2001). *50 Filsuf Kontemporer. Dari Strukturalisme Sampai Postmodernitas*. Yogyakarta : Kanisius.
- Sadiman, Arief, Rahardjo. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suciadi, Andreas. (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi Dengan Flash*. Jakarta: Gramedia
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.