

HISTORICAL LEARNING MEDIA BASED ON MOBILE LEARNING

Andre Mustofa Meihan
Magister of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas
Maret University.
Email: andremustofameihan@gmail.com

Abstract

The selection of instructional media that can be something urgent in the current era of information and communication technology development. The purpose of this study is to determine whether the learning media based on mobile learning can be applied to historical subjects. The method used in this research is literature study. Based on the results of the discussion, it can be concluded that the use of historical learning media based on mobile learning is needed to support the learning process and achieve learning objectives. while answering the question that, mobile learning based learning media can be applied to history subjects.

Keywords: *Media, Mobile Learning, history education.*

MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MOBILE LEARNING

Andre Mustofa Meihan
Program Studi S2 Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret.
Email: andremustofameihan@gmail.com

Abstrak

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi sesuatu hal yang *urgent* di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *mobile learning* sangat dibutuhkan guna menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. sekaligus menjawab pertanyaan bahwa, media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran sejarah.

Kata Kunci : *Media, Mobile Learning, pembelajaran sejarah.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad 21 telah mengubah cara manusia untuk melakukan pekerjaan (Bustanil, Asrowi, & Ardianto, 2019). Perubahan yang terjadi ini akan berdampak pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya Pendidikan. Pendidikan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan kemajuan suatu bangsa. Sehingga pelaksanaan pendidikan yang baik akan membuat kehidupan suatu bangsa menjadi baik pula. Sistem Pendidikan yang dibutuhkan saat ini dituntut untuk memenuhi tantangan yang ada. Inovasi dan kreatifitas sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi dari sebuah pembelajaran (Gunawan, 2011).

Daryanto (2010) dalam (Gunawan, 2011) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah. Dimana dalam pembelajaran sejarah materi sejarah seringkali dihadapkan pada materi yang sulit dan abstrak serta di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga hal tersebut menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa (Suryani, 2016). Padahal pembelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik generasi muda saat ini.

Penggunaan media pembelajaran sejarah di sekolah selama ini masih terbatas hanya pada penggunaan buku teks, LKS, dan Powerpoint yang telah disediakan sekolah. Materi yang diajarkan juga terbatas dan tidak mengeksplorasi sumber-sumber sejarah yang ada disekitarnya. Hal ini tentunya membuat siswa menjadi tidak termotivasi dalam belajar sejarah. Akhirnya, materi yang diajarkan pun akan sulit dipahami oleh siswa dan pembelajaran menjadi tidak efektif. Padahal pembelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat vital dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia untuk mencintai bangsa dan negaranya. Seperti halnya ungkapan yang disampaikan Bung Karno “Jas Merah, Jangan Sekali-kali Meninggalkan Sejarah”, hal ini menandakan bahwa generasi muda harus mencintai sejarah bangsanya dan tidak boleh melupakan sejarah bangsa.

Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. *Mobile learning* adalah media

pembelajaran yang mempergunakan perangkat bergerak seperti handphone, PDA serta tablet PC, sehingga akan memudahkan dalam mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja (Gunawan, 2011). Penggunaan *mobile learning* sebagai media pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk dari pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi yang interaktif sehingga pembelajaran diharapkan lebih efektif dan efisien karena tidak terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran sejarah.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi Pustaka atau biasa disebut dengan pendekatan kepustakaan (*library research*). Menurut Zed (2004) studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian. Sedangkan menurut Nazir (2003), Studi kepustakaan dapat didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi telaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang ingin dipecahkan. Sedangkan pendapat lain mendefinisikan bahwa studi pustaka merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb (Mardalis, 1999). Selain itu, Sugiyono (2012) mendefinisikan studi pustaka sebagai kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Sehingga dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa Jurnal, buku, dan, sumber-sumber data atau informasi yang masih berkaitan dengan penelitian. Pemilihan sumber primer maupun sekunder menjadi sesuatu yang diperhitungkan, karena nantinya sumber-sumber tersebut akan di analisis sesuai keperluan penelitian.

Pembahasan

Proses pembelajaran yang menarik menjadi sesuatu hal yang *urgent* pada era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Dimana pada era globalisasi seperti saat ini proses pembelajaran menghadapi tantangan yang reatif sangat besar, yang kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Priyambodo, Wiyarsi, & Sari, 2012). Lebih lanjut lagi, Bustanil et al. (2019), mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad 21 telah mengubah cara manusia untuk melakukan pekerjaan. Banyak sekali komponen dari pembelajaran yang harus di *upgrade* sesuai dengan perkembangan zaman, salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan dituntut untuk membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Karena pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa (Ali, 2009). Sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran itu sendiri. dimana hal tersebut dilakukan guna terpenuhinya tujuan pembelajaran. Sebelum melangkah lebih jauh lagi, mari kita bahas terlebih dahulu mengenai beberapa konsep media pembelajaran.

Menurut Setyadi (2017) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah bermakna ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Selanjutnya pendapat yang disampaikan oleh Gagne (1992) menjelaskan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen yang berada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pendapat lain mengatakan, media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta bisa merangsang pikiran, perhatian, semangat, juga kemauan siswa dan mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani, 2016). Sedangkan Menurut Sadiman (2010) dalam (Gunawan, 2011) media pendidikan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyaluran pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Kaitanya dengan pembelajaran, Arsyad (2015) dalam (Setyadi, 2017) menjelaskan bahwa media dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Melihat beberapa konsep media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alat mengirim

dan menerima pesan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Penggunaan media pembelajaran seyogyanya disesuaikan dengan kebutuhan yang ada dikelas. Peran media dalam proses pembelajaran menjadi sangat vital, karena selain menjadi alat menyampaikan informasi dalam mengajar, tetapi menjadi salah satu penentu suksesnya proses pembelajaran. Menurut pendapat yang disampaikan Djamarah, (2010) bahwa Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi yang sangat unik dan dapat membantu siswa dalam belajar. Kehadiran, media memiliki arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, sebab dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Ainina, 2014). Karena dalam kurikulum K-13 seorang guru dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif guna proses pembelajaran menjadi lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media yang akan digunakan harus mempertimbangkan berbagai hal. Menurut pendapat (Ali, 2009) ada beberapa faktor dalam memilih suatu media pembelajaran yaitu: a) Adanya keterbatasan sumber setempat. Maksudnya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. b) kemudian apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya. c) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Maksudnya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. d) Efektifitas dalam jangka waktu yang panjang. Sehingga pendapat tersebut dapat dijadikan acuan dalam memilih sebuah media pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Sebab media *mobile learning* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan *mobile learning* sebagai media pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk dari pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi yang interaktif sehingga pembelajaran diharapkan lebih efektif dan efisien karena tidak terbatas ruang dan waktu. Pengembangan media berbasis *mobile learning* akan mampu memenuhi kriteria dukungan terhadap tujuan dan isi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, efisiensi waktu pembelajaran, serta mudah digunakan oleh siswa (Ibrahim & Ishartiwi, 2017).

Dalam sejarahnya belajar dengan menggunakan bantuan perangkat *mobile*, pertama kali muncul di tahun 1970-an dan 1980-an (Prasetyo, 2017). *Mobile learning* adalah media pembelajaran yang mempergunakan perangkat bergerak seperti handphone, PDA serta tablet PC, sehingga akan memudahkan dalam mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja (Gunawan, 2011). Selanjutnya, Ally (2009) dalam (Listyorini & Widodo, 2013) menjelaskan bahwa *Mobile Learning* merupakan penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi mobile agar dapat diakses darimana saja dan kapan saja. Sedangkan Grant, (2019) mengkategorikan definisi *mobile learning* menjadi empat yaitu (1) hubungan dengan pendidikan jarak jauh dan elearning, (2) eksploitasi perangkat dan teknologi, (3) mediasi dengan teknologi, dan (4) sifat nomadik dari pelajar dan pembelajaran. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa *mobile learning* adalah sebuah metode yang menggunakan teknologi devais bergerak tanpa kabel untuk system pembelajaran yang mampu melakukan pengaksesan terhadap lingkungan computer yang memiliki basis laptop (Mulyani, 2014).

Beberapa konsep tersebut menjelaskan bahwa *mobile learning* merupakan media pembelajaran yang mempergunakan perangkat dan teknologi sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut senada dengan pendapat (Ibrahim & Ishartiwi, 2017) yang menyatakan bahwa *mobile learning* secara virtual dapat diakses dari mana saja, dengan menyediakan akses untuk seluruh materi-materi pembelajaran yang berbedabeda. Dengan *mobile learning* pembelajaran akan lebih efektif dan tidak membosankan karena siswa dapat mengakses materi dimana saja. Penggunaan *mobile learning* mampu mendukung konsep pendidikan sepanjang hayat (long life education) (Ibrahim & Ishartiwi, 2017). Berdasarkan pendapat Fatmawati (2015) dalam (Setyadi, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, *mobile learning* memungkinkan adanya lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi secara langsung dan berinteraksi secara informal di antara siswa.

Karakteristik desain *mobile learning* setidaknya terdiri beberapa hal yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: pembelajaran dapat digunakan dalam jarak jauh, mengeksplere perangkat dan teknologi, penggunaan teknologi sebagai media penyampai informasi, dan yang terakhir sifat bergerak dari pelajar serta proses pembelajaran. karena secara umum *mobile learning* ini dapat dikategorikan sebagai perangkat apapun yang

berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, dan dapat dibawa setiap waktu dalam kehidupan sehari-hari, dan yang dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran (Listyorini & Widodo, 2013). Maksud dari karakteristik tersebut adalah yang a) pertama *mobile learning* tentunya mampu mengatasi jarak dalam proses pembelajaran karena mampu digunakan dalam jarak yang jauh, b) yang kedua, pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran merupakan bagian dari pemanfaatan dari teknologi, c) ketiga *mobile learning* mendukung proses pembelajaran dimana saja karena sifat manusia selalu bergerak.

Banyak hal yang tidak bisa terlepas dari *mobile learning* ini salah satunya adalah media seluler dan social media. *mobile learning* ini juga berkaitan dengan penggunaan media seluler dan social media, bahwasannya media seluler dan sosial media selama beberapa dekade terakhir telah menciptakan perubahan signifikan dalam masyarakat, seperti bagaimana kita berkomunikasi dan berkolaborasi, dan dalam belajar dan mengajar (Narayan, Herrington, & Cochrane, 2019). kemudian, ada beberapa perangkat pendukung yang dibutuhkan dalam *mobile learning* ini. karena tanpa adanya Tanpa perangkat *mobile learning* tentunya *m-learning* tidak akan bisa berjalan (Prasetyo, 2017). Sehingga kebutuhan akan perangkat pendukung ini menjadi hal yang wajib disediakan demi berjalannya suatu proses pembelajaran.

Banyak penelitian yang coba menganalisis penggunaan perangkat pendukung *m-learning* ini. seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Crompton & Burke (2018) dengan menganalisis berbagai sumber menyatakan bahwa ponsel dilaporkan sebagai perangkat seluler yang paling sering digunakan (43%). Mobile device (13%), Tablet (9%), iPad (7%), PDA (6%), Audio-players (1%), E-reader (2%), kalkulator grafik (1%), dan i-Touch (4%). Hal ini menunjukkan bahwa potensi penggunaan *mobile learning* sebagai media pembelajaran adalah pilihan yang tepat. Melihat presentase yang ada tersebut dapat ditafsirkan bahwa penggunaan ponsel lebih banyak digunakan karena sifatnya lebih mudah dibawa. Selanjutnya yang kedua adalah mobile device, disusul perangkat-perangkat yang lainnya. Di Indonesia sendiri menurut catatan yang telah dikeluarkan oleh Asosiasi Telepon Seluler Indonesia (ATSI) pada tahun 2013, ada sekitar 195 juta penduduk Indonesia menjadi pelanggan layanan seluler sehingga diprediksi 60% penduduk Indonesia sudah memiliki telepon selular (Gunawan, 2011). Hal ini terbukti

dengan maraknya penggunaan *gadget* dikalangan masyarakat Indonesia dari semua kategori usia dan kasta social.

Mobile learning juga memiliki 4 kemampuan yang unik diantaranya adalah: (1) berbagai konteks, (2) interaksi sosial, (3) interaksi konten, dan (4), menangkap informasi dan memberikan informasi kepada pengguna secara real-time (Danish & Hmelo-Silver, 2020). Keempat kemampuan tersebut apabila ditafsirkan adalah sebagai berikut: a) *mobile learning* dapat memuat berbagai konteks materi pembelajaran, b) yang kedua adanya interaksi social jarak jauh melalui perangkat pendukung, c) yang ketiga adanya interaksi antar konten yang ada dalam *mobile learning*, d) yang terakhir memberikan informasi dan menerima informasi secara tepat dan sesuai waktu. Ditambahkan lagi bahwa keunikan yang dimiliki oleh *mobile learning* ini akan menambah daya tarik dari pembelajaran berbasis *mobile learning*. Apabila kita telusuri lebih jauh lagi, *Mobile learning* ini memiliki beberapa fungsi yang sudah teridentifikasi. Melihat pendapat yang disampaikan oleh Hasan (2010) dalam (Gunawan, 2011) yang menyatakan bahwa *mobile learning* setidaknya juga memiliki tiga fungsi yaitu *supplement* (tambahan), *complement* (pelengkap) dan *substitusi* (pengganti). Pada konsep yang pertama fungsi *mobile learning* sebagai pelengkap menandakan bahwasannya, *mobile learning* tidak menjadi suatu keharusan untuk digunakan sebagai media pembelajaran utama oleh siswa dan siswa boleh memilih sesuai keinginannya serta diperbolehkan mengakses materi dengan cara lain. Fungsi yang kedua berkaitan dengan fungsi *mobile learning* sebagai pelengkap materi yang diajarkan dikelas, serta mampu memberi penguatan dalam menjelaskan materi pelajaran. Hal ini senada dengan pendapat (Gunawan, (2011) yang menyatakan bahwa *mobile learning* dapat berfungsi sebagai penguat (*reinforcement*) atau remedial dan pengayaan (*enrichment*). Selanjutnya adalah analisis fungsi yang ketiga sebagai media pengganti, artinya media *mobile learning* dapat digunakan sebagai media pengganti lain dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kreatifitas dan inovasi seorang guru mata pelajaran. Ketiga fungsi tersebut menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Selain itu ada pendapat lain yang senada, yakni pernyataan dari Rika Mulyati Mustika Sari, (2020) yang menjelaskan bahwa Terdapat tiga fungsi *Mobile Learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai *suplement* (tambahan) yang sifatnya pilihan (*opsional*), *pelengkap* (*komplemen*), atau *pengganti* (*substitusi*).

Setelah melihat fungsi dari *mobile learning* ini, dengan mempelajari lebih jauh lagi *m-learning* ini ternyata juga memiliki manfaat lain. Menurut pendapat dari Prasetyo (2017), menyebutkan bahwa dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan perhatian dan persepsi visual siswa, dilaporkan bahwa banyak siswa ingin membuat atau pun menggunakan bahan belajar yang lebih nyaman, sehingga mereka dapat belajar kapan pun dan dimana pun mereka berada. Melihat pendapat tersebut dapat dianalisis bahwasannya ada kenyamanan yang dialami siswa ketika belajar menggunakan media *mobile learning* ini. Karena *m-learning* ini akan mempermudah interaksi yang terjadi baik antara siswa dengan materi pelajaran, ataupun siswa dengan guru dan sifatnya yang open akses dimana saja dan kapan saja.

Melihat penjabaran tersebut dapat saya analisis bahwa kelebihan dari pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* adalah sebagai berikut: a) yang pertama, pembelajaran berbasis *mobile learning* lebih mudah digunakan karena tidak terbatas jarak dan waktu, b) yang kedua, pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, c) ketiga perangkat pendukung *mobile learning* lebih mudah dibawa kemana saja, d) Materi yang dapat dimasukkan bisa menjadi lebih menarik, e) memberikan informasi secara tepat waktu sesuai kebutuhan, f) dan yang terakhir pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Sehingga pemanfaatan *mobile learning* ini sebagai media pembelajaran sangat diperlukan, sebagai upaya melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Karena pada prinsipnya, Menurut Wilson dan Bolliger (2013) dalam (Ibrahim & Ishartiwi, 2017) *mobile learning* bertujuan untuk mempermudah pembelajar belajar dimana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu yang di miliki.

Kemudian untuk konten pembelajaran yang bisa diterapkan dalam *mobile learning* ini pun beraneka ragam sesuai kebutuhan. Pemilihan materi pelajaran yang akan diintegrasikan kedalam media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan rancangan pembelajaran yang sudah disusun. Dalam peneltian ini, kita akan terfokus pada materi mata pelajaran sejarah yang akan diintegrasikan kedalam media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini. Melihat banyaknya manfaat dan fungsi dari media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini, akan sangat cocok apabila materi-materi dari mata pelajaran sejarah dimasukkan kedalamnya. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini sangat tepat apabila digunakan pada mata

pelajaran sejarah. Dimana dalam pembelajaran sejarah materi sejarah seringkali dihadapkan pada materi yang sulit dan abstrak serta di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga hal tersebut menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa (Suryani, 2016). Materi yang seringkali sulit diajarkan tersebut tentunya akan membuat siswa malas dalam belajar mengenai sejarah. Padahal pembelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia untuk cinta tanah air dan mampu menjaga kedaulatan bangsa dan negara dimasa mendatang. Seperti halnya ungkapan yang disampaikan bung karno “Jas Merah, Jangan Sekali-kali Meninggalkan Sejarah”, hal ini menandakan bahwa generasi muda harus mencitai sejarah bangsanya dan tidak boleh melupakan sejarah bangsa. Namun kenyataan disekolah banyak pembelajaran sejarah yang tidak efektif, karena penggunaan media pembelajaran di sekolah kebanyakan masih menggunakan media powerpoint dan buku pelajaran cenderung membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar sejarah. Di tambah banyaknya materi yang sifatnya masih abstrak dan susah dimengerti membuat tuuan pembelajaran tidak dapat tercapai. Pendidikan sejarah yang diajarkan di sekolah juga masih berkuat pada pendekatan cronicle dan cenderung menuntut anak agar menghafal sesuatu peristiwa (Magdalia Alfian, 2011). Padahal Pendidikan sejarah merupakan sarana yang sangat penting dalam penanaman nilai - nilai nasionalisme dan perjuangan bangsa (Magdalia Alfian, 2011).

Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menjadi salah satu solusi mengatasi permasalahan tersebut. Karena sudah banyak penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Asmi, dkk (2019), yang berjudul pengembangan model *mobile learning* berbasis aplikasi *android* pada mata kuliah sejarah ASEAN menghasilkan media pembelajaran yang memiliki efektifitas yang baik untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran/perkuliahan secara mobile. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mohd Paris Saleh & Saedah Siraj, (2016) yang berjudul analisis keperluan pembangunan model pengajaran *m*-pembelajaran mata pelajaran sejarah sekolah menengah, yang bertujuan untuk menyelidiki pandangan guru tentang perlunya mengembangkan model pengajaran *M-Learning* berdasarkan metode penyelidikan untuk mata pelajaran sejarah sekolah menengah. Mohd Paris Saleh & Saedah Siraj menggunakan metode survey di antara 120 guru Sejarah untuk menyelidiki

kebutuhan *m-learning*. dan hasil penelitian ini adalah adanya keperluan yang mendesak terhadap penggunaan *m-learning*.

Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2017), yang berjudul komik digital berbasis android (*m-learning*) dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran budaya. Masalah yang dicoba diangkat dalam penelitiannya diawali dari pembahasan mengenai era globalisasi. Dimana era globalisasi saat ini menunjukkan perkembangan yang sangat cepat di bidang teknologi dan pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut juga mempengaruhi perkembangan pendidikan khususnya di bidang mata pelajaran sejarah (Prasetyo, 2017). Hasil dari penelitiannya menunjukkan bagaimana media pembelajaran yang lebih atraktif dan tentunya bisa dibawa kemana-mana (*mobile*) membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi khususnya mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *mobile learning* sangat dibutuhkan guna menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Krotov (2015) dalam (Grant, 2019) menegaskan bahwa pembelajaran bergerak dapat mengatasi sejumlah masalah pendidikan yang dihadapi individu dalam generasi milenial. Dan hal ini pun sekaligus menjawab pertanyaan bahwa, media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran sejarah. Karena pada hakekatnya *mobile learning* digunakan sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *mobile learning* sangat dibutuhkan guna menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Dan hal ini pun sekaligus menjawab pertanyaan penelitian, bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran *mobile learning* merupakan media pembelajaran yang mempergunakan perangkat dan teknologi sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelebihan dari pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* adalah sebagai berikut: a) yang pertama, pembelajaran berbasis *mobile learning* lebih mudah digunakan karena tidak

terbatas jarak dan waktu, b) yang kedua, pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, c) ketiga perangkat pendukung *mobile learning* lebih mudah dibawa kemana saja, d) Materi yang dapat dimasukkan bisa menjadi lebih menarik, e) memberikan informasi secara tepat waktu sesuai kebutuhan, f) dan yang terakhir pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Daftar Pustaka

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 11–18.
- Asmi, A. R., Novemy, A., Surbakti, D., & Hasan, Y. (2019). Pengembangan Model Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android pada Mata Kuliah Sejarah ASEAN. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 5(1), 30–40.
- Bustanil, M., Asrowi, & Ardianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/JTP.V21I2.11568>
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers and Education*, 123(September 2017), 53–64. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.007>
- Danish, J., & Hmelo-Silver, C. E. (2020). On activities and affordances for mobile learning. *Contemporary Educational Psychology*, 60(November 2019). <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101829>
- Djamarah, S. B. (2010). *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R. M. (ed). (1992). *Instrucional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Grant, M. M. (2019). Difficulties in defining mobile learning: analysis, design characteristics, and implications. *Association for Educational Communications and Technology*, 361–388.
- Gunawan, I. (2011). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Fisika Sebagai Media Pembelajaran Pendukung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 12(2), 123–132.

- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
<https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792>
- Listyorini, T., & Widodo, A. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.24176/simet.v3i1.85>
- Magdalia Alfian. (2011). Pendidikan Sejarah Dan Permasalahan Yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, III(2), 1–8. <https://doi.org/10.30595/jkp.v3i2.643>
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mohd Paris Saleh & Saedah Siraj. (2016). ANALISIS KEPERLUAN PEMBANGUNAN MODEL PENGAJARAN M-PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SEJARAH SEKOLAH MENENGAH. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, Bil. 4(4), 12–24.
- Mulyani, N. (2014). Mobile Learning Sebagai Teknologi Sistem Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(m-learning), 26–30.
- Narayan, V., Herrington, J., & Cochrane, T. (2019). Design principles for heutagogical learning: Implementing student-determined learning with mobile and social media tools. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(3), 86–102.
<https://doi.org/10.14742/ajet.3941>
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prasetyo, A. A. (2017). Komik Digital Berbasis Android (M- Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 316–327.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JURNAL KEPENDIDIKAN*, 42(2), 99–109. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i2.2236>
- Rika Mulyati Mustika Sari, N. P. (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning dan VR-Learning). *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 107–115. <https://doi.org/10.35569>
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana

Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87–92.

<https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.

<https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>

Zed, M. (2004). *Metode peneletian kepustakaan*. jakarta: Yayasan Obor Indonesia.