



### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 KELAS X SMKN 1 KOTA SERANG

Dina Kamila\*, Yuni Maryuni

dinakamilao@gmail.com (\*)

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Raya Palka No. Km 3, Kabupaten Serang, 42124 Indonesia.

Article history:

Received 7 April 2023; Revised 2 June 2023; Accepted 26 June 2023; Published 30 June 2023

**Abstract:** The purpose of this development research is to describe procedure for developing learning media based on mobile learning in the study of national movement material for class X Vocational High School 1 Serang City, the second is to describe the results of the feasibility test for mobile learning-based learning media in the study of national movement material for class X Vocational High School 1 Serang City. The research method used is Research and Development (R&D) with reference to the (Walter & Gall D. Meredith, 1983) development model which simplifies the seven stages as follows: 1) Research and information collection, 2) Planning, 3) Develop preliminary form of product, 4) Preliminary field testing, 5) Main product revision, 6) Main field testing, 7) Operational product revision. The results of the feasibility of mobile learning-based learning media can be seen in the results of validation by a team of material experts, media and training as well as students' answers on limited product tests. This research shows that the mobile learning-based learning media can be used as an additional learning resource for students in history learning media with national movement material for class X Vocational High School 1 Serang.

**Keywords:** Learning media; mobile learning; history education.

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada kajian materi pergerakan nasional kelas X SMKN 1 Kota Serang, kedua mendeskripsikan hasil uji kelayakan Pembelajaran berbasis media *mobile* dalam ilmu pembahasan pergerakan nasional kelas X SMKN 1 Kota Serang. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan mengacu kepada model pengembangan (Walter & Gall D. Meredith, 1983) dimana didalamnya disederhanakan tujuh tahapan sebagai berikut: 1) *Research and information collection*, 2) *Planning*, 3) *Develop preliminary form of product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main product revision*, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*. Adapun hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat dilihat pada hasil validasi oleh tim ahli materi, media dan pelatihan serta jawaban peserta didik pada tes produk terbatas. Hasil peneliti

an media pembelajaran berbasis mobile learning dapat dijadikan sebagai sumber belajar tambahan bagi peserta didik pada media pembelajaran sejarah dengan materi pergerakan nasional kelas X SMKN 1 Kota Serang.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran, mobile learning, pendidikan sejarah*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengarah pada digitalisasi saat ini semakin pesat. Di era digital saat ini, masyarakat cenderung memiliki gaya hidup baru yang sama sekali tidak bisa dipisahkan dari perangkat elektronik. Teknologi adalah alat yang dapat membantu kebanyakan orang, bagaimana membuat tugas dan pekerjaan sehari-hari menjadi lebih mudah (Setiawan, 2017). Perkembangan teknologi tersebut juga memasuki ranah pendidikan salah satunya di sekolah kejuruan/SMK, sehingga mata pelajaran yang diajarkan di SMK sendiri harus mampu menyesuaikan dengan tantangan di era globalisasi, hal ini sejalan dengan Kurikulum 2013. Penerapan IPTEK salah satunya dilakukan dengan cara membuat inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang tetap memegang teguh jati diri bangsa. Salah satu pembelajaran yang dapat memupuk jati diri bangsa pada peserta didik yaitu dengan mempelajari sejarah.

Kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah berperan strategis dalam pembentukan karakter peserta didik. Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah khususnya di SMK N 1 Kota Serang. Peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari sejarah karena hanya terfokus untuk menghafal waktu dan tempat peristiwa sejarah dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Di era normal, guru menggunakan karton sebagai media pembelajaran yaitu dengan cara memberikan penugasan kepada peserta didik sebagai peta konsep materi yang akan dipelajari. Sedangkan di era pandemi saat ini dengan adanya pembelajaran *daring*, guru mulai menggunakan *Power Point* sebagai media untuk menyampaikan materi tetapi peserta didik menginginkan media pembelajaran berbasis *audio-visual*. Sedangkan media pembelajaran yang selama ini digunakan masih banyak menampilkan visualisasi berupa teks dan gambar.

Media Pembelajaran berupa *Power Point* diberikan oleh guru kepada peserta didik melalui Aplikasi media sosial *WhatsApp* sedangkan untuk penjelasan yang diberikan oleh guru disampaikan melalui pertemuan tatap muka di *Google Meet* dan untuk pengiriman tugas dan absensi, guru memanfaatkan Aplikasi *Google Classroom*. Dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan *Google Classroom* agar peserta didik dapat mengerjakan soal. Adapun beberapa permasalahan yang ada pada pembelajaran secara *daring* yang dilaksanakan menurut hasil wawancara peserta didik yaitu : 1) akses *Google Classroom* yang rumit, untuk dapat mengakses dan bergabung dalam *Google Classroom* peserta didik diharuskan untuk memasukkan kode grup kelas. Kode tersebut diberikan oleh guru atau pihak sekolah. Jika peserta didik tidak mendapatkan kode akses tersebut maka peserta didik tidak dapat menggunakan *Google Classroom* dalam pembelajaran *daring*. 2) Tampilan dan fitur yang disajikan dari *Google Classroom* kurang menarik dikarenakan warna pada *background* dominan putih serta tidak adanya animasi. 3) *Google Classroom* hanya dapat di akses secara *online* dan tidak dapat di akses secara *offline*. Peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran berbasis *offline* ini dimaksudkan agar jika terkendalanya sinyal yang buruk dan menghemat pemakaian kuota internet, peserta didik masih dapat mengakses media pembelajaran tersebut

tanpa adanya hambatan. 4) Perlunya video dalam media pembelajaran, dikarenakan dalam pembelajaran melalui *Google Classroom* tidak adanya penyajian video. 5) Untuk sumber belajar peserta didik hanya menggunakan buku paket, akan tetapi didalam buku paket tersebut hanya menyajikan materi hingga masa Kerajaan Islam saja tidak sampai pada materi Pergerakan Nasional serta tidak adanya unsur sejarah lokal. Bapak Rohmatul Fajri selaku guru sejarah di SMKN 1 Kota Serang berpendapat perlunya sumber media tambahan untuk menyajikan materi Pergerakan Nasional terkait pembahasan materi Pergerakan Nasional yang cukup banyak dan jenjang waktu pembelajaran yang singkat yaitu materi tersebut terkadang tidak dapat tersampaikan dikarenakan sudah mendekati ujian akhir semester. Untuk dapat tersampaikan secara menyeluruh maka perlu adanya media tambahan dengan penyajian fitur yang menarik sehingga peserta didik bisa mandiri dalam belajar dan tetapi tetap diawasi oleh guru.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka peneliti berupaya mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* Menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam Kajian Materi Pergerakan Nasional di SMKN 1 Kota Serang. Adapun alasan pemilihan *mobile learning* ini dikarenakan sebagai media pembelajaran tambahan bagi peserta didik dalam mengolah dan memanfaatkan perkembangan teknologi secara efektif dan positif terkhusus dalam pembelajaran sejarah yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya oleh Tri Dewi Nugraheni 2017 dan Mia Fitriani 2019 yang menunjukkan bahwa *mobile learning* efektif dalam membantu siswa untuk belajar sejarah. Selain itu, peneliti sengaja menggunakan *Articulate Storyline 3* karena *software* ini memiliki keunggulan berupa *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui *template* yang dapat di publish secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk *web personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)* seperti yang telah ditunjukkan oleh para peneliti sebelumnya (kutipan 1, kutipan 2, kutipan 3, dst). Dengan demikian, kombinasi *mobile learning* dengan *Articulate Storyline 3* dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah seperti yang akan kami jabarkan lebih lanjut dalam penelitian ini.

## METODE

Dalam prosedur penelitian pengembangan ini metode yang diterapkan yaitu metode penelitian pengembangan yang digambarkan oleh (Walter & Gall D. Meredith, 1983). Dikarenakan model ini memiliki langkah-langkah cukup ideal karena dalam langkah pengembangannya dilakukan pengujian sebanyak tiga kali untuk menghasilkan produk yang baik atau andal mulai dari uji lapangan terbatas hingga uji lapangan lebih luas sehingga menghasilkan produk pengembangan yang layak (Sanjaya, 2013).

Adapun sepuluh tahapan yang dijabarkan oleh (Walter & Gall D. Meredith, 1983) peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 7 langkah saja dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya sehingga ikut membatasi ruang gerak hal ini sama dengan pendapat Borg and Gall (Hasyim, 2016). Adapun langkah-langkah dari penelitian dan pengembangan didalam penelitian ini adalah:

### 1. *Research and information collection*

Dalam pengumpulan informasi data guna mencari permasalahan yang ada disekolah hal tersebut didapatkan dari studi literasi dan studi lapangan yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 pada semester ganjil di SMKN 1 Kota Serang dengan estimasi waktu penelitian dari 12 Oktober – 12 November 2021. Untuk pengumpulan data studi lapangan ini dilakukan dengan cara yaitu menganalisis permasalahan melalui observasi, wawancara dan

penyebaran angket kepada peserta didik, menganalisis potensi yang dimiliki oleh sekolah, serta menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran sejarah. Lalu untuk sumber literasi dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan sumber pustaka baik dari buku, jurnal, skripsi, tesis maupun disertasi terkait dengan penelitian ini.

## 2. *Planning*

Didalam perencanaan ini dilatarbelakangi adanya permasalahan di lapangan. Pada tahap kegiatan ini adapun pelaksanaannya yaitu berfokus pada analisis masalah yang ada di kelas maupun masalah yang dihadapi oleh guru. Adapun analisis yang di kaji yaitu :

### a. Analisis Kurikulum

Pada pelaksanaan kegiatan yang dilakukan ini yaitu menganalisis kurikulum. Kegiatan analisis memiliki tujuan menganalisis Kurikulum yang sedang dijalankan oleh sekolah sebagai tempat penelitian, ini dimaksudkan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu kurikulum 2013.

### b. Analisis Peserta didik

Analisis pada peserta didik merupakan suatu ranah mengetahui lebih dalam karakteristik peserta didik di SMKN 1 Kota Serang, analisis ini diperlukan karena untuk mengetahui lebih dalam karakter peserta didik saat belajar terutama pada saat pembelajaran sejarah. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara peserta didik dan pengembangan media pembelajaran ini yang akan diimplementasikan kepada peserta didik sesuai dengan hasil yang diharapkan.

### c. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini dilaksanakan dengan maksud untuk mendeskripsikan permasalahan dihadapi oleh peserta didik serta diimbangi dengan adanya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan tersebut yaitu dengan mengetahui kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan tersebut.

## 3. *Develop preliminary form of product*

Pengembangan produk awal merupakan sesuatu skema produk berupa media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* didalamnya didesain dengan beberapa komponen berupa teks, gambar, animasi, audio dan video. Adapun terdapat dua langkah yaitu:

### a. Desain Program

Desain program dibuat untuk mendeskripsikan alur program media pengembangan berbasis *Mobile Learning* yang berupa bagan didalamnya berupa gambaran urutan proses langkah-langkah pembuatan suatu program aplikasi *Mobile Learning* dengan menggunakan *Corel Draw X7* dan *Articulate Storyline 3*.

### b. Desain Produk

Adapun desain produk media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sejarah SMK kajian materi Pergerakan Nasional kelas X.

## 4. *Preliminary field testing*

Setelah media selesai pada tahap penyusunan program dan desain, maka tahap selanjutnya validasi tim ahli baik media, materi dan ahli pendidikan (guru). Tujuan dari validasi ini dapat mengetahui bagaimana aplikasi media pembelajaran tersebut dapat memenuhi kriteria atau belum memenuhi kriteria sebagai pengembangan media pembelajaran yang nantinya akan diaplikasikan di kelas.

Teknik analisis jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa umpan balik dan masukan dari dosen berpengalaman yaitu tim ahli materi, ahli media dan pendidikan (guru) dan peserta didik kemudian diambil, hanya sedikit yang diperlukan untuk mengembangkan/memperbaiki produk media pembelajaran ini. Angket yang berupa pernyataan atau kalimat, kemudian diubah menjadi angka, diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli pendidikan (guru). Adapun kategori rumusan yang diimplementasikan untuk menghitung uji ahli dengan menggunakan teknik pengolahan data menurut (Purwanto, 2009) sebagai berikut:

$$NP: \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Presentasi sikap uji ahli setiap indikator
- R = Skor mentah yang diperoleh
- SM = Skor maksimal ideal

Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan pedoman yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Kategori Interpretasi**

Presentase Pencapaian	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

(Sumber: Ridwan, 2018)

5. *Main product revision*

Setelah dilaksanakannya validasi oleh para tim ahli (materi, media dan pendidikan atau guru), selanjutnya ada beberapa saran dan masukan yang diberikan guna merevisi dan memperbaiki produk media berbasis *Mobile Learning* ini sehingga media *Mobile Learning* perlu adanya perbaikan sebelum dilaksanakan uji coba terbatas kepada peserta didik di kelas yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

6. *Main field testing*

Setelah produk media pengembangan sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari tiga tim ahli selanjutnya pelaksanaan uji coba produk terbatas kepada peserta didik. Adapun Uji coba produk terbatas dilakukan di SMKN 1 Kota Serang kelas X Tata Busana dan X Tata Boga dengan sampel berjumlah 50 orang peserta didik. Menurut Borg and Gall (dalam Mulyatiningsih, 2013) pelaksanaan uji coba produk di dalam kelompok terbatas jumlah sampel peserta didik yang optimal antara lain 20-50 orang. Serta merujuk kepada pendapat (Sugiyono, 2017) terkait ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara

30 hingga 500. Kesimpulannya mengenai uji coba terbatas ini adalah suatu pengujian yang dilakukan terkait tanggapan respon penilaian peserta didik mengenai media pengembangan pembelajaran berbasis *Mobile Learning* yang direvisi serta dinyatakan sangat layak dimana sebelumnya sudah diuji cobakan oleh validasi ketiga tim ahli.

Pada penilaian angket ini akan diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* tersebut. Uji coba ini dilaksanakan di kelas X Tata Busana dan X Tata Boga SMKN 1 Kota Serang dengan mengisi kuesioner berupa angket berbentuk skala likert dengan kriteria rentang 1 (satu) sampai 5 (lima) dalam rinciannya yaitu: 5 sangat setuju, 4 setuju, 3 kurang setuju, 2 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju. Data angket ini nantinya akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP: \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Presentasi sikap siswa setiap indikator  
 n : Jumlah skor perolehan siswa untuk setiap indikator  
 N : Jumlah skor total untuk setiap indikator

(Sumber: Arikunto, 2012)

Selanjutnya, hasil perhitungan mengenai presentasi sikap siswa terhadap setiap indikator diinterpretasikan secara kualitatif dengan mengacu pada panduan di Tabel 1.

#### 7. *Operational product revision*

Selanjutnya untuk tahapan terakhir yaitu revisi produk. Untuk hasil dari angket respon peserta didik tidak terdapat revisi produk, peserta didik memberikan positif dan dapat diterima dengan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan berdasarkan atas prosedur pengembangan yang mengacu kepada metode penelitian (Walter & Gall D. Meredith, 1983). Dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan maksud untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dalam kajian materi pergerakan nasional untuk kelas X SMKN 1 Kota Serang. Karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan di SMKN 1 Kota Serang didasari atas analisis angket kebutuhan peserta didik yaitu peserta didik berkeinginan adanya media pembelajaran tambahan terkait sajian video, peta sejarah serta media yang menarik dan tidak menyulitkan peserta didik. Penggunaan pengembangan media pembelajaran dimaksud agar peserta didik dapat belajar sejarah kapanpun dan dimanapun tanpa terkendalanya sinyal maupun kuota internet. Serta perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai sarana tambahan bagi guru dan peserta didik.

### Uji Validitas Produk

Dari adanya masukan terkait karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan di SMKN 1 Kota Serang oleh karena itu perlu dikembangkan pembelajaran berbasis *Mobile Learning* yang

bertujuan memberikan informasi antara sumber belajar kepada peserta didik dengan memanfaatkan aspek pembelajaran berbasis digital sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi dua tim ahli materi penelitian ini yaitu Bapak Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, M.Pd selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Bapak Rikza Fauzan M.Pd selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu dengan hasil validasi aspek efektifitas 91,11% ahli materi 1 dan 93,33% ahli materi 2 (Lihat Tabel 3). Dari delapan aspek pengujian setelah dijumlahkan dan mendapatkan hasil yaitu masuk ke dalam kriteria “sangat layak” dengan diperkuat dari adanya saran dan masukan berupa dapat diujicobakan di lapangan karena sesuai dengan hasil tersebut sesuai dengan penilaian oleh ahli materi.

Untuk validasi ahli media terkait aspek efektifitas 93% dan dapat dikatakan layak dengan diperkuat dari adanya saran dan masukan bahwa keseluruhan pengembangan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* sudah layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Lihat Tabel 4). Menurut Bapak Atep Iman, M.Pd dan Bapak Arif Permana Putra, M.Pd dilihat dari sisi pengembangan media pembelajaran, media sudah dapat diimplementasikan dalam tren pembelajaran saat ini, karena dapat dilakukan secara *Mobile*. Adapun tambahan mengenai ini yaitu dengan adanya hasil validasi ahli pendidikan terkait media dapat mendorong terjadinya interaksi peserta didik dengan sumber belajar dengan hasil 88,23% dan 80% dikategorikan sangat baik/layak terkait aspek efektifitas pembelajaran di kelas (Lihat Tabel 5). Adapun masukan menurut Bapak Rohmatul Fajri sebagai ahli pendidikan yaitu media yang disajikan sudah cukup menarik untuk diterapkan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran tambahan guna mendorong terjadinya interaksi antara sumber belajar kepada peserta didik dengan hasil validitas 86% dengan kategori Sangat Layak. Hal tersebut selaras dengan pendapat menurut (Arsyad, 2017) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan berupa informasi yang memiliki dan mengandung tujuan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan materi/bahan ajar secara fisik, yang dapat digunakan untuk mengelola hubungan yang efektif dan efisien antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran, guru-siswa dan isi pengajaran.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

Validator	Presentase	Kriteria
Tim Ahli Materi 1	91,11%	Sangat Layak
Tim Ahli Materi 2	93,33%	Sangat Layak

(Sumber: Pengelolaan Data Hasil Validasi Tim Ahli Materi, 2021)

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

Validator	Presentase	Kriteria
Tim Ahli Media 1	88,23%	Sangat Layak

Tim Ahli Media 2	80%	Layak
------------------	-----	-------

(Sumber: Pengelolaan Data Hasil Validasi Tim Ahli Media,2021)

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pendidikan**

Validator	Presentase	Kriteria
Tim Ahli Pendidikan	86%	Sangat Layak

(Sumber: Pengelolaan Data Hasil Validasi Tim Ahli Pendidikan,2021)

### Desain Pengembangan Produk

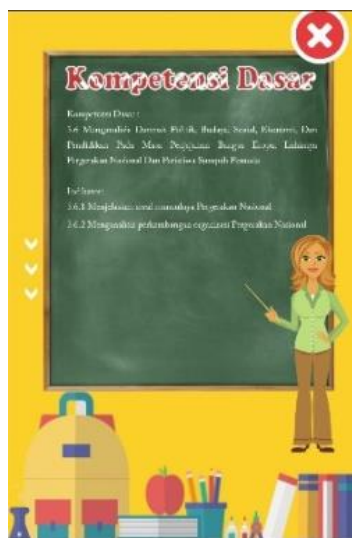
Adapun desain produk media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sejarah SMK kajian materi Pergerakan Nasional kelas X yaitu: 1. Tampilan Cover Media (Pada tampilan awal pembuka aplikasi terdapat cover atau halaman depan media *Mobile Learning* yang didalamnya terdapat judul materi, *icon* menu, *icon* informasi pengembangan aplikasi, animasi gambar serta terdapat audio pembuka) (Lihat Gambar 1). 2. Menu Utama (Menu utama merupakan bagian awal, di dalamnya terdapat *icon* tombol menu kompetensi, video sejarah, materi, *quiz*, peta sejarah, ensiklopedia sejarah (Lihat Gambar 2). 3. Menu Kompetensi Dasar (Menu kompetensi merupakan rincian penjelasan kompetensi dasar dan indikator materi Pergerakan Nasional yang akan diberikan) (Lihat Gambar 3) 4. Menu Video Sejarah (Menu video sejarah merupakan pemaparan materi yang disajikan berbasis video mengenai masa Pergerakan Nasional dengan penyajian video sejarah nasional maupun lokal (Banten) (Lihat Gambar 4). 5. Menu Quiz (Menu *quiz* berisikan latihan soal dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang dipaparkan oleh guru. Soal latihan ini terdiri dari dua jenis yaitu soal refleksi berupa esai yang terdiri dari 5 soal dan soal pilihan ganda terdiri dari 20 soal, didalam soal pilihan ganda ini terdapat durasi waktu dan *result* atau hasil skor nilai yang didapatkan) (Lihat Gambar 5). 6. Menu Materi (Pada menu materi di dalamnya terdapat pemaparan materi berbagai macam organisasi yang ada pada masa pergerakan nasional dengan disesuaikan kepada urutan garis waktu munculnya organisasi tersebut. Adapun gambar yang diberikan di dalam materi sehingga dapat mempertegas pokok materi yang disajikan) (Lihat Gambar 6). 7. Menu Peta Sejarah (Menu peta sejarah berisikan komponen peta-peta sejarah yang didalamnya menjelaskan wilayah-wilayah munculnya media massa (koran) dari beberapa organisasi Pergerakan Nasional yang berkembang pada saat itu) (Lihat Gambar 7). 8. Menu Ensiklopedia Sejarah (Menu ensiklopedia sejarah berisikan 2 sub judul yaitu pertama mengenai daftar istilah didalamnya berisikan istilah-istilah kata yang disajikan dalam materi dengan bahasa yang mungkin peserta didik tidak bisa memahami apa artinya kata tersebut, daftar istilah akan menjelaskan arti dari kata-kata yang tidak lazim didengar oleh peserta didik. Kedua mengenai daftar pustaka yang di dalamnya memberikan perincian sumber-sumber atau daftar rujukan yang didapatkan untuk menyusun materi, video, gambar peta dan lain sebagainya (Lihat Gambar 8). 9. Menu Info (Identitas Pembuat) (Pada menu info ini disajikan nya identitas pembuat media pengembangan pembelajaran ini) (Lihat Gambar 9).



**Gambar 1.** Cover Media  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 2.** Cover Media  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 3.** Menu Kompetensi Dasar  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 4.** Menu Video Sejarah  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 5.** Menu Quiz  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 6.** Menu Materi  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 7.** Menu Peta Sejarah  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 8.** Menu Ensiklopedia Sejarah  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)



**Gambar 9.** Menu Identitas Pembuat  
(sumber: Desain Produk Penelitian 2021)

## Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam pemberian materi yang cukup banyak terkait peristiwa masa Pergerakan Nasional sehingga materi tersebut dapat tersampaikan secara menyeluruh yang disajikan berupa poin penting pada peristiwa tersebut dengan waktu yang cukup singkat. Ini pun sejalan menurut Hamalik (dalam Djadjuri et al., 2015) bahwa salah satu tujuan media pembelajaran adalah menggunakan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* yang kami kembangkan mempermudah penyampaian materi dan dapat membantu siswa belajar. Hal ini dibuktikan dalam uji coba terbatas terkait poin dua puluh tiga dan dua puluh empat pada angket respon peserta didik mengenai media *Mobile Learning* sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang relevan dengan kondisi saat ini (pembelajaran saat ini) dan media bersifat komprehensif (wawasan luas) yang di dalamnya terdapat materi organisasi, tokoh dan media massa sejarah nasional maupun sejarah lokal masa Pergerakan Nasional dengan hasil 96% dan 95% dengan kriteria sangat setuju/layak. Hasil data tersebut diperkuat dari wawancara kepada peserta didik bahwa media berbasis *Mobile Learning* ini relevan sebagai media pembelajaran di kelas karena peserta didik dapat memahami garis besar peristiwa Pergerakan Nasional. Adapun tambahan data hasil angket respon peserta didik pada poin soal enam terkait konten video dan gambar membantu memberikan informasi tambahan terkait Pergerakan Nasional dengan hasil 94% kategori sangat setuju/layak, menurut peserta didik media berbasis *Mobile Learning* ini dapat memberikan informasi tambahan terkait Pergerakan Nasional pada konten video yang diberikan serta mudah dipahami sehingga membantu peserta didik untuk belajar sejarah. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (dalam Firmansyah & Kurniawan, 2017) bahwa media pembelajaran memiliki makna alat yang digunakan sebagai penyampaian materi ajar kepada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya. Serta pendapat tersebut juga selaras dengan Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017). Dengan adanya media pembelajaran, maka waktu yang diperlukan untuk pembelajaran dapat dikurangi, karena sebagian besar media memerlukan sedikit waktu untuk menyiarkan pesan isi

pelajaran dalam jumlah banyak, sehingga kemungkinan besar akan diserap oleh peserta didik secara mudah.

### Uji Coba Efektivitas Produk

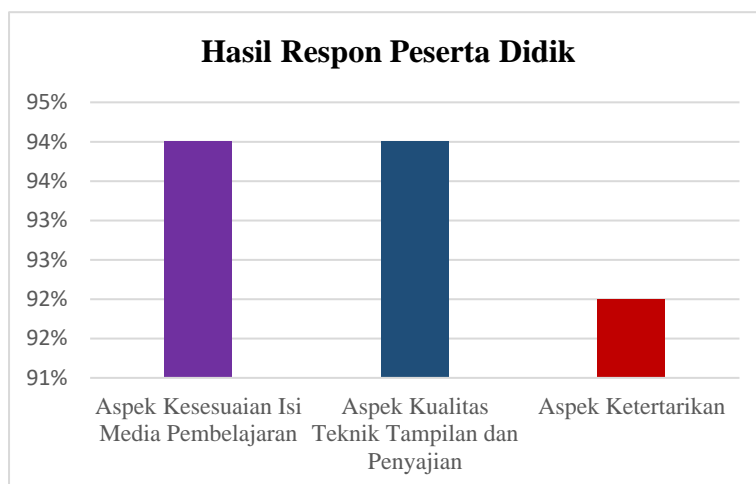
Setelah produk media pengembangan sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari tiga ahli selanjutnya pelaksanaan uji coba produk terbatas atau mengujicobakan produk kepada peserta didik. Adapun langkah uji coba terbatas yaitu pertama peserta didik akan diberikan media berbasis *Mobile Learning* tiga hari sebelum pembelajaran pada materi Pergerakan Nasional dimulai. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat menginstall dan mengajukan pertanyaan jika adanya kesulitan pada penginstallan media berbasis *Mobile Learning* ini serta peserta didik dapat belajar terlebih dahulu terkait materi yang akan dipelajarinya nanti, kedua pada hari pembelajaran tepatnya hari senin peserta didik akan masuk kedalam *Google Meet* dan melaksanakan pembelajaran, peneliti menampilkan media berbasis *Mobile Learning*, ketiga setelah pembelajaran selesai setelah itu peserta didik diberikan angket respon siswa yang didalamnya mengenai tanggapan mereka terhadap media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* tersebut. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui umpan balik/respon peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* yang dikembangkan. Adapun teknik pengambilan sampel ini yaitu dilakukan dengan cara teknik *sampling purposive* yang termasuk kedalam kategori non-probabilitas sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan probabilitas atau peluang yang sama untuk setiap anggota populasi yang dipilih untuk pengambilan sampel. Untuk *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan dan tujuan tertentu berdasarkan aspek kesesuaian kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2017). Uji coba produk terbatas dilakukan di SMKN 1 Kota Serang kelas X Tata Busana dan X Tata Boga dengan sampel berjumlah 50 orang peserta didik. Kesimpulannya mengenai uji coba terbatas ini adalah suatu pengujian yang dilakukan terkait tanggapan respon penilaian peserta didik mengenai media pengembangan pembelajaran berbasis *Mobile Learning* yang sudah direvisi dan dinyatakan sangat layak dimana sebelumnya sudah diuji cobakan oleh validasi ketiga tim ahli.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis umpan balik/respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ini dinilai 3 kriteria indikator aspek penilaian yaitu:

**Tabel 6. Hasil Uji Coba Efektivitas Responsi Peserta Didik**

No	Validator	Skor	Nilai Akhir
1	Aspek Kesesuaian Isi Media Pembelajaran	2356	94%
2	Aspek Kualitas Teknik Tampilan dan Penyajian	1873	94%
3	Aspek Ketertarikan	2293	92%
<b>Total Skor</b>		<b>6522</b>	<b>93%</b>

Dari hasil tabel kriteria analisis umpan balik/respon peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada materi Pergerakan Nasional, didapatkan hasil akhir yaitu 93% sehingga masuk pada kategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai sumber media tambahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas (lihat Gambar 9).



**Gambar 9. Diagram Hasil Efektivitas Produk Responsi Peserta Didik**  
(sumber: Uji Coba Produk Peserta Didik SMK 1 Kota Serang, 2021)

Data pada Tabel 6 dan Gambar 9 menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini karena *Mobile Learning* mudah diaplikasikan dan juga sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang relevan dengan perkembangan media berbasis digital serta media bersifat komprehensif (wawasan luas). Dengan demikian, penelitian empiris ini menunjukkan bahwa peserta didik yang merupakan generasi digital ternyata menyukai media pembelajaran yang berbasis *mobile learning*. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari 2019 maupun 2020 yang juga menunjukkan bahwa peserta didik saat ini lebih tertarik pada media-media pembelajaran sejarah yang inovatif berbasis teknologi digital.

## SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan pada tahap penelitian ini dan hasil penelitian yang dilakukan pada tahap uji coba media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran materi pergerakan nasional SMKN 1 Kota. Serang, dapat disimpulkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam kajian materi Pergerakan Nasional kelas X SMKN 1 Kota Serang ini adapun metode yang digunakan adalah model (Walter & Gall D. Meredith, 1983) dengan menggunakan beberapa tahapan langkah-langkah yang sudah dijabarkan sebelumnya. Dari hasil tahapan tersebut dengan hasil berupa produk akhir dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada mata pelajaran pergerakan nasional kelas X dinilai dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai sumber media tambahan dan mengembangkan antusias peserta didik di kelas X ini.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada materi pergerakan nasional di kelas X SMKN 1 Kota Serang efektif dan layak

digunakan dalam proses pembelajaran sejarah kajian materi Pergerakan Nasional yang tertuang pada Kompetensi 3.6 dengan presentase uji ahli materi satu 91% dan presentase uji ahli materi dua 93,33%, presentase ahli media satu 88,23% dan uji ahli media dua 80%, ahli pendidikan 85,71% dan uji coba terbatas 92%. Dari hasil penelitian ini dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* masuk kedalam kriteria layak untuk diterapkan dan sebagai sumber media tambahan pada pembelajaran sejarah di kelas X. Hal ini merupakan hasil yang telah dilaksanakan dari beberapa tahapan pengembangan dengan merujuk kepada prosedur penelitian dan berupa hasil validasi uji ahli serta respon peserta didik terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Djadjuri, D., Saepuloh, L., & Utama, S. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. CV. Nurani.
- Firmansyah, H., & Kurniawan, S. (2017). *Desain pembelajaran sejarah berbasis character building*. Ombak.
- Hasyim, A. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan di sekolah*. Media Akademi.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ridwan. (2018). *Dasar-dasar statistik*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan: Jenis, metode, dan prosedur*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Setiawan, W. (2017). *Era digital dan tantangannya*. ISBN 978-602-50088-0-1. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan*. Alfabeta.
- Walter, B. R., & Gall D. Meredith. (1983). *Education research*. Longman.