PROPOSAL

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ADROID *OFFLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X DI SMAN 5 BANJARMASIN

**Dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai Derajat Strata Satu (S1)
Pendidikan Sejarah**

**Oleh :
JAMALUDIN
NIM. 1710111210009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2020**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Kerangka Berfikir	19
C. Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Rancangan Penelitian.....	21
B. Definisi Operasional	22
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
D. Sampel dan Populasi	23
E. Instrumen Penelitian	23
F. Pengujian Instrumen	24
G. Uji Realibilitas	25
H. Pelaksanaan Penelitian.....	26
I. Tahapan Evaluasi	29
J. Metode Pengumpulan Data.....	29
K. Teknik Analisis Data.....	30
L. Uji Hipotesis Data.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Interpretasi Nilai r	26
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Piramida Teori Dale	9
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	19
Gambar 3.1 Skema <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	22

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan sangat pesat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo & Priyogutomo, 2004). Beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi. Perubahan akan tuntutan itulah yang menjadikan dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajarannya karena banyak orang mengusulkan dalam pendidikan khususnya pembelajaran, akan tetapi sedikit sekali orang berbicara tentang solusi pemecahan masalah tentang proses belajar dan mengajar yang sesuai dengan tuntutan global abad ke 21 saat ini.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berupa faktor pendukung dan/atau faktor penghambat. Berkaitan dengan hal tersebut, Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2013).

Berbagai inovasi telah dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan pembaharuan di setiap jenjang sesuai dengan perkembangan zaman

yang mengacu terhadap peningkatan kecerdasan dan pengembangan manusia seutuhnya. Sebagaimana yang tertuang dalam UUD RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan usaha belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan sumber belajar baik di dalam kelas ataupun di luar kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak harus dihadiri oleh seorang guru, karena tanpa seorang guru proses pembelajaran dapat berlangsung atau dengan kata lain siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara individual dengan materi pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan kesiapan siswa sehingga mampu mempertunjukkan perilaku kesiapan siswa sesuai yang diharapkan. Dalam situasi seperti ini guru dapat berdiri di belakang layar dan dapat lepas tangan dari tugas-tugasnya sebagai pemberi informasi karena tugasnya telah digantikan oleh media pembelajaran yang ada. Jadi, dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat interaktif, berfikir kritis, dan tidak mengalami kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran yang ada akan tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal. Perkembangan teknologi yang pesat memberikan kemudahan pengguna dalam berinteraksi satu sama lain. Jika pengguna tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada, maka pengguna akan tertinggal dengan pengguna lain yang mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan manfaat bagi pengguna namun juga memberikan kerugian bagi pengguna. Hal itu dapat terjadi karena tidak adanya kontrol dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 diperkirakan sebanyak 55 juta pengguna. Total penetrasi pertumbuhannya sebesar 37.1%. Dilansir juga bahwa prediksi yang dilakukan oleh eMarketer bahwa pada tahun 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus tumbuh semakin pesat, redaksi yang ada yaitu pada tahun 2016 akan terdapat 65.2 juta pengguna dan pada tahun 2017 akan mencapai 74.9 juta pengguna (Jose, 2015).

Penggunaan *smartphone* sendiri sangat berguna bagi pembelajaran sejarah apabila guru mampu memaksimalkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran, akan tetapi pada umumnya guru hanya menggunakan metode konvensional dan media *powerpoint* yang hanya berfokus pada guru yang memberikan penjelasan, sedangkan siswa hanya melihat guru menjelaskan menggunakan media yang ada tanpa terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya inovasi teknologi aplikasi android dalam proses pembelajaran sejarah yang melibatkan langsung siswa dalam penggunaan media pembelajarannya. Selain itu tidak adanya aplikasi android yang dapat digunakan sebagai pembelajaran sejarah, sehingga guru tidak bisa memaksimalkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran. Dengan adanya kondisi seperti itu

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

Dalam pembelajaran sejarah guru seringkali kebingungan menentukan media pembelajaran yang sesuai. Untuk menentukan maupun memilih media

pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalan pembelajaran (Susanto & Akmal, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media pembelajaran Andorid. Media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media pembelajaran Android. Tanpa harus bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran, siswa dan guru tetap dapat melakukan proses pembelajaran tersebut, sehingga waktu yang digunakan akan relatif efisien karena tidak mengurangi jam efektif pembelajaran. Guru dan siswa dapat melakukan perannya masing-masing dengan pekerjaan yang sedang berlangsung. Media pembelajaran Android dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dan dengan mudah menerima materi pelajaran yang ada di media pembelajaran Android tersebut. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat memberikan angin segar bagi pendidikan di Indonesia. Sifat media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan bersifat personal akan meningkatkan minat, motivasi, dan daya kreatif siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah menyebabkan materi yang disampaikan kurang maksimal sehingga menghasilkan evaluasi yang kurang maksimal. Penyampaian materi menggunakan media papan tulis menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi dan penggunaan komputer yang terbatas juga menyebabkan waktu pelajaran yang terbuang dan kegaduhan siswa dalam proses pembelajaran. Tidak meratanya komputer dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa gaduh dan bermain telepon genggam. Penggunaan telepon genggam pada saat jam pelajaran menyebabkan konsentrasi siswa saat proses belajar akan terganggu, karena perhatian siswa akan terbagi antara mendengarkan guru yang menerangkan materi dengan kemenarikan fitur yang ada dapam telepon genggam. Hal itu menyebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif.

Pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan oleh mahasiswa FKIP di berbagai universitas sebagai tugas akhir. Salah satunya

adalah pengembangan yang dilakukan oleh Siti Shofiyah dalam Skripsinya yang berjudul “Pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah siswa kelas X SMAN 3 Kepanjen Malang” . dalam skripsinya dijelaskan bahwa ada pengaruh positif signifikan antara penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMAN 3 Kepanjen Malang, karena dengan nilai thitung lebih besar dari ttabel yaitu $3,204 > 2.01$ dan nilai signifikansi 0,002. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga secara parsial hal ini menunjukkan bahwa penggunaan android sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMAN 3 Kepanjen Malang.

Uraian-uraian di atas menunjukkan bahwa sejarah merupakan pelajaran yang penting, dan peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran berbasis aplikasi android di SMAN 5 Banjarmasin. Oleh karena itu, guna meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Sejarah, Berangkat dari asumsi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android offline terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah, dan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adroid Offline Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X Di SMAN 5 Banjarmasin”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Aplikasi Android Offline dalam pembelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 5 Banjarmasin?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media Aplikasi Android Offline terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMAN 5 Banjarmasin?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui penggunaan Aplikasi Android Offline dalam pembelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 5 Banjarmasin?
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Aplikasi Android Offline terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMAN 5 Banjarmasin?

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (*produsen media*) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan wahana penyalur informasi

belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan: media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi.

Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso bahwa: “ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

2. Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari istilah

para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi peserta didik melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar.

Selanjutnya, pada pertengahan abad ke-20 usaha pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio-visual pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's *Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale) (Arsyad, 2013). Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Dale:

Gambar 2.1 Piramida Teori Dale

Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Semakin nyata (kongkret pesan itu maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna materi yang diberikan. Berkaitan dengan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak peserta didik mampu mencernanya dengan baik. Bruner dalam Arsyad (2013)

mengatakan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap, yaitu :

- 1) *Enactive*, yaitu seseorang melakukan aktivitas dalam upaya untuk memahami sekitarnya (pengalaman langsung).
- 2) *Iconic*, yaitu seseorang memahami objek melalui gambar dan visualisasi verbal.
- 3) Simbolik, yaitu seseorang mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan dalam bahasa dan logika.

Bruner dalam Arsyad (2013) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

3. Fungsi Media Pembelajaran

Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari murid. Dengan demikian, penataan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang digunakan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa,

penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Manfaat Media Pembelajaran.

Dalam bukunya Asyar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

5. Prinsip pemanfaatan media pembelajaran.

Media Pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pembelajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- b. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

- c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multi media* yang digunakan dan meperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

6. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan, misalnya teori/konsep baru dan teknologi, media pendidikan (pembelajaran) mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah, kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran.

Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretz, sebagaimana dikutip kembali oleh Sadiman, mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya, yaitu suara, visual, dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan juga antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi delapan kategori yaitu: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok :

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari pengelompokan media di atas, tampaknya hingga saat ini, belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran). Meskipun demikian, apa dan bagaimana cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya memberikan informasi tentang spesifikasi media yang perlu diketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi, dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.

7. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristik sendiri, yang dilihat dari berbagai segi. Schramm, sebagaimana dikutip kembali oleh Sadiman, melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai.⁷ Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media.

Gerlach dan Ely, sebagaimana dikutip kembali oleh Arsyad, mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media tersebut adalah ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.

Secara garis besar, media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan-

simulasi. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik media tersebut akan dibahas dalam uraian selanjutnya.

Media grafis, pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Media audio, hakekat media pada kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Media proyeksi diam. Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja atau disertai rekaman audio. Media permainan dan simulasi. Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yang sama, yaitu permainan.

8. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud adalah berupa hasil belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi. Untuk itu diperlukan teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif proses dan hasil belajar.

Menurut Sri Anita (2008) hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berfikir kritis dan ilmiah siswa Sekolah Dasar, dapat dikaji berdasarkan :

- a. Kemampuan membaca, mengamati dan atau menyimak apa yang dijelaskan atau diinformasikan.
- b. Kemampuan mengidentifikasi atau membuat sejumlah (sub-sub) pertanyaan berdasarkan substansi yang dibaca, diamati dan atau didengar.

- c. Kemampuan mengorganisasikan hasil-hasil identifikasi dan mengkaji dari sudut persamaan dan perbedaan.
- d. Kemampuan melakukan kajian secara menyeluruh.

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar meliputi aspek tingkah laku kognitif, konotatif, afektif atau motorik. Belajar yang hanya menghasilkan perubahan satu atau dua aspek tingkah laku saja disebut belajar sebagian dan bukan belajar lengkap.

9. Jenis Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok (Djamarah, 1994). Pendapat ini berarti prestasi tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu prestasi belajar bukan ukuran, tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut. Menurut Gagne, “prestasi belajar dapat dikelompokkan ke dalam 5 (lima) kategori yaitu :

a. Keterampilan intelektual (*intellectual skills*).

Belajar keterampilan intelektual berarti belajar bagaimana melakukan sesuatu secara intelektual. Ada enam jenis keterampilan intelektual antara lain:

- 1) Diskriminasi-diskriminasi, yaitu kemampuan membuat respons yang berbeda terhadap stimulus yang berbeda pula;
- 2) Konsep-konsep konkret, yaitu kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri atau atribut-atribut suatu objek;
- 3) Konsep-konsep terdefinisi, yaitu kemampuan memberikan makna terhadap sekelompok objek-objek, kejadian-kejadian, atau hubungan-hubungan;

- 4) Aturan-aturan, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek-objek dan kejadian-kejadian;
 - 5) Aturan tingkat tinggi, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek-objek dan kejadian-kejadian secara lebih kompleks;
 - 6) Memecahkan masalah, yaitu kemampuan memecahkan masalah yang biasanya melibatkan aturan-aturan tingkat tinggi.
- b. Strategi-strategi kognitif (*cognitive strategies*).

Strategi-strategi ini merupakan kemampuan yang mengarahkan perilaku belajar, mengingat, dan berfikir seseorang. Ada lima jenis strategi-strategi kognitif diantaranya :

- 1) Strategi-strategi menghafal, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara menghafal ide-ide dari sebuah teks;
 - 2) Strategi-strategi elaborasi, yaitu strategi belajar dengan cara mengaitkan materi yang dipelajari dengan materi lain yang relevan;
 - 3) Strategi-strategi pengaturan, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara mengelompokkan konsep-konsep agar menjadi kategori-kategori yang bermakna;
 - 4) Strategi-strategi pemantauan pemahaman, yaitu strategis belajar yang dilakukan dengan cara memantau proses-proses belajar yang sedang dilakukan;
 - 5) Strategi –strategi afektif, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara memusatkan dan mempertahankan perhatian.
- c. Informasi verbal (*verbal information*).

Belajar informasi verbal adalah belajar untuk mengetahui apa yang dipelajari baik yang berbentuk nama-nama objek, fakta-fakta, maupun pengetahuan yang telah disusun dengan baik.

- d. Keterampilan motor (*motor skills*).

Kemahiran ini merupakan kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan mekanisme otot yang dimiliki.

e. Sikap (*attitudes*).

Sikap merupakan kemampuan mereaksi secara positif atau negatif terhadap orang, sesuatu, dan situasi.

10. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sudjana hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Penguasaan peserta didik antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Usaha untuk mencapai aspek tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. (Sudjana, 1989).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

a. Faktor Eksternal

Yaitu suatu kondisi yang ada disekitar peserta didik contoh suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan sosial yang ada disekitar peserta didik.

b. Faktor Instrumental

Yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Contoh : Kurikulum, Metode, sarana, media, dan sebagainya.

c. Faktor Internal

Yaitu Faktor Internal yang mempengaruhi peserta didik diantaranya adalah Kondisi psikologi dan fisiologi peserta didik.

11. Teori Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Adapun Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional

rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, tujuan institusional maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipothetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, mengembangkan dan menafsirkan hipotesa (Budiningsih, 2008).

Hasil belajar akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Factor tersebut dapat digolongkan menjadi tiga macam (Soemanto, 1990) yaitu:

a. Faktor-faktor stimulasi belajar

Yaitu segala sesuatu di luar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar, yang dikelompokkan dalam faktor stimuli belajar antara lain; banyaknya bahan pelajaran, tingkat kesulitan bahan pelajaran, kebermanaknaan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.

b. Faktor-faktor metode belajar

Metode belajar yang dipakai guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh pembelajar. Adapun faktor-faktor metode belajar menyangkut kegiatan berlatih atau praktek, *over learning* dan *drill*, resitasi belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indera, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi intensif.

c. Faktor-faktor Individual

Faktor-faktor individu meliputi kematangan, faktor usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi. Kemudian hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut.

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik

- 2) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya
- 3) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mantap dan tahan lama
- 4) Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik secara menyeluruh, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

B. Kerangka Berfikir

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

Penggunaan media pembelajaran berpengaruh pada proses pembelajaran sejarah. Apabila guru dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran diharapkan media tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian serta hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai alat bantu atau benda yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan maksud agar proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah, apabila peneliti telah mendalami permasalahan suatu penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, lalu membuat sebuah teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran). Peneliti mengumpulkan data-data yang paling berguna untuk membuktikan hipotesisnya (Rahmaniar, Haris, & Martawijaya, 2015)

Hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas X IIS 1 (kelas Kontrol) dan siswa kelas X IIS 2 (kelas eksperimen). Kelas X IIS 2 memiliki nilai lebih unggul setelah dilakukan eksperimen dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android Offline. Walaupun perbedaan tersebut tidak terlalu signifikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Ditinjau dari permasalahan yang ada, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka-angka. Pendekatan ini dipilih karena penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal mulai dari pembuatan desain penelitian, baik itu tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel data, sumber data, maupun metodologinya. Variable penelitian terukur dengan berbagai bentuk skala pengukuran, yaitu skala nominal, ordinal, interval, maupun rasio (Suharso, 2009).

Dalam pendekatan ini peneliti banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data tersebut, serta penampilan hasil akhir. Oleh karena itu data yang terkumpul harus diolah secara statistik, agar dapat ditafsir dengan baik. Data yang diolah tersebut diperoleh melalui nilai hasil pre test dan post test untuk mengetahui pengaruh dari media yang digunakan terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas X di SMAN 5 Banjarmasin.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) Dalam metode *quasi experiment*, peneliti berusaha menentukan apakah suatu treatment mempengaruhi hasil sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan treatment tertentu pada satu kelompok (*kelompok treatment*) dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain (*kelompok kontrol*), lalu menentukan bagaimana dua kelompok tersebut menentukan hasil akhir (Creswell, 2014).

Dalam penelitian ini, metode *quasi experiment* menggunakan bentuk desain *nonequivalent control group design*, di mana kelompok eksperimen (A)

dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak (*without random assignment*). Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pretest dan posttest. Hanya kelompok eksperimen (A) saja yang di-treatment (Creswell, 2014), dengan skema sebagai berikut:

Gambar 3.1 Skema *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok A	O_1 _____X_____ O_2
Kelompok B	O_3 _____X_____ O_4

O_1 = hasil *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O_2 = hasil *posttest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

O_3 = hasil *pretest* kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O_4 = hasil *posttest* kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan

X = treatment yang diberikan pada kelompok eksperimen

B. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya proses pembelajaran. Hasil belajar diukur menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*). Dalam penelitian ini, hasil belajar dianggap sebagai variabel terikat.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi yang cukup sulit disampaikan apabila hanya disampaikan dengan kata-kata ataupun penjelasan di papan tulis. Media yang digunakan yaitu aplikasi android untuk kelas eksperimen dan power point untuk kelas kontrol. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dianggap sebagai variabel bebas.

3. Pretest dan Posttest

Pretest yaitu tes awal yang diberikan sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* ini diberikan baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sehingga diketahui sejauh mana hasil belajar siswa tersebut sebelum

diberikan perlakuan. Tahap pretest ini sekaligus digunakan untuk melakukan uji coba instrument yang berupa tes. Posttest yaitu tes akhir yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan.

4. Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas kontrol adalah kelas yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media konvensional, sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media aplikasi android.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2020 di kelas X IPS SMAN 5 Banjarmasin, adapun jadwal pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Sejarah di Kelas X IIS SMAN 5 Banjarmasin.

D. Sampel dan Populasi

1. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas X IIS SMAN 5 Banjarmasin. Siswa kelas X IIS SMAN 5 Banjarmasin sendiri terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas X IIS 1 terdiri dari 30 siswa, kelas X IIS 2 terdiri dari 32 siswa dan X IIS 3 terdiri dari 28 siswa.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas X IIS I dan X IIS 2. Dari kedua kelas tersebut, kelas X IIS 1 dijadikan sebagai kelas Kontrol dan kelas X IIS 2 sebagai kelas eksperimen.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua macam instrument, yaitu media pembelajaran dan tes (*pre test* dan *post test*). Adapun media pembelajaran digunakan untuk membedakan antara kelas eksperimen dengan kelas control,

sedangkan tes dijadikan acuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam *pre test* dan *pos test*, siswa dituntut untuk mengerjakan soal-soal mata pelajaran sejarah sesuai materi yang telah disampaikan dengan bentuk soal Pilihan Ganda

F. Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk uji validitas media pembelajaran, baik berupa aplikasi android maupun power point, dilakukan dengan mengkonsultasikan dan meminta pertimbangan kepada guru mata pelajaran sejarah untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah media-media tersebut sesuai dengan materi yang ada pada mata pelajaran sejarah. Setelah dikonsultasikan dan dilakukan perbaikan maka media pembelajaran tersebut dinyatakan layak (valid) digunakan. Menurut Sugiyono (2014), (Creswell, 2014) untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Seorang guru yang memberi tes di luar materi pelajaran, berarti instrumen tersebut tidak mempunyai validitas isi. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen.

Butir-butir instrumen selanjutnya dianalisis dengan teknik pengujian validitas item tes hasil belajar. Apabila variabel I berupa data dikotomi sedangkan variabel II berupa data kontinu, maka teknik korelasi yang tepat untuk digunakan dalam mencari korelasi antara variabel I dengan variabel II adalah teknik korelasi point biserial.

Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- r_{pbi} : Koefisien korelasi point biserial yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan variabel II, yang dalam hal ini dianggap sebagai Koefisien Validitas Item.
- M_p : Skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh testee, yang untuk butir item yang bersangkutan telah dijawab dengan betul.
- M_t : Skor rata-rata dari skor total.
- SD_t : Deviasi standar dari skor total.
- p : Proporsi testee yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.
- q : Proporsi testee yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.

G. Uji Reliabilitas

Tes tersebut dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Dengan kata lain, jika kepada para peserta didik diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap siswa akan tetap berada dalam urutan (ranking) yang sama dalam kelompoknya (Suharsimi Arikunto, 2013: 74).

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2011).

Metode yang digunakan untuk menguji realibitas instrumen adalah *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja kemudian dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Kuder Richardson 21 (KR 21) karena data yang digunakan merupakan instrumen dengan skor 1 dan 0 atau yang disebut dikotomi.

Adapun rumusnya adalah (Sugiyono, 2011):

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{ks_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i : Jumlah item dalam instrumen

M : *Mean* skor total

ks_t^2 : Varians total

Dari hasil uji reliabilitas, didapatkan nilai __ sebesar 0,82 yang secara lengkap bisa dilihat pada Lampiran 14. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel interpretasi nilai _ sehingga dapat diketahui apakah instrument tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi, cukup, agak rendah, rendah ataupun sangat rendah seperti yang tertera pada Tabel 1 (Arikunto, 2002).

Tabel 1 Interpretasi nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah (Tidak berkorelasi)

H. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dipersiapkan sebelum melakukan penelitian. Tahap persiapan ini meliputi:

- a. Observasi
- b. Pembuatan proposal penelitian
- c. Pembuatan instrumen penelitian

d. Perijinan penelitian

2. Tahap Pelaksanaan Eksperimen

Agar penelitian eksperimen dikatakan valid, maka dibutuhkan pengendalian terhadap variabel luar (*extraneous variables*) yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Sebuah penelitian eksperimen dikatakan valid jika hasil yang

diperoleh merupakan hasil dari manipulasi variabel bebasnya, juga hasilnya dapat diterapkan di luar *setting* eksperimen.

a. Validitas Internal

Validitas internal adalah suatu kondisi dimana hasil penelitian diperoleh langsung dari variabel bebas yang dimanipulasi, bukan dari variabel lain (Emzir, 2012). Upaya yang dilakukan untuk mengendalikan faktor-faktor adalah:

- 1) Kedewasaan (*maturation*), dalam penelitian ini kedewasaan dikendalikan dengan cara melakukan eksperimen dengan waktu sesingkat mungkin, yaitu hanya satu KD, sehingga subyek tidak mengalami perubahan yang berarti baik secara fisik maupun mental yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Sejarah, dalam penelitian ini sejarah dikendalikan melalui perlakuan dalam jangka waktu yang sama.
- 3) Lokasi, dikendalikan dengan memilih ruang kelas dengan fasilitas dan kondisi ruang belajar yang sama.
- 4) *Testing*, dalam penelitian ini dilakukan dua kali tes, yaitu *pre test* dan *post test*. Pemberian *pre test* dimaksudkan agar mendorong siswa untuk lebih berhati-hati, lebih responsif terhadap perlakuan, dan lebih termotivasi untuk belajar.
- 5) Instrumen, dikendalikan dengan cara menggunakan instrumen yang baik yang telah divalidasi oleh *expert judgement* mata pelajaran Sejarah. Dalam penelitian ini, semua kelas diberi instrumen yang sama.

- 6) Pemilihan subyek, dalam penelitian ini, subyek sama-sama belum pernah melakukan tugas yang diberikan sehingga tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen maupun kelas control.
 - 7) Berkurangnya jumlah sampel, dalam penelitian ini berkurangnya jumlah sampel dapat dikendalikan dengan cara penelitian hanya pada satu KD dengan waktu yang singkat, sehingga tidak dikhawatirkan ada siswa yang keluar.
 - 8) Interaksi pemilihan-pendewasaan, dalam penelitian ini interaksi pemilihanpendewasaan dikendalikan dengan cara pelaksanaan penelitian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak bersamaan, sehingga tidak terjadi interaksi antar kelas.
- b. Validitas Eksternal

Validitas eksternal adalah suatu kondisi dimana hasil pada sebuah eksperimen dapat diterapkan (digeneralisasikan) pada lingkungan diluar dari *setting* eksperimen tersebut (Emzir, 2012). Upaya yang dilakukan untuk mengendalikan faktor-faktor adalah:

- 1) Interaksi Prates-Perlakuan, dalam penelitian ini dilakukan *pretest*, sehingga subyek lebih waspada dan responsif terhadap *treatment* yang diberikan.
- 2) Interaksi Seleksi-Perlakuan, pada penelitian ini sampel yang dipakai adalah seluruh populasi yang berjumlah 61 orang yang dibagi dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Spesifitas Variabel, pada penelitian ini kekhususan variabel telah ditentukan sebelumnya, yaitu pembagian kelas eksperimen dan kontrol, penggunaan waktu yang sama, penempatan situasi lingkungan, dan sebagainya.
- 4) Pengaturan Reaktif (*Reactive Arrangements*), dalam penelitian ini telah dilakukan pengendalian antar kelas agar antar kelas tidak saling merasa terancam oleh adanya persaingan.
- 5) Interferensi Perlakuan Jamak (*Multiple-Treatment Interference*), dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa

pembelajaran menggunakan media aplikasi android, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media *power point*.

- 6) Kontaminasi dan Bias Pelaku Eksperimen, dalam penelitian ini, peneliti membatasi interaksi yang berlebihan terhadap masing-masing kelas agar tidak mengurangi obyektivitas penilaian.

I. Tahap Evaluasi dan Penyusunan Laporan

Tahap evaluasi yaitu tahapan penelitian mengenai pengolahan data terhadap hasil belajar siswa. Dalam tahap evaluasi ini dibandingkan antara hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol untuk penyusunan laporan penelitian ini. Pada penyusunan laporan ini, hasil yang ditekankan adalah perbandingan antara hasil *post test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi android lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*.

J. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi (non tes) dan tes. Observasi digunakan untuk membedakan antara media pembelajaran berupa aplikasi android dengan media pembelajaran berupa *power point*, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk observasi adalah dengan mengamati apakah media aplikasi android dan media *power point* sudah sesuai dengan silabus yang telah ditentukan. Teknik yang digunakan untuk tes adalah dengan menggunakan *pre test* dan *post test*. Tes dilaksanakan dua kali, yaitu sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) siswa diberi perlakuan

(*treatment*) menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android untuk mengetahui peningkatan dari hasil belajar siswa.

K. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, maka analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik.

1. Pengkajian Asumsi

Pengkajian asumsi atau uji prasyarat analisis digunakan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Pengujian prasyarat analisis yang digunakan yaitu uji random, uji homogenitas, dan uji normalitas. Uji random dimaksudkan untuk mengetahui apakah siswa yang digunakan dalam penelitian dipilih secara random (acak) atau ditentukan berdasarkan prestasi. Berdasarkan uji random, dapat disimpulkan bahwa siswa yang digunakan dipilih secara acak karena hanya diurutkan berdasarkan abjad bukan berdasarkan prestasi. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan satu sama lain. Akan tetapi, karena keterbatasan waktu maka uji homogenitas ini tidak dilakukan. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik parametrik.

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2014) terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan Kertas Peluang dan Chi Kuadrat. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Chi Kuadrat (χ^2) Pengujian normalitas data menggunakan Chi Kuadrat dilakukan dengan cara membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel.

Adapun Rumus dari Chi Kuadrat ialah (Sugiyono, 2011):

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

f_o : Frekuensi yang diobservasi

x^2 : Chi Kuadrat

f_h : Frekuensi yang diharapkan

2. Penetapan Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini langkah teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji beda. Uji beda yang digunakan yaitu menggunakan metode parametris dengan syarat data harus berdistribusi normal. Teknik uji yang digunakan adalah teknik uji t (*t-test*). Menurut Sutrisno Hadi (Hadi, 2015) *t-test* kerap kali digunakan dalam eksperimen-eksperimen yang menggunakan sampel-sampel yang berkorelasi (*correlated samples*). Yang dimaksud dengan sampel-sampel yang berkorelasi tidak lain dan tidak bukan adalah sampel-sampel yang sudah disamakan (di *matched*) salah satu variabelnya (mungkin juga dua tiga variabelnya atau lebih).

Dalam penelitian ini, uji t yang digunakan untuk pengujian adalah uji t kelompok terpisah ($n_1 \neq n_2$) karena untuk membandingkan $\bar{X}$ (mean) dari kelompok, yaitu dua kelompok yang berbeda (membandingkan kelas kontrol dengan kelas eksperimen). Rumus dari uji t kelompok terpisah yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{JK_1 + JK_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$: Rata-rata sampel 1 n_1 : Jumlah sampel 2

$\bar{X}_2$: Rata-rata sampel 2 JK_1 : Jumlah kuadrat 1

n_1 : Jumlah sampel 1 JK_2 : Jumlah kuadrat 2

Rumus untuk mencari kuadrat adalah

$$JK = \sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}$$

Keterangan :

x^2 = nilai/skor kuadrat sampel

x = nilai/skor sampel

n = jumlah sampel

L. Uji Hipotesis Penelitian

Untuk pengujian hipotesis penelitian, maka dirumuskan hipotesis statistic berupa H_0 dan H_a .

H_0 : Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi android sama dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*.

H_a : Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi android lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*.

Pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah hasil uji t kemudian dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 5 % untuk uji satu pihak (*one tail test*) untuk menentukan H_0 diterima atau ditolak. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya hasil belajar siswa kelas eksperimen sama dengan hasil belajar siswa kelas control ($H_0: \mu_1 = \mu_2$). Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima, artinya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa kelas kontrol.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran aplikasi android terhadap hasil belajar siswa, dapat diketahui dengan cara mencari selisih nilai rata-rata *post test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan apakah penggunaan media pembelajaran aplikasi android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah atau tidak. Besarnya nilai tersebut nantinya diharapkan dapat digunakan sebagai perbandingan apabila ada penelitian serupa untuk menguji pengaruh media pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, S. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Budiningsih, A. (2008). *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. (2014). *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Penerjemah Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S. B. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hadi, S. (2015). *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jose, A. (2015, September 20). *Okezone*. Retrieved Februari 25, 2020, from okezone.com:
<https://www.techno.okezone.com/amp/2015/09/19/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta?espv=1>
- Mariyana, R. (2015). Proses Pembelajaran SMA Berbasis Modern. *Jurnal Modern Learning*, Vol VI, No.5, h.3.
- Oetomo, & Priyogutomo, J. (2004). Kajian Terhadap Model e-media dalam Pembangunan Sistem e-Education. *Seminar Nasional Informatika*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Rahmaniar, Haris, A., & Martawijaya, M. A. (2015). Kemampuan Merumuskan Hipotesis Fisika pada Peserta Didik Kelas X MIA SMA Barrang Lompo. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, Volume 3, Nomor 3, ISSN: 2302-8939, 234.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soemanto, W. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-Dasar pbm*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sudjana, N. (1989). *Penelitian Hasil Proses Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharso, P. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis*. Jakarta: PT. Malta Pritindo.
- Sukmawati, F. (2016). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMA Berbasis Android Untuk Bekal Menghadapi UAN di SMP Islam Bakti Surakarta, *Jurnal Teknologi Informasi*. VOL XI, No.31, h. 2.
- Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM.