

POTENSI MOBILE LEARNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUSEUM KEKHATUAN SEMAKA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Andre Mustofa Meihan^{1*}, Sariyatun², Deny Tri Ardianto³

¹Program Studi S2 Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret, andremustofameihan@gmail.com

²Program Studi S2 Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret, sariyatun@staff.uns.ac.id

³Program Studi S2 Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret, denytri@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran memiliki peranan yang besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi besar dalam membentuk kepribadian siswa adalah mata pelajaran sejarah. Objek penelitian ini akan berfokus pada potensi *mobile learning* berbasis kearifan lokal museum kehatuan semaka dalam pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja potensi *mobile learning* berbasis kearifan lokal Museum kehatuan semaka dalam pembelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kepustakaan, angket, dan wawancara. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan cara mereduksi data, kemudian peneliti akan menyajikan data dengan uraian singkat, grafik, dan hubungan antar kategori. Analisis dilakukan secara terus menerus dari awal pengumpulan data sampai dengan betul-betul memperoleh data hasil penelitian yang baik. Selanjutnya, data akan diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber data. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* berbasis kearifan lokal museum kehatuan semaka memiliki potensi yang besar dalam pembelajaran sejarah. Potensi tersebut meliputi, potensi koleksi museum, potensi kepemilikan *smartphone*, dan potensi kebutuhan zaman.

Kata Kunci: Potensi; mobile learning; museum; kehatuan semaka.

Abstract: Learning has a large role in producing competent human resources. One of the subjects that contribute greatly in shaping student personality is the history subject. The object of this research will focus on the potential of mobile learning based on the local wisdom of the kehatuan semaka museum in history learning. The purpose of this study was to determine what the potential of local wisdom-based mobile learning is in the history of the kehatuan semaka Museum. The method used in this research is a descriptive qualitative method. Data collection techniques used were observation, literature, questionnaires, and interviews. The data obtained will be analyzed by reducing the data, then the researcher will present the data with a brief description, graphs, and relationships between categories. The analysis is carried out continuously from the beginning of the data collection until really getting good research data. Furthermore, the data will be tested for validity through triangulation of data sources. Based on the results of the discussion, it can be concluded that mobile learning based on local wisdom of the Museum of Unity Semaka has a large potential in the history of learning. These potentials include the potential of museum collections, the potential of smartphone ownership, and the potential needs of the times.

Keywords: Potential; mobile learning; museum; kehatuan semaka.



Article History:

Received: 09-06-2020

Revised : 21-06-2020

Accepted: 22-06-2020

Online : 08-07-2020



This is an open access article under the CC-BY-SA license

Support by: 

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah suatu proses dalam mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan dan mendorong peserta didik dengan melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Sehingga melalui pembelajaran, seorang guru akan membantu siswa dalam membentuk kepribadianya menjadi lebih baik. melalui pembelajaran seorang peserta didik akan dibentuk semua aspek dalam dirinya baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. oleh karena itu pembelajaran memiliki peranan yang besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten.

Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi besar dalam membentuk kepribadian siswa adalah mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam pengembangan potensi diri dan pengembangan karakter peserta didik di sekolah (Putri, Sariyatun, & Suryani, 2017). Dimana dalam materi sejarah banyak sekali nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan kepada peserta didik. Tujuan utama dari mempelajari sejarah yakni untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam memahami sikap manusia pada masa lalu, sekarang dan masa depan, yang mengajarkan mereka dalam berprilaku dimasyarakat (Krismawati, Warto, & Suryani, 2018). Sehingga sejarah memiliki peranan yang sangat besar bagi seorang peserta didik.

Namun realitas yang terjadi, pembelajaran sejarah Indonesia memiliki dipandang sebagai pembelajaran yang terlalu membosankan (Pujiono, 2018). pemilihan metode, strategi, maupun teknik pembelajaran lebih banyak berpusat guru yang monoton, dan meminimalkan partisipasi peserta didik (Sutarmen, 2017). Penggunaan media dan sumber belajar juga dianggap masih monoton dan kurang menarik minat peserta didik dalam belajar. sehingga, pada saat pembelajaran sejarah masih sering ditemukan siswa yang kurang motivasi belajarnya karena merasa jemu mengikuti pembelajaran sejarah (Sutarmen, 2017). Padahal keberhasilan dari pembelajaran sejarah dapat diukur melalui keberhasilan peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut (Dara & Setiawati, 2017).

Disini seorang pendidik sebagai ujung tombak pembelajaran dituntut untuk mampu berinovasi selama proses pembelajaran. Dimana Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik dalam dirinya (Agustien, Umamah, & Sumarno, 2018). Ditambah lagi tuntutan kurikulum K13 yang mengharuskan seorang pendidik untuk mengembangkan keterampilannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Sebab media pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi sebagai penyampai pesan (Putri et al., 2017). Media pembelajaran yang coba ditawarkan adalah media *mobile learning*.

Mobile learning merupakan sistem memanfaatkan mobilitas dari perangkat handheld/mobile, seperti handphone dan PDA, sehingga

memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Aripurnamayana, 2012; Gunawan, 2011; Listyorini & Widodo, 2013). Sehingga *mobile learning* dapat dikategorikan sebagai salah satu inovasi pada era perkembangan teknologi dan komunikasi yang memanfaatkannya smartphone (Mandalina et al., 2019). *Mobile learning* merupakan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada zaman sekarang.

Agar pembelajaran lebih bermakna pemilihan materi pun harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. dimana pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah pembelajaran sejarah yang sifatnya berbasis kearifan lokal. Maka kearifan lokal yang dipilih adalah museum *kehatuan semaka*. Museum *kehatuan semaka* adalah museum yang berada di kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Di dalam museum tersebut terdapat banyak sekali benda-benda tradisional bersejarah yang ada di lampung. Sehingga pemilihan museum ini sebagai sumber belajar sejarah lokal adalah di lampung merupakan sesuatu yang tepat. Mengingat belum banyak siswa yang mengtahui museum tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan di atas maka penelitian ini akan berfokus pada apa saja potensi *mobile learning* berbasis kearifan lokal Museum kehatuan semaka dalam pembelajaran sejarah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Kemudian, objek dalam penelitian ini akan berfokus pada potensi *mobile learning* berbasis kearifan lokal Museum kehatuan semaka dalam pembelajaran sejarah. Selanjutnya, untuk metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian sangat dibutuhkan ketika akan melakukan suatu penelitian. Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2015). Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang mencoba menyajikan dunia sosial dan prespektifnya dalam dunia dari segi konsep, perilaku, presepsi, dan persoalan mengenai manusia yang diteliti (Moleong, 2007).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kepustakaan, angket dan wawancara. Observasi dilakukan di Museum Kekhatuan semaka dan salah satu SMA di Kabupaten Tanggamus, Lampung. Wawancara dilakukan dengan pemilik museum kehatuan semaka untuk memperoleh informasi mendalam tentang museum. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti konsep-konsep dalam penelitian, teori yang mendukung, serta data-data pendukung yang diambil dari berbagai referensi. Kemudian untuk memperoleh data kepemilikan *smartphone* dilakukan dengan cara membagikan angket kepada responden sebanyak 70 siswa di salah satu SMA di Kabupaten Tanggamus, Lampung.

Pengolahan data dari hasil penelitian dilakukan analisis meliputi tahapan berikut: a) pengumpulan data; b) reduksi data; c) sajian data; d) verifikasi/menarik kesimpulan. Analisis dilakukan secara terus menerus dari awal pengumpulan data sampai dengan betul-betul memperoleh data hasil penelitian yang baik. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan cara mereduksi data, kemudian peneliti akan menyajikan data dengan uraian singkat, grafik, dan hubungan antar kategori. Analisis dilakukan secara terus menerus dari awal pengumpulan data sampai dengan betul-betul memperoleh data hasil penelitian yang baik. Selanjutnya, data akan diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi Koleksi Museum

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda yang memiliki nilai sejarah baik itu berbentuk manuskrip kuno, benda-benda peninggalan dari kerajaan-kerajaan maupun benda peninggalan dari masa kolonial (Suprijono, 2018). Sedangkan pengertian dari *International Council of Museums*, menjelaskan bahwa museum merupakan institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik yang memiliki sifat terbuka melalui usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan serta memamerkan benda nyata kepada pengunjung untuk kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan (Warni, 2012). Sehingga secara umum museum merupakan tempat yang menyimpan benda-benda yang bernilai sejarah. Selain untuk menyimpan dan merawat benda-benda bersejarah, fungsi museum juga dapat memberikan arti penting dalam pendidikan yang ada di Indonesia, yakni sebagai sumber belajar yang diterapkan pendidik kepada peserta didik (Astuti & Suryadi, 2020).

Museum kekhatuan semaka merupakan salah satu museum yang cocok dijadikan sebagai sumber belajar sejarah lokal di Lampung. Museum ini berada di Pekon Sanggi Unggak, Kecamatan Bandar Negeri Semuong, Tanggamus, Lampung. Pemilihan Museum Kekhatuan Semaka sebagai salah satu kearifan lokal yang ada di lampung bukan sesuatu hal yang tiba-tiba. Museum ini memiliki ciri khas Lampung yang masih kental baik dari koleksi maupun kepemilikannya. Museum ini dimiliki oleh Bapak Abu Sahlan yang bergelar Pangeran Punyimbang Ratu Semaka yang merupakan keturunan ke-13 dari Ratu Tunggal Bala Kuasa. Museum ini menyimpan banyak sekali koleksi benda-benda bersejarah kebudayaan Lampung seperti perlatan rumah tangga dan perlengkapan pertanian zaman dulu. Selain itu banyak juga koleksi benda-benda dari zaman pemujaan sampai zaman kolonial yang tersimpan di dalam museum ini. Semua koleksi ini dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber belajar sejarah lokal dan dapat menanamkan kesadaran sejarah lokal yang ada di daerahnya.

Tabel 1. Koleksi Museum Kekhatuan Semaka

NO	Koleksi
1.	Kussa
2.	Apai Kelingi
3.	Tikhai Sawang
4.	Artefak Peninggalan Anak Tuming
5.	Payak
6.	Kundil Brunuk
7.	Kajang Khui
8.	Tuping Sakura
9.	Pekhambu
10.	Khunju
11.	Dan lain-lain

Sumber: Olah data Peneliti 2020

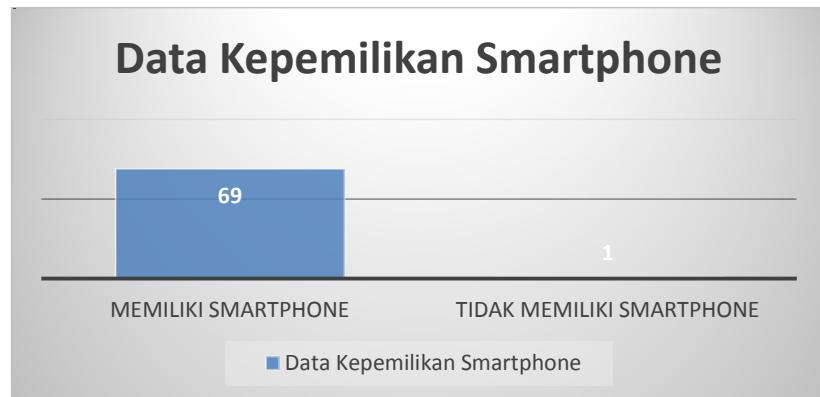
Tabel di atas merupakan beberapa koleksi benda-benda hasil kebudayan masayarakat Lampung zaman dulu yang ada di museum kekhatuan semaka, sebenarnya masih banyak lagi koleksi-koleksi yang lainnya. Hal ini menunjukan bahwa museum kekhatuan semaka memiliki potensi koleksi-koleksi museum yang dapat dijadikan materi dalam pembelajaran sejarah, dan kemudian nantinya bisa diintegrasikan kedalam media pembelajaran sejarah *mobile learning*.

2. Potensi Kepemilikan *Smartphone*

Mobile learning merupakan suatu system yang memanfaatkan mobilitas dari perangkat handheld/mobile, seperti handphone dan PDA, sehingga memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Aripurnamayana, 2012; Gunawan, 2011; Listyorini & Widodo, 2013). Sehingga dalam proses pelaksanaanya dibutuhkan suatu perangkat pendukung, perangkat pendukungnya adalah smartphone. Smartphone merupakan telpon pintar yang pada zaman sekarang sudah hampir dimiliki oleh semua orang. Menurut data Pada tahun 2018, persentase penduduk di Indonesia yang telah memiliki/menguasai telepon selular tercatat sekitar 62,41 persen (Badan Pusat Statistik, 2018). Nilai tersebut menunjukan angka yang besar dan memiliki kenaikan yang tinggi dari tahun-tahun sebelumnya. Maka berdasarkan analisis selama periode 2010-2018, diketahui rata-rata peningkatan persentase penduduk yang telah memiliki/menguasai telepon selular sebesar 3,05 persen per tahun (Badan Pusat Statistik, 2018).

Berdasarkan hal tersebut kepemilikan telepon seluler menjadi sangat tinggi di tahun 2018. Hal ini menjadikan potensi yang besar dalam pemanfaat mobile learning sebagai media pembelajaran. Kita ketahui sendiri bahwa salah satu penunjang keterlakasanaan

pembelajaran dengan menggunakan mobile learning adalah adanya perangkat telepon. Sehingga pemakaian smartphone bagi siswa menjadi sesuatu yang tidak asing lagi. Berdasarkan penyebaran angket disalah satu SMA di Kabupaten Tanggamus, Lampung, dengan responden sebanyak 70 orang dapat diperoleh data sebagai berikut:



Grafik 1. Data Kepemilikan Smartphone

Sumber: Olah data peneliti 2020

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 69 responden memiliki smartphone sedangkan hanya 1 responden yang tidak punya smartphone. Hal ini menggambarkan potensi yang sangat besar dari kepemilikan smartphone ini.

3. Potensi Kebutuhan Zaman

Mobile learning sebagai salah satu inovasi di dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi memiliki potensi yang besar dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 ini. dimana pada era revolusi industri 4.0 Secara umum ditandai dengan full automation, proses digitalisasi, dan penggunaan alat elektronik dengan sistem informatika (Handy Yoga Raharja, 2019). Lalu kaitannya dengan pendidikan pada zaman ini adalah, *mobile learning* menjadi salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan pada era ini karena mempergunakan perangkat elektronik dalam pelaksanaanya. dimana pembelajaran menggunakan *mobile learning* akan memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi dimana saja dan kapan saja. sehingga peserta didik akan dilatih menjadi seseorang yang memiliki kemandirian dan mampu memecahkan masalahnya sendiri. dan kebutuhan-kebutuhan tersebut akan mempersiapkan seorang peserta didik dalam menghadapi era *society 5.0*.

Era *Society 5.0* sebenarnya tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi, namun dalam revolusi ini lebih mengarah pada tatanan kehidupan bermasyarakat, dimana setiap tantangan yang ada dapat diselesaikan melalui perpaduan inovasi dari berbagai unsur yang sudah terdapat pada revolusi industry 4.0 (Handy Yoga Raharja, 2019). Revolusi Industri 4.0 sudah menghasilkan beragam perkembangan

teknologi untuk mempermudah segala kegiatan, Sedangkan dalam *Society 5.0* menjanjikan berbagai macam kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Mumtaha & Khoiri, 2019). Melihat itu semua potensi kebutuhan zaman akan penggunaan *mobile learning* sangatlah besar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa mobile learning berbasis kearifan lokal museum kekhatuan semaka memiliki potensi yang besar dalam pembelajaran sejarah. Potensi tersebut meliputi: potensi koleksi museum, potensi kepemilikan *smartphone*, dan potensi kebutuhan zaman. Saran bagi penelitian selanjutnya, diharapkan mampu menggunakan *mobile learning* dalam pembelajaran sejarah ataupun menghasilkan produk pendidikan berbasis mobile learning dengan mengintegrasikan kearifan lokal yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Bapak Abu Sahlan selaku pemilik museum kekhatuan semaka, yang telah membantu peneliti selama proses penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model in. *Jurnal Edukasi*, 1, 19–23.

Aripurnamayana, M. I. (2012). Rancangan Dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Android (Studi Kasus : Pembelajaran Sejarah di SMP). *J. Inform. Univ. Gunadarma*, 7, 1–9.

Astuti, A. D., & Suryadi, A. (2020). Pemanfaatan Museum Ranggawarsita sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Negeri Di Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(1), 9–21.

Dara, M. C., & Setiawati, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Pembelajaran Sejarah Di Sman 2 Metro. *Jurnal Historia*, 5(1), 55–76.

Gunawan, I. (2011). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Fisika Sebagai Media Pembelajaran Pendukung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 12(2), 123–132.

Handy Yoga Raharja. (2019). Relevansi pancasila era industry 4.0 dan society 5.0 di pendidikan tinggi vokasi. *Digital Education, Communication, and Arts*, 2(1), 11–20.

Krismawati, N. U., Warto, & Suryani, N. (2018). Analisis Kebutuhan pada Bahan Ajar Penelitian dan Penulisan Sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA). *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(1), 300–311.

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.

Mandalina, V., Syaharuddin, Firdaus, M., Abdillah, Pramita, D., & Negara, H. R.

P. (2019). Math mobile learning app as an interactive multimedia learning mathematics. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 2548–2550.

Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce). *Jurnal Pilar Teknologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 4(2), 55–60. <https://doi.org/10.33319/piltek.v4i2.39>

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.

Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3(1), 1–17.

Pusat, B. P. S. J. (2018). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018*. Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.

Putri, A. E., Sariyatun, & Suryani, N. (2017). Media Pembelajaran Sejarah Di Smk Negeri Pontianak. *Yupa: Historical Studies Journal*, 1(1), 73–82.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. (2018). Respon Guru Dan Siswa Sma Di Kabupaten Tuban Terhadap Pengelolaan Museum Kambang Putih Sebagai Sumber Literasi Sejarah Dan Budaya Serta Penguatan Pendidikan Karakter. *Avatara*, 6(4), 1–13.

Sutarman, U. (2017). Penerapan Konsep Kearifan Lokal Masyarakat Sunda (Sabilulungan) dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 1(1), 33–36.

Warni. (2012). Pemanfaatan Koleksi Museum Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran IPS Sejarah. *Journal of Educational Social Studies*, 1(1), 37–41.