

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menumbuhkan kesadaran sejarah atau *historical awarennes* di era globalisasi sekarang ini menjadi hal yang sangat penting untuk membantu menjaga dan mempertahankan kedaulatan identitas nasional. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Syarifah dan Kusuma (2016) bahwa adanya arus globalisasi sekarang ini, membuat nilai-nilai serta budaya luar dengan mudah mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama generasi muda penerus bangsa. Selain itu, nilai dan budaya yang diserap oleh masyarakat, banyak yang tidak selaras dengan ideologi bangsa, sehingga dikhawatirkan akan berdampak terhadap terkikisnya nilai-nilai nasionalisme dan identitas bangsa (Syarifah & Kusuma, 2016). Untuk mengatasi masuknya budaya luar yang tidak selaras dengan ideologi bangsa akibat arus globalisasi, perlu ditumbuhkannya kesadaran sejarah. Menurut Widja (2002:10) kesadaran sejarah merupakan suatu tingkatan penghayatan pada makna dan hakikat sejarah yang dapat menjadi tuntunan untuk mengatasi permasalahan baik masa kini maupun masa yang akan datang. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Naredi, dkk (2018) yang menjelaskan bahwa kesadaran sejarah tidak hanya sekadar memperluas pengetahuan, tetapi dapat menumbuhkan kesadaran penghayatan akan pentingnya pengembangan nilai kebudayaan.

Kesadaran sejarah memiliki nilai urgensi untuk ditumbuhkan dalam diri peserta didik melalui pembelajaran sejarah. Mereka sebagai generasi penerus bangsa mempunyai tanggung jawab untuk mengamankan, memelihara, mengembangkan, dan mewariskan budaya (Purnama, 2015:128). Hal tersebut didukung oleh pernyataan Wiriaatmadja (2002:8) bahwa kesadaran sejarah atau *historical awareness* dapat memberikan rasa percaya diri untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh bangsa. Hal ini sesuai dengan fungsi kesadaran sejarah yakni sebagai penyadaran nasionalisme dan *sense of belonging*.

commit to user

Upaya menumbuhkan kesadaran sejarah melalui pembelajaran sejarah realitasnya masih banyak mengalami permasalahan, diantaranya penggunaan metode, media, dan sumber belajar. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Alfian (2012:2) bahwa pembelajaran sejarah yang berada di lingkungan sekolah masih berfokus pada pendekatan *cronicle* yang cenderung mewajibkan peserta didik untuk menghafal peristiwa tertentu. Menurut Subakti (2010:3) bahwa salah satu persoalan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah adalah kurang kuatnya penggunaan teori, imajinasi yang rendah, referensi buku teks dan kurikulum yang masih *state oriented*, serta kecenderungan siswa untuk tidak melihat fenomena global yang terjadi. Selain itu, permasalahan tersebut juga diperkuat oleh hasil data *study* pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sumberejo, bahwa proses pembelajaran sejarah yang dilakukan sampai saat ini masih menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran *power point*. Pembelajaran sejarah yang dilakukan hanya berorientasi pada hafalan dan penyuguhan materi-materi yang tekesan monoton, sehingga mengakibatkan siswa menjadi malas dalam belajar sejarah.

Hasil *study* pendahuluan yang dilakukan di sekolah juga menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih kurang kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, pembelajaran sejarah hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana dan menggunakan buku paket yang sudah ada. Hal ini berdampak pada rendahnya kesadaran sejarah siswa yang dibuktikan dengan hasil penyebaran angket kesadaran sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sumberejo dengan hasil skor rata-rata 63,05 atau hanya 42,03%. Hasil kesadaran sejarah tersebut terbilang rendah karena skor maksimal yang bisa didapatkan siswa adalah 150 ketika menjawab angket kesadaran sejarah. Jika dilihat dari masing-masing indikator diketahui bahwa: 1) Indikator membudayakan sejarah sebagai pembinaan budaya bangsa, dengan skor rata-rata 12,19; 2) Indikator mengenal diri sendiri dan bangsanya, dengan skor rata-rata 12,25; 3) Indikator memahami nilai-nilai budaya bangsa, dengan skor rata-rata 13,81; 4) Indikator menghargai dan Menjaga peninggalan-peninggalan sejarah bangsa, dengan skor rata-rata 12,32; 5) Indikator menghayati makna sejarah bagi masa kini dan masa

yang akan datang, dengan skor rata-rata 12,45. Semua indikator kesadaran sejarah tersebut terbilang masih rendah dan masih perlu ditingkatkan.

Permasalahan rendahnya kesadaran sejarah siswa diperkuat oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya, yakni, penelitian Lazmihfa, Waluyo, & Haryanto (2014) yang menemukan bahwa masalah pendidikan sejarah yaitu kesadaran sejarah siswa yang tidak mengalami perkembangan secara signifikan serta berada pada keadaan yang stagnan. Selain itu, hasil penelitian Sulhan (2019) juga menemukan bahwa kesadaran sejarah siswa SMP Negeri 4 Palu masih lemah, hal tersebut dibuktikan dengan adanya kelas yang masih belum memajang gambar pahlawan, lambang negara, serta peta Indonesia di kelasnya. Temuan tersebut kemudian diperkuat lagi oleh hasil penelitian Suryana, Fajri, & Iswanto (2020) yang menemukan bahwa kurangnya pengintegrasian materi lokal pada mata pelajaran IPS khususnya kajian sejarah ternyata berdampak pada rendahnya tingkat kesadaran sejarah siswa di SMP Negeri Kabupaten Pidie. Rendahnya minat peserta didik pada pembelajaran sejarah berdampak pada rendahnya kesadaran sejarah. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Sari, dkk (2020) bahwa rendahnya kesadaran sejarah siswa dapat disebabkan karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki fungsi sebagai pembentuk sikap nasionalisme dan patriotisme peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aman (2011 :30-45) bahwa pembelajaran sejarah memiliki sasaran yakni, haruslah tertuju pada *academic skill*, memupuk *Historical Conciousness*, serta menanamkan semangat nationalism, sehingga hal tersebut dapat berguna untuk menjaga identitas nasional dan menjaga kedaulatan bangsa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermutu. Pembelajaran yang bermutu akan mendorong terciptanya warga yang kreatif, produktif, serta bermutu sehingga pada akhirnya dapat meraih kesejahteraan (Mastrianto, Sariyatun, & Suryani, 2020: 809).

Permasalahan klasik dari pembelajaran sejarah yakni adanya pandangan yang kuat dikalangan para pelajar bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu pelajaran yang kurang menarik, bersifat hafalan, serta mudah membuat bosan (Sayono, 2013:9). Melihat hal tersebut, seorang guru harus mampu menyesuaikan

situasi dan bertindak sebagai *figure* dalam rangka membuat siswa termotivasi dalam belajar sejarah. Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah seharusnya diajarkan dengan semenarik mungkin dengan memadukan semua komponen secara efektif dan berlaku secara efisien.

Diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yakni dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Sariyatun, dkk (2018) bahwa perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat akan berdampak dengan adanya suatu gaya baru dalam sistem pendidikan. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian Suryani (2016) yang menjelaskan bahwa sudah saatnya bagi pembelajaran sejarah untuk mengalami perubahan, dengan tidak hanya menerangkan terkait kronologi peristiwa, tetapi juga nilai-nilai yang dapat diserap dari peristiwa sejarah. Guru dapat memanfaatkan kepemilikan *smartphone* berbasis *android* yang dimiliki peserta didik secara maksimal untuk kegiatan pembelajaran sejarah atau istilahnya ialah '*student's mobile*'. Peserta didik akan menjadi subyek pembelajaran, sehingga guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat dalam belajar (*teacher center learning*), tetapi juga menjadi bagian yang aktif dalam belajar (*student center learning*).

Pemanfaatan *smartphone* untuk menunjang pembelajaran sejarah dikarenakan peserta didik sekarang ini rata-rata memiliki *smartphone*. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Azmi, Joebagio, dan Suryani, (2016) yang menemukan bahwa berdasarkan survei terhadap 54 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. bahwa: (1) terdapat 47 orang (87%) telah memiliki *smartphone* pribadi, sedangkan sisanya sebanyak 7 orang (13%). Selain itu penelitian oleh Meihan, dkk (2020) dengan menyebarkan angket kepada 70 responden disalah satu SMA di Kabupaten Tanggamus, Lampung, diketahui bahwa sebanyak 69 responden memiliki *smartphone* sedangkan hanya 1 responden yang tidak punya *smartphone*. Hal senada didukung oleh lembaga riset Digital Marketing Emarketer dalam Setiadi, dkk (2018) yang memperkirakan jumlah pemakai aktif *smartphone* di Indonesia pada tahun 2018 akan menembus lebih dari 100 juta orang. Berdasarkan alasan tersebut, guru bisa memanfaatkan potensi *smartphone* tersebut

secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran untuk media pembelajaran sejarah guna mengembangkan sikap kesadaran sejarah siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan melalui *smartphone* adalah media pembelajaran *mobile learning*. Media pembelajaran *mobile learning* terbukti mampu meningkatkan kesadaran sejarah siswa, Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizal Ismi KSW (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *mobile learning* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan sikap kesadaran sejarah peserta didik. Pemilihan *mobile learning* ini sebagai media pembelajaran juga didasari dari kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Sutopo (2012) menjelaskan kelebihan *mobile learning* yaitu: 1) *Convinience*, maksudnya pengguna bisa mengakses dari manapun pada materi pembelajaran yang juga mencakup kuis, jurnal, games, dan lain-lain. 2) *Collaboration*, maksudnya pembelajaran bisa segera dilaksanakan setiap saat secara *real time*. 3) *Portability*, maksudnya pemakaian buku dapat diganti dengan media penyimpanan yang tersedia, sehingga perangkat tersebut bisa dibawa serta digunakan dimanapun dan kapanpun. 4) *Compatibility*, maksudnya pembelajaran didesain secara optimal supaya dapat digunakan pada perangkat mobile. 5) *Interesting*, maksudnya pembelajaran yang memiliki kombinasi dengan fitur lain seperti animasi, kuis, video, serta game, membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu hasil penelitian Gunawan (2011) juga menemukan bahwa *mobile learning* merupakan media pembelajaran dengan mempergunakan beberapa perangkat seperti PDA, tablet PC, serta *handphone*, sehingga akan memberikan kemudahan ketika membuka materi pelajaran dimanapun dan kapanpun. melalui pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa *mobile learning* memiliki kelebihan dan manfaat untuk membantu siswa dalam belajar, dimana peserta didik bisa memilih sendiri kapan dia ingin belajar dan menggunakan sumber belajar apa saja yang ia inginkan.

Alasan mendasar pemilihan *mobile learning* sebagai media pembelajaran melalui *smartphone* sebagai solusi untuk menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik karena memiliki keunggulan yakni dapat dengan mudah dibawa ke mana-mana. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Woodill (2010:24) yang menjelaskan

bahwa keunggulan dari suatu perangkat *mobile* yakni mudah untuk dibawa, dapat dihubungkan ke jaringan kapanpun dan di manapun, lebih luwes dalam mengakses sumber belajar, mendekatkan komunikasi, serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Alasan lain dipilihnya *mobile learning* sebagai media pembelajaran melalui *smartphone* sebagai solusi untuk menumbuhkan kesadaran sejarah karena pada saat melakukan observasi di SMAN 1 Sumberejo peneliti menemukan bahwasanya mayoritas peserta didik di sekolah tersebut mempunyai *smartphone*. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang dibagikan kepada 70 responden, bahwa sebanyak 69 siswa memiliki *smartphone* dan sisanya tidak. Namun selama ini pemanfaatan *smartphone* hanya sebagai sarana bermain *game* dan bermain sosial media saja seperti, *Instagram*, *twitter*, *whatsapp*, serta *facebook*. Untuk itu perlunya adanya suatu media pembelajaran khusus untuk digunakan pada *smartphone* tersebut guna memberikan pengalaman serta manfaat dalam pembelajaran.

Sebagai upaya meningkatkan kesadaran sejarah di SMA Negeri 1 Sumberejo peneliti akan mengintegrasikan materi Museum Kekhatuan Semaka ke dalam aplikasi *mobile learning* tersebut. Museum Kekhatuan Semaka merupakan salah satu museum yang berada di kawasan Provinsi Lampung, tepatnya berada di Desa Sanggi Unggak, Kecamatan Bandar Negeri Semuong, Kabupaten Tanggamus. Museum ini diresmikan pada bulan April 2015. Museum Kekhatuan Semaka merupakan salah satu tempat yang menjaga dan melestarikan benda-benda bersejarah dan benda-benda hasil kebudayaan Lampung. Koleksi yang ada di museum ini sangat beranekaragam mulai dari benda-benda bersejarah, seperti: keramik dinasti tang dan keramik dinasti ming, sampai benda-benda hasil kebudayaan Lampung. Sehingga museum ini memiliki potensi besar dijadikan sebagai materi pembelajaran sejarah yang ada dikelas.

Pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* memerlukan suatu pendekatan pembelajaran untuk membantu guru dalam memahami peserta didik terhadap materi tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memandang makna dalam suatu materi akademik yang dipelajari siswa dengan cara mengkaitkan mata

pelajaran akademik dengan kehidupan sehari-hari siswa, hal tersebut meliputi kehidupan pribadi, sosial maupun budaya (Rusman, 2014: 190). Melalui pendekatan tersebut maka proses pembelajaran akan lebih bermakna. Hal ini berkaitan dengan penggunaan *mobile learning* yang didalamnya teintegrasi materi Museum Kekhatuan Semaka yang akan membuat siswa mengaitkannya dengan sikap kesadaran sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari potensi yang begitu besar terkait pemanfaatan teknologi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *Mobile Learning* Museum Kekhatuan Semaka Berbasis *Android* dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa SMA Negeri 1 Sumberejo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pembelajaran sejarah yang selama ini berlangsung di SMA Negeri 1 Sumberejo?
 - a. Bagaimana media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan di SMA Negeri 1 Sumberejo?
 - b. Bagaimana kesadaran sejarah siswa di SMA Negeri 1 Sumberejo?
 - c. Bagaimana kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa di SMA Negeri 1 Sumberejo?
 - d. Bagaimana desain awal *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa di SMA Negeri 1 Sumberejo?
2. Bagaimanakah pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* yang diterapkan di SMA Negeri 1 Sumberejo?

- a. Bagaimana hasil validasi ahli terkait pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual?
- b. Bagaimanakah hasil uji coba keterlaksanaan pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual?
- c. Bagaimanakah produk akhir pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual?
3. Bagaimana keefektifan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kesadaran sejarah?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pembelajaran sejarah yang selama ini berlangsung di SMA Negeri 1 Sumberejo.
 - a. Menganalisis media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan di SMA Negeri 1 Sumberejo.
 - b. Menganalisis kesadaran sejarah siswa di SMA Negeri 1 Sumberejo.
 - c. Menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa di SMA Negeri 1 Sumberejo.
 - d. Menganalisis desain awal *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa di SMA Negeri 1 Sumberejo.
2. Menganalisis pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual yang diterapkan di SMA Negeri 1 Sumberejo.
 - a. Menganalisis hasil validasi ahli terkait pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual.

- b. Menganalisis hasil uji coba keterlaksanaan pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual.
- c. Menganalisis produk akhir pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual.
3. Menganalisis keefektifan penggunaan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kesadaran sejarah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa SMAN 1 Sumberejo merupakan langkah yang baik dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era revolusi industri 4.0. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga merupakan mandat Kurikulum 2013 yang seharusnya dilaksanakan oleh semua pendidik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Produk penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi belajar oleh siswa dalam mengetahui sumber-sumber sejarah yang ada di daerahnya, Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa, pengetahuan, dan prestasi pada mata pelajaran sejarah.

b. Bagi Guru

Hasil produk ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Hal tersebut penting dilakukan, karena dalam perkembangan zaman saat ini membutuhkan referensi media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pembelajaran sejarah.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi media pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan melatih kreatifitas peneliti sebagai calon pendidik sejarah, mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran yang baik dan benar dan ikut berusaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran Sejarah.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Salah satu factor terpenting dalam suksesnya sebuah pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat, karena media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan materi oleh guru kepada peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba mengembangkan media yang dapat dijadikan sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran sejarah dengan mempergunakan media teknologi yang berkembang sangat pesat pada era ini yakni *smartphone* dan tablet.

Media yang coba dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile learning* pada perangkat *smartphone* maupun tablet yang menjalankan sistem operasi *Android*, sehingga wujud akhir dari produk ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran. Produk yang dikembangkan ini juga akan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang akan mempermudah penggunaan aplikasi ini.

Media pembelajaran ini mengambil tema materi pada sejarah peminatan yakni sumber sejarah dengan mengintegrasikan Museum Kekhatuan Semaka sebagai materi pembelajaran. Museum Kekhatuan Semaka merupakan salah satu museum yang ada di lampung yang memiliki banyak sekali koleksi-koleksi benda-benda bersejarah.

Pengembangan *Mobile Learning* Museum Kekhatuan Semaka Berbasis *Android* ini diharapkan mampu memberikan pengaruh yang positif dalam peningkatan kesadaran sejarah siswa. Aplikasi *mobile learning* ini merupakan

sebuah aplikasi yang cukup ringan. Hal ini bertujuan agar banyak para pengguna *android* yang berbeda-beda kapasitas software dan hardware bisa memanfaatkan aplikasi ini. Mayoritas software yang berupa sistem operasi yang digunakan berupa *android* lollipop dan ada pula yang menggunakan versi *android* Q yang merupakan sistem operasi *android* terbaru. Sehingga dalam spesifikasi hardware, perangkat mobile yang memiliki layar dengan lebar 4 inci, memory internal 2 GB, RAM 1024 MB, CPU Dual Core 1.3 Ghz sudah mampu untuk menjalankan aplikasi ini, demikian pula dengan spesifikasi di atasnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan bertujuan untuk memberikan arah yang jelas dalam melaksanakan penelitian ini, dimana hal tersebut dapat menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan serta menguraikan berbagai asumsi dan keterbatasan dalam penelitian.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah dalam Kurikulum K13, yakni memperkuat sikap nasionalisme, kesadaran sejarah, dan minat belajar sejarah siswa.
- b. Tersedianya media pembelajaran baru berupa aplikasi *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* yang dapat dikatkan dengan materi sumber-sumber sejarah.
- c. Media pembelajaran berbentuk aplikasi *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di dalam kelas.
- d. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kualitas atau kelayakan aplikasi *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android*. Validator dalam penelitian ini antara lain ahli materi dan ahli media.
- e. Penggunaan aplikasi *mobile learning* Museum Kekhatuan Semaka berbasis *android* sebagai media dan sumber belajar yang praktis, menarik, dan ekonomis serta dapat disesuaikan kebutuhan guru dan siswa

commit to user

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Bahan yang dikembangkan terbatas pada materi sejarah peminatan kelas X SMA negeri 1 Sumberejo
- b. Media yang dikembangkan terbatas pada peserta didik kelas X, karena materi yang akan diintegrasikan, berkaitan dengan Museum Kekhatuan Semaka sebagai sumber-sumber sejarah menjadi focus penelitian.
- c. Walaupun dalam penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media saja, namun peneliti menggunakan model pembelajaran sebagai alat pengantar dalam proses pembelajaran.



