

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH LOKAL MASA REVOLUSI FISIK DI KALIMANTAN SELATAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Helmi Akmal

Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin
E-mail: helmiakmal47@ulm.ac.id

Heri Susanto

Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin
E-mail: iniherisusanto@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan aplikasi pembelajaran yang diakses melalui *mobile smartphone* sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan. Metode kuantitatif digunakan dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest* dimana peneliti menguji efektivitas media dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMAN 7 Banjarmasin yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah populasi sebanyak 57 orang. Sampel penelitian berjumlah 25 orang siswa yang diambil dari populasi menggunakan teknik *sample random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 25 butir. Validitas instrumen diuji melalui korelasi *product moment*, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan rumus *alpha cronbach*. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis *paired sample t test* dengan hipotesis $H_0 =$ tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*, dan $H_1 =$ terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberi *treatment* dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran, nilai *posttest* siswa lebih besar dibandingkan *pretest* dengan rata-rata *posttest* (76,80) > *pretest* (56,32). Melalui perhitungan statistik diketahui bahwa $-t_{hitung} (-11,058) < -t_{tabel} (-2,064)$ dengan korelasi yang bersifat kuat dan positif sebesar 0,729 yang berarti H_1 diterima sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* efektif digunakan sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin.

Kata Kunci: Sejarah Lokal, Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Smartphone*

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of a learning application that is accessed through mobile smartphones as a medium of introduction of local history during the physical revolution in South Kalimantan. Quantitative method was used with pre-experimental one-group pretest-posttest design in which the researchers tested the effectiveness of the media by comparing the students' understanding before and after being treated. The subjects of the study were students of class XI IPS SMAN 7 Banjarmasin consisting of two classes with a population of 57 people. The sample of this research was 25 students taken from population using sample random sampling technique. The research instrument used in the form of multiple choice test with the number of 25 items. Instrument validity was tested through product moment correlation, while its reliability was tested using alpha cronbach formula. The analysis technique used was paired sample t test with hypothesis $H_0 =$ no increase of pretest result to posttest after treatment, and $H_1 =$ increase of pretest result to posttest after given treatment. The results showed that after being treated using instructional media application, students' posttest score was greater than pretest with mean posttest (76,80) > pretest (56,32). Through the statistical calculation known that $-t_{hitung} (-11,058) < -t_{tabel} (-2,064)$ with a strong and positive correlation of 0.729 which means H_1 accepted so that it can be said to occur increased understanding of students after using the application of learning. Based on the results of the study, it was concluded that the application of mobile smartphone-based learning is effectively used as a medium of introduction of local history of physical revolution in South Kalimantan in the students of class XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin.

Keywords: Local History, Learning Application Based on Mobile Smartphone

PENDAHULUAN

Era abad ke-21 teknologi informasi semakin berkembang dalam kehidupan masyarakat karena dianggap sebagai fasilitas untuk membantu pekerjaan. Banyak terobosan baru teknologi informasi yang tercipta di berbagai bidang. Begitu pula di bidang pendidikan, teknologi informasi seperti PC, laptop, bahkan *mobile smartphone* digunakan oleh pendidik maupun siswa sebagai alat penunjang pembelajaran. Di Indonesia sendiri, pembelajaran menggunakan bantuan teknologi informasi telah diterapkan. Semenjak dilakukannya pemutakhiran kurikulum dalam pendidikan Indonesia dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (K13) keterampilan menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi hal penting. Dalam K13 pembelajaran keterampilan menggunakan teknologi informasi tidak lagi menjadi mata pelajaran tersendiri seperti pada kurikulum sebelumnya, melainkan diintegrasikan ke semua mata pelajaran. Oleh karenanya pendidik maupun siswa diutamakan mampu menggunakan teknologi informasi sebagai media penunjang pembelajaran.

Fathurrohman (2015:28) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen penting dalam pembelajaran, salah satunya adalah media. Media dapat memunculkan minat dan perhatian siswa

sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Hamalik, 2009:64-67). Terlebih lagi ketika media yang digunakan beracuan teknologi informasi yang pada dasarnya mudah digunakan karena mempersiapkannya tidak rumit, lebih memungkinkan siswa belajar secara aktif, melatih kemampuan berpikir, serta secara tidak langsung meningkatkan keterampilan *ICT literacy*-nya (Unesco, 2002; Fryer, 2001).

Media berbasis teknologi informasi yang mulai dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk melaksanakan perintah tertentu tergantung tujuan penggunaannya (Supriyanto, 2015; Dhanta, 2009). Aplikasi pembelajaran merupakan gagasan baru yang dapat digunakan secara mudah kapan dan dimana saja oleh pendidik maupun siswa. Mehdipour dan Zerehkafi (2013:95-96) menyebutkan beberapa kelebihan dari aplikasi pembelajaran, yaitu (1) membuat *user* mampu belajar kapan dan dimana saja, (2) fitur yang dimiliki terdiri atas grafik, suara, bahkan animasi, (3) pesan pembelajaran disampaikan secara fleksibel, dan (4) evaluasi hasil belajar dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa.

Pada umumnya aplikasi pembelajaran dapat diakses melalui berbagai perangkat keras terutama laptop dan *mobile smartphone*. Laptop yang

notabene memiliki bentuk yang kurang minimalis membuat orang jarang membawanya, lain halnya dengan *mobile smartphone* yang memiliki bentuk beragam dan cukup minimalis sehingga tidak jarang orang membawanya kemanapun mereka pergi. Selain itu, *mobile smartphone* merupakan perangkat keras yang memiliki berbagai fitur yang hampir setara dengan laptop. *Mobile smartphone* memiliki prosesor yang cukup tinggi, memori yang besar, dan RAM tambahan seperti PC atau laptop (Heriyanto, 2016). Beberapa keunggulan tersebut membuat orang tertarik menggunakan *mobile smartphone*.

Saat ini peminat *mobile smartphone* berkembang secara signifikan, *World Bank* melaporkan bahwa sekitar 6 miliar lebih penduduk dunia telah menggunakan *mobile smartphone*, bahkan seperempat dari jumlah tersebut memilikinya secara pribadi (Kelly & Minges, 2012). Lembaga Riset Digital Marketing Emarketeer melaporkan khusus di Indonesia jumlah pengguna *mobile smartphone* terutama dikalangan remaja berkembang pesat sehingga telah diprediksi bahwa tahun 2018 mencapai lebih dari 100 juta (Wahyudi, 2015). Memiliki fitur yang hampir sama dengan PC atau laptop dan jumlah pengguna yang banyak terutama dikalangan remaja menjadi potensi besar digunakannya *mobile smartphone* sebagai media pembelajaran. Oleh karenanya penelitian terkait dengan penggunaan

mobile smartphone menjadi perhatian utama khususnya di bidang pendidikan.

Di bidang pendidikan khususnya pembelajaran, *mobile smartphone* digunakan untuk membantu pendidik maupun siswa mencari berbagai informasi pelajaran. Fasilitas yang sering digunakan ialah internet. Melalui fasilitas internet, pendidik dan siswa dengan mudah mendapatkan informasi pelajaran. Fasilitas internet yang terdapat pada *mobile smartphone* memang berguna membantu proses pembelajaran. Namun jika ditelaah lebih mendalam sebenarnya *mobile smartphone* memiliki banyak fasilitas lainnya, salah satunya aplikasi pembelajaran yang dirasa mampu menunjang pembelajaran. Sebagaimana telah diuraikan oleh Mehdipour dan Zerehkafi, aplikasi pembelajaran memiliki berbagai keunggulan yang dapat membantu pendidik dan siswa dalam pembelajaran. Tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Sejarah yang merupakan kajian mengenai aktivitas manusia di masa lalu yang tidak dapat dilihat secara langsung di masa sekarang membuat mata pelajaran ini lumayan sulit untuk diajarkan. Pendidik mengalami kesulitan dalam memberikan contoh nyata dari peristiwa yang terjadi di masa lalu karena peninggalannya kebanyakan berupa benda atau artefak yang tidak bisa dibawa begitu saja untuk diperlihatkan kepada siswa. Oleh

karenanya bantuan media sangat diperlukan dalam mengajar sejarah.

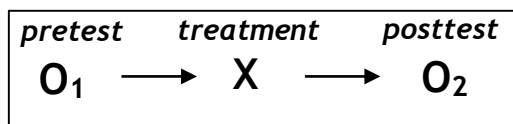
Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin. Selain bertujuan untuk mengetahui keefektifan aplikasi pembelajaran, penelitian ini juga dimaksudkan untuk membuktikan bahwa sejarah lokal yang jarang diajarkan kepada siswa mampu diketahui dan dipahami secara mudah oleh mereka melalui media aplikasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan merupakan penelitian bersifat eksperimental sehingga metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin dengan jumlah populasi sebanyak 57 orang. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Sugiyono (2014:120) dan Noor (2011:151) menjelaskan bahwa teknik sampel acak sederhana merupakan teknik yang paling sederhana dimana sampel

diambil secara acak tanpa memerhatikan strata populasi yang hanya memiliki satu ciri (homogen atau relatif homogen). Peneliti menggunakan teknik sampel acak sederhana karena populasi penelitian bersifat relatif homogen, yakni kelas XI IPS yang hanya terdiri dari dua kelas. Kemudian sampel yang telah ditentukan tersebut dibentuk menjadi kelompok tersendiri berjumlah 25 orang siswa. Kelompok siswa yang telah terbentuk diyakini mampu mewakili kelasnya masing-masing.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah *pre-experimental one-group pretest-posttest* dimana peneliti menguji efektivitas media dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Sebelum diberi *treatment*, terlebih dahulu peneliti melakukan *pretest* kepada kelompok siswa yang menjadi sampel penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman awal mereka mengenai sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan. Setelah itu, kelompok siswa tersebut diberi *treatment* dengan meminta mereka menggunakan aplikasi pembelajaran melalui *mobile smartphone* yang dimilikinya. *Posttest* kemudian dilakukan setelah kelompok siswa menggunakan aplikasi pembelajaran, tujuannya ialah untuk mengetahui keefektifan *treatment* yang diberikan kepada kelompok siswa.



Gambar 1. Desain *One Group Pretest-Posttest*

(Sumber: Emzir, 2013:96-97; Creswell, 2013:241; Sugiyono, 2014:110)

Berdasarkan bentuk desain penelitian, pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes. Menurut Muliawan (2014:191), tes merupakan teknik pengumpulan data dimana subjek yang diteliti diminta mengerjakan tugas tertentu dalam bentuk tertulis, lisan, maupun praktik. Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan instrumen berbentuk soal pilihan ganda (*multiple choice questions*) berjumlah 25 butir. Soal pilihan ganda dibuat sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada kisi-kisi agar tidak menyimpang dari materi yang terintegrasi dalam aplikasi pembelajaran.

Validitas soal pilihan ganda diuji menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan ketentuan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tidak valid untuk digunakan. Hasil pengujian validitas soal yang berjumlah 25 butir menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dikatakan valid atau dapat digunakan untuk penelitian. Selain validitas, uji reliabilitas juga dilakukan menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan ketentuan apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel, sebaliknya apabila r_{11}

$< r_{tabel}$ maka instrumen tidak reliabel. Dari hasil pengujian reliabilitas instrumen soal pilihan ganda, semua butir soal memiliki nilai $r_{11} (0,946) > r_{tabel} (0,444)$ sehingga dinyatakan reliabel.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh adalah uji berpasangan (*paired sample t test*). Uji berpasangan dilakukan karena hasil tes diambil dari sampel yang sama, yaitu kelompok siswa berjumlah 25 orang dengan hipotesis $H_0 =$ tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*, dan $H_1 =$ terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*. Pengambilan keputusan hasil uji berpasangan, yakni apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_1 diterima, sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_1 ditolak. Dari hasil uji berpasangan akan diketahui efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan kepada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin dengan keputusan apabila H_1 diterima berarti aplikasi pembelajaran dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila H_1 ditolak berarti media tersebut tidak efektif digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berhubung desain penelitian yang diadopsi yakni *one group pretest-*

posttest, maka data hasil pengujian efektivitas aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* pada kelompok siswa berjumlah 25 orang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui seberapa

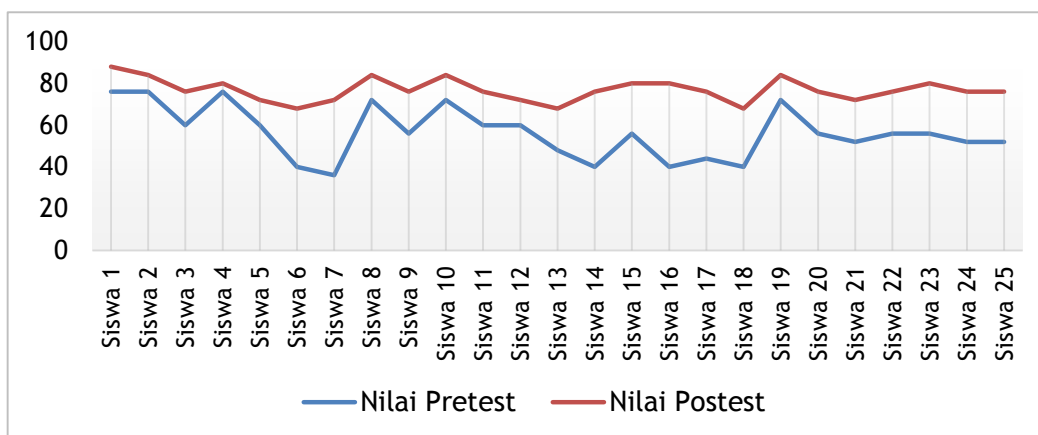
besar pemahaman siswa terhadap sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan sebelum maupun sesudah diberi *treatment*. Data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Efektivitas

No	Nama	Nilai		Selisih Nilai	Peningkatan (%)
		Pretest	Posttest		
1	Siswa 1	76	88	12	15,79
2	Siswa 2	76	84	8	10,53
3	Siswa 3	60	76	16	26,67
4	Siswa 4	76	80	4	5,26
5	Siswa 5	60	72	12	20,00
6	Siswa 6	40	68	28	70,00
7	Siswa 7	36	72	36	100,00
8	Siswa 8	72	84	12	16,67
9	Siswa 9	56	76	20	35,71
10	Siswa 10	72	84	12	16,67
11	Siswa 11	60	76	16	26,67
12	Siswa 12	60	72	12	20,00
13	Siswa 13	48	68	20	41,67
14	Siswa 14	40	76	36	90,00
15	Siswa 15	56	80	24	42,86
16	Siswa 16	40	80	40	100,00
17	Siswa 17	44	76	32	72,73
18	Siswa 18	40	68	28	70,00
19	Siswa 19	72	84	12	16,67
20	Siswa 20	56	76	20	35,71
21	Siswa 21	52	72	20	38,46
22	Siswa 22	56	76	20	35,71
23	Siswa 23	56	80	24	42,86
24	Siswa 24	52	76	24	46,15
25	Siswa 25	52	76	24	46,15
Rata-rata		56,32	76,80	20,48	41,72

Dari tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh melalui *pretest* sebesar 56,32 sedangkan rata-rata nilai hasil *posttest* sebesar 76,80. Rata-rata selisih perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 20,48 sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan sebesar 41,72%. Berdasarkan hasil *pretest* dan

posttest, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan setelah diberi *treatment* berupa penggunaan aplikasi pembelajaran. Peningkatan tersebut disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Grafik 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Efektivitas

Pembuktian uji efektivitas dilakukan melalui perhitungan statistik menggunakan uji berpasangan (*paired sample t test*) dengan hipotesis H_0 = tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke

posttest setelah diberi *treatment*, dan H_1 = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*. Hasil perhitungan statistik disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Statistik Uji Efektivitas

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.3200	25	12.43222	2.48644
	Posttest	76.8000	25	5.41603	1.08321

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	.729	.000

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-20.48000	9.26067	1.85213	-24.30262	-16.65738	-11.058	24	.000

Berdasarkan hasil perhitungan statistik uji berpasangan, diketahui bahwa t_{hitung} adalah -11,058 dan $t_{tabel(sign=0,000)}$ dengan df sebesar 24 adalah 2,064. Perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} yakni $-t_{hitung} (-11,058) < -t_{tabel} (-2,064)$

dengan nilai probabilitas (sig.) 0,00 lebih kecil dari 0,05. Dari perbandingan tersebut diambil keputusan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, ini berarti terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment* sehingga dapat

dikatakan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* efektif digunakan sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin. Angka korelasi perhitungan sebesar 0,729 sehingga keputusan bersifat kuat dan positif.

Aplikasi pembelajaran merupakan terobosan baru media belajar yang memberikan kebebasan mutlak bagi siswa mengoperasikannya. Pada dasarnya, aplikasi pembelajaran memiliki manfaat untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi tertentu. Hake (dalam Cahyadi, 2003) menjelaskan bahwa aplikasi yang diprogram sebagai media penunjang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif tergantung tujuan penggunaannya. Dalam penelitian ini, tujuan digunakannya aplikasi pembelajaran adalah untuk mengenalkan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan. Sejarah lokal merupakan bagian penting dalam rangkaian sejarah nasional. Kartodirdjo (dalam Syaharuddin, 2015:30) mengatakan bahwa hal-hal ditingkat nasional seringkali kurang dipahami dengan baik karena tidak lebih dahulu memahami peristiwa ditingkat lokal. Hal-hal ditingkat nasional biasanya memiliki cakupan yang sangat luas sehingga menggambarkan pola dan masalah secara umum, sedangkan secara konkret hal

tersebut baru dapat diketahui melalui gambaran peristiwa ditingkat lokal.

Selama ini cakupan sejarah yang diajarkan kepada siswa hanya pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa ditingkat nasional. Materi-materi mengenai peristiwa lokal jarang diajarkan dan sangat sedikit tertera dalam buku-buku pelajaran sehingga minim diketahui oleh siswa. Waktu untuk mengajarkan sejarah lokal juga hampir tidak tersedia. Padahal peristiwa lokal tidak kalah penting karena menggambarkan kejadian masa lalu pada wilayah dimana siswa tinggal. Siswa yang diajarkan sejarah lokal akan lebih memahami lingkungannya sendiri, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan sesuatu menyangkut daerahnya, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air (Widja, 1989).

Melalui media aplikasi pembelajaran, siswa dapat dengan mudah mempelajari materi sejarah lokal, salah satunya mengenai masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan. Aplikasi pembelajaran dirancang agar digunakan secara mandiri oleh siswa kapan dan dimana saja melalui *mobile smartphone* yang dimilikinya. Dengan begitu keterbatasan ruang dan waktu untuk mempelajari sejarah lokal dapat teratasi.

Dale (dalam Asyhar, 2012:49) menyebutkan bahwa hal paling kongkret bagi siswa mempelajari sesuatu menggunakan media adalah pengalaman

langsung melalui berbagai alat indera yang dimilikinya. Ketika media yang digunakan mampu merangsang berbagai alat indera siswa dalam menerima dan mengolah informasi, akan berimplikasi pada semakin besarnya kemungkinan informasi tersebut dapat dipahaminya. Aplikasi pembelajaran memang dirancang untuk dioperasikan oleh siswa menggunakan tangan yang notabene merupakan indera peraba. Tampilan

halaman dalam aplikasi pembelajaran berupa visual teks, gambar, animasi dan rekaman suara sehingga untuk memahami isi media siswa membutuhkan indera penglihatan dan pendengaran. Dengan berbagai alat indera yang dirangsang memungkinkan siswa dapat menerima dan mengolah informasi dengan lebih baik. Oleh karenanya dapat dikatakan bahwa aplikasi pembelajaran efektif digunakan oleh siswa.

KESIMPULAN

Terjadi peningkatan cukup tinggi dari rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment* berupa penggunaan aplikasi pembelajaran dengan perbandingan sebesar 20,48 atau meningkat sebesar 41,72%. Selain itu, dari hasil perhitungan statistik uji berpasangan juga diketahui bahwa $-t_{hitung} (-11,058) < -t_{tabel} (-2,064)$ dengan nilai probabilitas (sig.) 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga diambil keputusan H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan angka korelasi sebesar 0,729 yang berarti bersifat kuat dan positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran yang diakses melalui *mobile smartphone* efektif digunakan sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Cahyadi, Veronika. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Creswell, John W. (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, terjemahan Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dhanta, Rizky. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Penerbit Indah.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Paradima Pembelajaran Kurikulum 2013: Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Fryer, Wesley A. (2001). *Strategy for Effective Elementary Technology*

- Integration*. diunduh melalui <http://www.wtvi.com/teks/integrate/tcea2001/powerpointoutline.pdf>
- Hamalik, Oemar. (2009). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Heriyanto, Andri Puspo. (2016). *Mobile Phone Forensics: Theory*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Kelly, T. dan Minges, M. (2012). *Maximizing Mobile*. Diakses pada tanggal 10 Maret 2018, tersedia pada situs www.web.worldbank.org
- Mehdipour, Yousef., dan Hamideh Zerehkafi. (2013). "Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges", *International Journal of Computational Engineering Research*, Vol. 3, Issue 6, June 2013; pp. 93-101.
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Aji. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Syahrudin. (2015). "Transformasi Nilai-Nilai Kejuangan Masyarakat Banjar pada Periode Revolusi Fisik (1945-1950) di Kalimantan Selatan (Studi Etnopedagogi dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan IPS)" *Disertasi*, Bandung: Program Doktorat Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Unesco Institute for Information Technologies in Education. (2002). "Toward Policies for Integrating ICTs into Education." Moscow: High-Level Seminar for Decision Makers and Policy-Makers.
- Wahyudi, Ade. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia* [Majalah Online Tempo.com]. Diakses pada tanggal 27 Mei 2016, tersedia pada situs www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia.
- Widja, I Gde. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.