

## Lary: Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Pahlawan Lokal Lampung Sebagai Upaya Pengintegrasian Pendidikan Karakter bagi Generasi Emas

Sumargono<sup>1</sup>, Vany Aswandi<sup>2</sup>, Imroah Laina Retno Mukti Kusuma<sup>3</sup>

<sup>a</sup> Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

<sup>b</sup> Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

<sup>c</sup> Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

<sup>1</sup>sumargono.1988@fkip.unila.ac.id; <sup>2</sup>vany.aswandi3016@gmail.com; <sup>3</sup>imroah.lainaretno2018@students.unila.ac.id

\* Corresponding Author; Sumargono



Received 21 Agustus 2022; accepted 21 September 2022; published 30 Desember 2022

### ABSTRACT

*The use of history learning media is one of the factors that support the course of the learning process, for this reason, it is necessary to apply appropriate learning media in the learning process. Local history provides awareness that facilities are needed on the delivery of values that can be the main breakthrough of the student's character cultivation plan. This research discusses the development of history learning media through the application of local history with material on local heroes in Lampung as an effort to integrate character education. This research uses research and development (R&D) methods adapted from the 4-D development research model. Data collection techniques used in this study include interviews, literature studies, observations and questionnaires. Learning media developed feasibility are used as learning media based on due diligence by material experts getting a percentage of 94% value and media experts getting a percentage value of 92%, overall stating that android-based learning media to introduce students to the historical relics of the pre-script period in Lampung is worthy of being used as a historical learning media. The results of the SPSS 17.0 analysis obtained significantly at  $0.000 < 0.05$  this shows that there is a significant difference between class XI IPS 1 as an experimental class and class XI IPS 2 as a control class after testing. The difference in the results of the average attitude scale test of the experimental class of 75,3 and the control class of 68,75, this shows that the historical learning media through the application developed is effective in instilling the values of character education for students.*

### Kata Kunci

Pembelajaran Sejarah,  
Media Pembelajaran,  
Sejarah Lokal,  
Pahlawan Lampung

This is an open-  
access article under  
the [CC-BY-SA](#)  
license



### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dalam kemajuan dan pembangunan bangsa Indonesia. Sinkronisasi dan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik menjadi hal yang sangat penting dalam mewujudkan Indonesia yang berkualitas dan menghasilkan generasi emas (Pujiasih, 2020). Dalam menciptakan adanya generasi emas diperlukan adanya tenaga pendidik yang inovatif, kreatif, inspiratif dan mampu menghasilkan kegiatan pembelajaran yang bermutu. Dalam hal ini kolaboratif antara pemerintah dan perangkat pelaksana pendidikan menjadi jalan utama yang harus senantiasa memprioritaskan pendidikan maka dengan hal tersebut generasi emas Indonesia akan terwujud (Darman, 2016).

Peran pendidikan menjadi komponen yang sangat penting dalam menciptakan suatu generasi yang mampu menghadapi adanya tantangan global. Jika Indonesia mampu menjadikan pendidikan sebagai wadah dalam pembentukan karakter masyarakat Indonesia yang kuat maka dengan hal tersebut akan menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang kuat di dalam semua sektor (Jamrah, 2016).

Konseptual dari adanya pendidikan karakter yaitu menghasilkan adanya suatu generasi yang memiliki perilaku, sikap dan kepribadian yang beradab. Selain hal tersebut pendidikan karakter juga merupakan penanaman nilai-nilai karakter, pengetahuan, kesadaran serta

kemampuan diri dalam melaksanakan nilai tersebut. Dalam berbagai pernyataan inilah nilai karakter dapat digunakan sebagai salah satu nilai di dalam pembelajaran (Ramdhani, 2017).

Pentingnya pendidikan karakter guna mendidik serta menanamkan nilai-nilai karakter dalam menghasilkan kepribadian yang baik, membentuk optimisme dan percaya diri, memiliki moral yang baik serta etika baik yang diterapkan dalam lingkungan. Selain itu, Pendidikan karakter dengan Pendidikan dapat mengoptimalkan perkembangan peserta didik yang akan berorientasi pada pembentukan peserta didik sebagai individu yang unggul dalam aspek kognitif dan juga karakter yang mampu menghadapi segala persoalan dan pertentangan dalam hidupnya (Sahroni, 2017).

Penanaman Pendidikan karakter tidak mudah dalam penerapannya kepada peserta didik. Terdapat kendala-kendala yang timbul, seperti halnya perkembangan globalisasi dalam bidang teknologi informasi yang menghambat dalam proses pendidikan karakter dikarenakan orang tua atau pendidik tidak dapat membatasi arus informasi yang sangat deras, bahkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dengan cakupan yang sangat luas. Selain itu, dalam penanaman pendidikan karakter memakan proses yang panjang, sehingga tidak dapat dirasakan langsung hasil dari penanaman karakter kepada peserta didik (Ahmad, 2014).

Upaya yang dapat dilakukan dalam penanaman karakter oleh pemerintah melalui kementerian dalam lembaga pendidikan melalui program sekolah yang diberikan serta masyarakat yang berperan aktif dalam upaya tersebut guna nilai-nilai karakter dapat tertanam dalam diri dengan membentuk jiwa yang bertanggungjawab, memiliki etika dan moral, serta sikap yang baik (Suhardi, 2012).

Pendidikan karakter yang tercermin dalam cerita sejarah menjadikan pembelajaran sejarah memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan pendidikan karakter. Tujuan dari adanya pendidikan sejarah yaitu menciptakan peserta didik yang memiliki karakter yang sesuai dari adanya nilai-nilai di mana hal tersebut tetap harus memperhatikan karakter di dalam sejarah (Susanto, 2018). Pelajaran menjadi strategi dalam penanaman pendidikan karakter untuk pembentukan watak, peradaban bangsa yang bermartabat serta memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air melalui materi sejarah yang diajarkan. Dalam peraturan Mendiknas, pendidikan sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang dengan potensi besar dalam upaya mengembangkan pendidikan karakter (Hasan, 2012).

Pembelajaran sejarah dalam penanaman karakter dapat dilihat dari tokoh-tokoh pahlawan yang memberikan keteladanan dalam nilai-nilai positif yang tepat dalam penanaman karakter tersebut dengan peserta didik dapat memberikan arti pentingnya nilai persatuan dan kesatuan serta kerja keras dan pantang menyerah (Ahmad, 2014). Setiap daerah di wilayah Indonesia memiliki rekam perjuangan yang berbeda-beda. Dari hal ini kita akan mengetahui berbagai tokoh dan pahlawan yang memiliki peran penting dalam perjuangan daerah tersebut. Tentunya hal ini akan menambah kesadaran yang menyatakan bahwa setiap suku dan kelompok memberikan sumbangannya untuk melahirkan bangsa Indonesia yang merdeka. Hal ini akan menjadi landasan pertumbuhan rasa nasionalisme. Sebut selaras dengan adanya salah satu tujuan dari pembelajaran sejarah yang menuntun untuk pembinaan sikap peserta didik agar menjadi warga masyarakat yang baik (Widiarto, 2000).

Pengintegrasian pembelajaran sejarah di SMA YP UNILA, guru menggunakan teknik pembelajaran dengan metode partisipatif. Teknik ini lebih digunakan untuk pembelajaran secara tanya jawab kepada siswa. Pada pembelajaran sejarah juga, biasanya guru menggunakan teknik presentasi didepan kelas dengan Power Point (Jainal, 2020). Tanpa disadari, perlunya inovasi dengan perkembangan teknologi di era digital ini bisa membuat pembelajaran sejarah di SMA lebih menarik, salah satunya dengan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android yang menarik minat belajar sejarah peserta didik, pembelajaran menggunakan juga bisa memaksimalkan pemanfaatan android sebagai media pembelajaran sejarah (Pradana, 2017).

Kolaborasi antara teknologi dengan pendidikan berkembang pesatnya pada saat ini, seperti aplikasi pembelajaran sejarah yang memuat materi tentang sejarah lokal. Upaya untuk

merealisasikan hal tersebut hadir solusi inovatif pengembangan media pembelajaran sejarah yang memuat tentang perjuangan pahlawan lokal Lampung. Aplikasi pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan lokal Lampung merupakan pembelajaran sejarah lokal berbasis pendidikan karakter dalam membentuk generasi emas. Penanaman nilai-nilai karakter melalui aplikasi pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan lokal Lampung ini sangat penting dilakukan karena tidak hanya membentuk generasi emas, namun juga dapat menciptakan inovasi pembelajaran sejarah yang berkelanjutan serta bagian dari inovasi media pembelajaran.

## 2. Metode

Adapun Metode yang di terapkan yakni penelitian pengembangan dengan model 4-D yang mana prosedur penelitiannya terdiri dari empat tahap define, design, development, disseminate (Thiagarajan, 1974).

### 1. Define (Pendefinisian)

Tahapan ini terdiri dari beberapa analisis yaitu analisis permasalahan, peserta didik, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

### 2. Design (Perencanaan)

Perancangan media dilakukan berdasarkan hasil dari tahapan Define (Pendefinisian). Pada tahap terdiri dari penyusunan test, memilih media, merancang naskah dan produksi media.

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan hasil data uji coba media. Tahap ini terdiri dari penilaian ahli materi, penilaian ahli media dan uji coba media.

### 4. Disseminate (Penyebaran)

Hasil media yang sudah pada tahap pengembangan, selanjutnya akan dilakukan penyebaran media.

## 2.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data selalu memiliki hubungan dengan masalah dari penelitian yang akan di pecahkan, sehingga hasil pengumpulan data dapat menjawab pertanyaan dari rumusan masalah peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara dan angket.

## 2.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang diterapkan terbagi sebagai berikut:

### 1. Pedoman Wawancara

Komponen ini disusun dengan beberapa bagian, yaitu (1) pembelajaran Sejarah Lokal secara umum berupa tahap awal (persiapan), pelaksanaan dan tahap akhir (evaluasi), (2) pembelajaran Sejarah Lokal yang selama ini dilaksanakan meliputi media pembelajaran, komponen materi dan sumber belajar.

### 2. Angket kuisisioner untuk validasi ahli

Lembar validasi ini disusun untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap media yang telah dikembangkan. Masukan dari para validator, baik berupa saran maupun kritik akan menjadi acuan dalam perbaikan media.

### 3. Angket kuisisioner untuk uji efektivitas

Pengguna angket (kuisisioner) uji efektivitas disusun untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran untuk sebagai penanaman nilai-nilai Pendidikan karakter.

## 2.3. Teknik Analisis Data

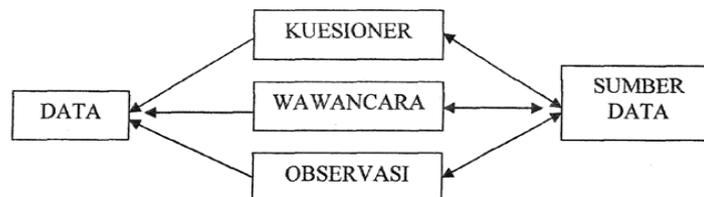
Komponen ini dilakukan dengan cara menyeleksi, memfokuskan, serta mentransformasikan data mentah dengan tujuan agar mudah dimengerti dan dipahami. Dari data yang ada akan dikelompokkan menjadi data wawancara, data literatur, data observasi dan data angket.

### 1. Instrument penelitian pendahuluan

Catatan lapangan menurut Sariyatun (2012) digunakan sebagai data kumulatif dalam mengetahui komunikasi interaktif yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung di kelas.

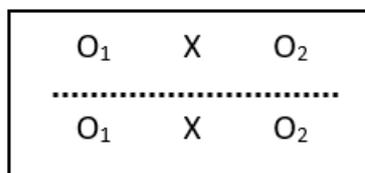
## 2. Triangulasi data

Sugiyono (2012) menyatakan bahwasannya teknik ini berupa penggabungan seluruh data yang sudah tersedia.



## 3. Pengujian Keefektifan Media Melalui Kuasi Eksperimen

Menurut Furchan (2011) eksperimen yakni berupa aktivitas yang terencana dalam mengumpulkan bukti yang di kaitkan dengan dengan hipotesis. Pola desain eksperimen yang digunakan adalah "Non-equivalent control group design" (Sugiyono, 2012) yakni sebagai berikut:



Ket :

O<sub>1</sub> = Kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diberikan pra-test

X = Kelompok eksperimen diberikan perlakuan/treatment

... = Garis putus-putus yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol tidak dibentuk secara random

O<sub>2</sub> = Kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diberikan post-test untuk mengukur variabel independent

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Define

#### 3.1.1. Analisis Permasalahan

Pada hakikatnya pembelajaran sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di sekolah belum diterapkan secara maksimal, dimana materi yang diberikan kepada peserta didik masih mengikuti materi yang terdapat dalam buku ajar dan juga tidak mengambil materi sejarah lokal yang ada di daerah (Sadiman, 2002). Adapun media yang digunakan pada pembelajaran sejarah di SMA YP UNILA antara lain PPT, buku ajar dan selain itu juga video pembelajaran yang digunakan guru sebagai media pembelajaran berasal dari YouTube.

Guru mata pelajaran sejarah di SMA YP UNILA mengatakan perlunya media pembelajaran sejarah khususnya sejarah lokal dalam meningkatkan kecintaan dan pengetahuan siswa terhadap sejarah lokal yang ada di daerahnya. Salah satu komponen penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Dengan pernyataan tersebut media visualisasi dapat dijadikan sebagai pilihan yang tepat (Armansyah, 2019).

Gagasan pengembangan media dalam bentuk aplikasi pembelajaran sejarah lokal Lampung bertujuan untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang pentingnya sejarah lokal dan untuk pembentukan karakter rasa cinta dan bangga akan sejarah lokal Lampung. Sejarah lokal dapat menjadi sebuah pengembangan materi pembelajaran sejarah dalam membentuk karakter siswa, dengan kata lain materi sejarah lokal dapat dikombinasikan dengan materi sejarah wajib.

### 3.1.2. Analisis Peserta Didik

Pemilihan media pembelajaran sejarah dengan basis android diharapkan mampu membantu peserta didik agar lebih mudah mengerti akan materi yang diberikan dan menjadi tertarik serta termotivasi untuk belajar sehingga konsep sejarah bisa bermakna, karena belajar sejarah hanya dianggap sebagai mata pelajaran hafalan peristiwa dan angka tahun saja. Tidak sedikit peserta didik masih belum mengetahui pahlawan-pahlawan Lampung.

Edgar Dale mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh peserta didik yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Pengelompokan Media Pembelajaran Menurut Edgar Dale (Sari, 2019)

Mengetahui peserta didik yang menjadi sasaran penerapan media yang akan disusun, selanjutnya adalah menganalisis karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran dikembangkannya media pembelajaran sejarah. Adapun karakteristik peserta didik sasaran yaitu:

1. Satu kelas terdiri dari laki-laki dan perempuan.
2. Peserta didik memiliki perangkat Smartphone.
3. Peserta didik mempunyai intelektual yang berbeda-beda.
4. Belum mengetahui sistem pembelajaran dengan e-modul pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan Lampung.

### 3.1.3. Analisis Konsep

Perangkat pembelajaran yang dimiliki guru mata pelajaran sejarah cukup kelengkapan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus. SMA YP UNILA Kota Bandar Lampung menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran sejarah yang dikembangkan memuat materi yang dapat dimasukkan kedalam mata pelajaran sejarah wajib di XI IPS. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berupa aplikasi pembelajaran sejarah lokal Lampung.

### 3.1.4. Tujuan Pembelajaran

Komponen ini di kaitkan dengan pengembangan e-modul pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan Lampung didasarkan pada kompetensi dasar (KD) pada kurikulum 2013. Kompetensi dasar (KD) yang dijadikan dasaran pada pengembangan e-modul pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan Lampung adalah "Menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia serta menulis sejarah tentang tokoh nasional dan tokoh dari daerahnya yang berjuang melawan penjajah".

Berdasarkan KD tersebut, diketahui indikator kompetensi yang diterapkan sebagai dasar penyusunan tujuan pembelajaran adalah:

1. Mengenali berbagai tokoh nasional dan daerah melalui gambar
2. Menjelaskan biografi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan
3. Melakukan analisis tokoh berdasarkan perjuangannya
4. Memberikan kesimpulan terkait peran tokoh nasional dan daerah dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia

### **3.2. Design**

#### **3.2.1. Penyusunan Acuan**

Evaluasi dalam media pembelajaran adalah suatu tahap dalam menilai sesuai atau tidaknya, efektif tidaknya suatu media yang diterapkan, dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam mencapai target pembelajaran yang di tetapkan (Sihkabuden, 1992). Alat evaluasi sangat dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang akan dibuat. Jenis evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dengan skala likert 5 poin. Google Form dimanfaatkan untuk sebagai media pengisian angket oleh peserta didik.

Data angket digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, evaluasi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi media yang telah dikembangkan. Hasil dari evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media, baik dari media maupun isi materi yang dikembangkan. Uji kelayakan media ini akan melibatkan 2 responden untuk memvalidasi media ini yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk peserta didik akan diberikan angket uji sikap penanaman nilai-nilai Pendidikan karakter.

#### **3.2.2. Pemilihan Media**

Kegiatan awal dalam pembelajaran adalah menarik perhatian peserta didik agar kegiatan belajar selanjutnya dapat berjalan dengan baik. Perhatian peserta didik dapat ditingkatkan dengan memberikan perubahan-perubahan rangsangan yang mendadak (Latuheru, 1988). Dalam upaya menarik perhatian peserta didik pada awal pembelajaran, banyak hal yang dapat dilakukan diantaranya menunjukkan foto-foto dari pahlawan daerah Lampung. Perangkat Smartphone dipilih karena lebih mudah digunakan dan dimiliki oleh peserta didik.

#### **3.2.3. Merancang Media**

Dalam tahap merancang media diterapkan dengan cara menyusun naskah dengan berlandaskan teori yang didapat melalui kajian pustaka. Hal ini di terapkan dengan kalaboratif memadukan kesesuaian media yang di pilih dengan materi sasaran dalam penggunaan media perkembangan peserta didik.

Menulis naskah merupakan bagian yang sangat penting dari e-modul, agar naskah lebih mudah dipahami maksud dan tujuannya. Penulisan naskah e-modul ini sebagai bagian penjelasan dari materi. Naskah tersebut disesuaikan dengan standar yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan mengacu tujuan pembelajaran.

Penyusunan naskah dan materi dilakukan dengan menggunakan storyboard, dimana storyboard merupakan teknik untuk menyusun materi. Materi digunakan sebagai informasi yang akan dituliskan atau digambarkan ke dalam storyboard agar berurutan dan mudah dipahami.

#### **3.2.4. Produksi Media**

Perangkat keras dan perangkat lunak diperlukan dengan harapan sistem menjadi lancar, oleh karena itu dibutuhkan sistem perangkat yang dapat digunakan untuk menggunakan e-modul pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan Lampung. Untuk menggunakan e-modul pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan Lampung, peserta didik dan guru membutuhkan smartphone dengan kapasitas Ram minimal 1 GB dan diterapkan pada android versi 4.4 (Kit Kat) hingga android versi 9.0 (Pie). E-modul pembelajaran sejarah perjuangan pahlawan Lampung dapat digunakan apabila terhubung dengan internet.



Gambar 2. Produk Media

### 3.3. Development

Pada tahap ini terdapat komponen validasi ahli materi, validasi ahli media dan juga uji keefektifan produk yang dikembangkan. Validasi dan uji coba digunakan sebagai pertimbangan kelayakan media aplikasi pembelajaran sejarah lokal Lampung.

#### 3.3.1. Penilaian Ahli Materi

Penilaian yang di berikan oleh ahli materi diterapkan sebagai dasar dalam memperbaiki materi selanjutnya. Yang dilakukan sebelum diimplementasikan, dengan tujuan meminimalisir kesalahan dalam praktek proses pembelajaran. Ahli materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen pendidikan sejarah FKIP Universitas Lampung. Masukan dan saran dari ahli materi akan dijadikan dasar untuk revisi materi media agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media yang dikembangkan mendapatkan nilai total 94 dengan rata-rata 4,7 pada 20 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 94% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi aplikasi pembelajaran sejarah lokal sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah dengan terdapat revisi materi.

#### 3.3.2. Penilaian Ahli Media

Penilaian yang didapat dari ahli media dijadikan sebagai dasar perbaikan media selanjutnya. Tahap ini diterapkan sebelumadanya uji coba media, dengan tujuan mengurangi kesalahan pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Ahli media dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah bapak Dr. Riswandi, M.Pd. yang merupakan dosen magister teknologi pendidikan Universitas Lampung. Masukan dan saran dari ahli media akan dijadikan dasar untuk revisi media agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 92 dengan rata-rata 4,6 pada 20 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 92% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media aplikasi pembelajaran sejarah lokal sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah dengan terdapat revisi.

#### 3.3.3. Uji coba media sebagai upaya penanaman nilai-nilai karakter di SMA YP UNILA

Uji sikap dilakukan untuk menguji coba media aplikasi pembelajaran sejarah lokal yang telah dikembangkan terhadap kesadaran sejarah melalui angket 5 point. Uji sikap dilakukan kepada kelas XI IPS 1 SMA YP UNILA yang merupakan kelas eksperimen dan menggunakan media yang digunakan, selain itu juga Kelas XI IPS 2 yang merupakan kelas kontrol dan menggunakan media power point.

Uji t perlu dilakukan untuk menguji keefektifitas media aplikasi pembelajaran sejarah lokal yang dikembangkan sebagai upaya penanaman-penanaman nilai-nilai karakter peserta didik di SMA YP UNILA. Adapun hasil uji t pada angket sebagai berikut:

**3.3.3.1. Uji kesetaraan**

Konseptual yang diterapkan dalam tahap ini adalah the Matching Only pra test-post test control group design. Tahap ini diterapkan dengan dua kelompok yang dibandingkan secara statistik dengan kondisi yang sama sebelum treatment diberikan. Tujuannya yakni mengetahui kondisi awal sebelum perlakuan pra tes pada kelas eksperimen dan kontrol.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,665	,110	,841	38	,406	1,45000	1,72440	-2,04086	4,94086
	Equal variances not assumed			,841	35,204	,406	1,45000	1,72440	-2,04989	4,94899

Gambar 3. Uji Kesetaraan Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil SPSS 17.0 di atas menyatakan signifikan pada  $0,110 > 0,05$  dengan makna antara kelas eksperimen dan kontrol tidak ada perbedaan signifikan pada tahap awal, maka sampel tersebut dapat diterapkan dalam eksperimen penelitian.

**3.3.3.2. Uji Pra Syarat**

**1. Uji Normalitas**

Diterapkan melalui variabel yang mempunyai dua atau lebih kelompok data. Adapun tujuannya agar mendapatkan data kelompok berasal dari populasi normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 (Priyatno, 2008). Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0 for Windows dapat dilihat pada tabel berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	,076	20	,200 <sup>*</sup>	,987	20	,992
Kontrol	,128	20	,200 <sup>*</sup>	,969	20	,730

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4. Uji Normalitas Menggunakan SPSS

Penerapan uji normalitas data serta varians uji One Sample Kolmogorov-Smirnov menggunakan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan untuk menguji normalitas data dengan Uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari angket strategi metakognitif Kelas eksperimen yaitu sebesar 0,200 dan nilai signifikansi dari angket strategi metakognitif Kelas kontrol yaitu sebesar 0,200. Dari kedua data tersebut menunjukkan nilai uji normalitas angket sikap  $> 0,05$ . Oleh karena itu, data hasil angket sikap adalah berdistribusi normal.

**2. Uji Homogenitas**

Tahap ini diterpkan agar mengetahui apakah varians populasi sama.Widiyanto (2010) menyatakan dasar atau petunjuk pengambilan keputusan melalui uji homogenitas adalah Jika nilai signifikansi atau Sig.  $> 0,05$ , maka disetujui itu varian dari dua atau lebih kelompok data yang sama (homogen). Uji ini juga merupakan syarat yang diperlukan untuk menggunakan uji t. kesimpulan dari komponen ini Jika varians keseluruhan berbeda, maka

uji t tidak dapat diterapkan dalam komponen analisis. Hasil uji homogenitas menggunakan program SPSS 17.0 for Windows ditunjukkan pada tabel berikut:

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,685	1	38	,110

Gambar 5. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS

Melalui data tersebut menghasilkan bahwa sampel memiliki taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,387 > 0,05$ ). Melalui pernyataan tersebut disimpulkan bahwa hasil akhir angket (kuesioner) dari populasi mempunyai varians yang sama (homogen). Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil pengujian nilai signifikansi data angket sikap sebesar 0,110. Berdasarkan pada kriteria homogenitas, yakni jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan bersifat homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan data diatas bersifat homogen dikarenakan nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05.

### 3.3.3.3. Uji Hipotesa

Komponen yang diterapkan pada tahap ini adalah “matching pre-test dan post-test control group design only. Dengan tujuan agar dapat melihat hasil perbandingan statistik antara kedua kelompok pada kondisi akhir setelah perlakuan. Untuk mengetahui keadaan akhir setelah perlakuan (antara eksperimen dan kontrol), kedua kelompok subjek yang mendapat perlakuan berbeda diberikan post-test yang berupa media pembelajaran. Konseptual uji hipotesis di tahap ini menggunakan uji t. adapun analisisnya menggunakan program Statistical Products and Service Solutions (SPSS) versi 17.0 for windows, seperti terlihat pada tabel berikut:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means			Mean Difference		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)		Std. Error	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,194	,662	8,983	38	,000	13,06000	1,45272	10,10912	15,99088
	Equal variances not assumed			8,983	37,995	,000	13,06000	1,45272	10,10911	15,99089

Gambar 6. Uji Hipotesa Menggunakan SPSS

Diketahui hasil analisis SPSS 17.0 signifikan pada  $0,000 < 0,05$  yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Berdasarkan data angket sikap (pretest) tersebut diperoleh rata-rata eksperimen sebesar 63,07 sedangkan setelah dilakukan eksperimen (post-test) maka diperoleh hasil rata-rata sebesar 75,3. Sedangkan pada kelas kontrol (pretest) sebesar 62,25 dan (post-test) sebesar 68,75. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi LARY pada pembelajaran sejarah yang memuat materi pahlawan lokal Lampung efektif dalam pembelajaran sejarah. Perbandingan nilai rata-rata sikap yang menggunakan aplikasi LARY dan kelas dengan media powerpoint ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 7. Nilai Rata-Rata

### 3.4. *Dessiminate*

Keefektifitas media aplikasi pembelajaran sejarah budaya Lampung yang telah berhasil dikembangkan, selanjutnya akan disebar. Media pengembangan yang sudah selesai akan disebar dengan memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan Facebook, selain itu juga media dibagikan melalui WhatsApp kepada peserta didik di SMA YP UNILA, mahasiswa Universitas Lampung dan AGSI Lampung. Aplikasi juga dapat di scan menggunakan barcode untuk diinstal pada perangkat android.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Optimalisasi Kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada peserta didik. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju.
2. Hasil validasi ahli media, ahli materi dan guru keseluruhan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi sejarah lokal Lampung yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran sejarah Indonesia.
3. Uji keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi sejarah lokal efektif digunakan pada pembelajaran sejarah untuk sebagai upaya pengintegrasian nilai-nilai karakter pada peserta didik dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 74,84 dan kelas kontrol 52,34

### Referensi

- Ahmad, T. A. (2014). Kendala Guru dalam Internalisasi Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah. *Khazanah Pendidikan*, 7(1).
- Ahmad, T. A. (2014). Kendala Guru dalam Internalisasi Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah. *Khazanah Pendidikan*, 7(1).
- Armansyah, F., Sulthoni, Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3).
- Darman, R. A. (2016). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika*, 3(2).
- Furchan, A. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Interview with Mr. Jainal Abidin, S.Pd. as an Indonesian History Teacher Class XI SMA YP UNILA Bandar Lampung City on July 4, 2022.
- Jamrah, A. (2016). Shaping Golden Generation Through Character Education Toward 100 Years Indonesia. *Jurnal Proceeding IAIN Batusangka*, 1 (2).

- Latuheru, J. D. 1988. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud.
- Pradana, A. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman. *Indonesia Journal of History education*, 5(1), 25–31.
- Priyatno, D. (2008). *Mandiri Belajar SPSS-Bagi Mahasiswa dan Umum*. Yogyakarta: Media Kom.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1).
- Ramdhani, M. A. (2017). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1).
- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sahroni, D. (2017). Pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran. *In Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1 (1).
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Sariyatun. (2012). *Disertasi; Model Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Budaya Lokal Batik Klasik Untuk Menguatkan Jati Diri Bangsa (Studi Pada Siswa SMP di Surakarta)*. Bandung: UPI.
- Sihkabuden, dkk. 1992. *Evaluasi Media Instruksional*. Malang: IKIP Malang.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, D. (2012). Peran SMP berbasis pesantren sebagai upaya penanaman pendidikan karakter kepada generasi bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(3).
- Susanto, H. (2018). *Seputar Pembelajaran Sejarah: (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Minneapolis: Leadership Training Institute education.
- Widiarto, T. (2000). *Pengajaran Sejarah dengan Cara Belajar Peserta Didik Aktif*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Widiyanto, J. (2010). *SPSS For Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS.