

SMART APPS CREATOR (SAC) SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAIT INSAN MULIA BOARDING SCHOOL

Ardian Fahri

Program Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Yogyakarta

ardianfahri2021@student.uny.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran memiliki berbagai komponen dalam pelaksanaannya. Salah satu komponen dalam mewujudkan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media dipergunakan sebagai penyalur informasi pengetahuan dari sumber belajar kepada penerima informasi. Penggunaan media pembelajaran pada sekolah berbasis *Islamic Boarding School* dapat meningkatkan minat serta membantu dalam keaktifan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran sebagai inovasi berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada Mata Pelajaran Sejarah di sekolah berbasis *Boarding School*. Metode penelitian ini menggunakan Deskriptif Kualitatif dengan pengumpulan data melalui Observasi dan Studi Literatur yang dapat mendukung analisis berkaitan dengan karakteristik siswa berbasis *Islamic Boarding School* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan maka diperoleh bahwa Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai inovasi media Pembelajaran Sejarah di SMAIT Insan Mulia *Bording School*. Hal ini didasarkan pada potensi serta kondisi yang ada di sekolah, melalui *Smart Apps Creator* berpotensi menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan kelebihan-kelebihan yang ada dalam SAC dan mendorong siswa menjadi lebih antusias serta aktif dan semangat dalam belajar serta mampu mendorong terwujudnya budaya belajar yang baru dalam kelas.

Kata kunci: Boarding School, Media Pembelajaran, Sejarah, Smart Apps Creator

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah pilar penting dalam kehidupan umat manusia, melalui pendidikan maka seorang individu akan mampu mendapatkan arahan dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sejalan hal tersebut Nurkholis (2013:25) menuturkan mengenai pendidikan yang merupakan sebuah aktifitas yang dimaksudkan dan ditujukan serta diarahkan ke arah pengembangan potensi serta keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki manusia maupun sebagai masyarakat dalam maksud sepenuhnya, sehingga melalui hal tersebut maka dapat mencapai Tujuan Pendidikan Nasional.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional yang dibarengi dengan adanya perkembangan zaman yang terus berlangsung, mendorong guru agar dapat melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Menurut Sauqy (2019:142) menyatakan bahwa Inovasi dapat dikatakan sebagai sebuah proses maupun hasil dari pengembangan, pemanfaatan maupun mobilisasi pengetahuan dan keterampilan termasuk keterampilan dalam teknologi dan pengalaman untuk melakukan penciptaan atau perbaikan produk, proses yang pada akhirnya dapat memberikan nilai yang lebih berarti dibanding sebelumnya. Guru sebagai tenaga pendidik yang melakukan interaksi secara langsung dengan siswa terus berupaya untuk dapat melakukan inovasi-inovasi pembelajaran agar proses dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat berlangsung secara efektif, efisien serta produktif sehingga mutu dalam pembelajaran dapat meningkat dan kreatifitas seorang guru dapat terus terasah. Selain itu menurut Nurdyansyah dan Widodo (2015:2) dalam upaya inovasi dalam pendidikan tentu memerlukan berbagai pihak untuk dapat ikut serta dan terlibat dalam pertumbuhan serta perkembangan. Hal ini akan menjadikan kegiatan an pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan cita-cita bangsa serta mengikuti tuntutan zaman.

Peningkatan mutu dalam pendidikan harus diawali dari peningkatan pembelajarannya. Pada era digital saat ini proses belajar harus efisien dan dapat menjadikan peserta didik memperoleh informasi secara mudah dan menarik, oleh karena itu perlu adanya inovasi di dalam media pembelajaran sebagai penghubung dan sebagai alat yang digunakan dalam membantu guru menyampaikan informasi kepada murid. Arti kata media dari bahasa latin ialah 'tengah', 'perantara' ataupun 'pembuka'. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2017) media selaku garis besar yaitu manusia, modul, atau peristiwa yang dapat membangun siswa mencapai pengetahuan, keahlian, atau perilaku. Media pembelajaran interaktif juga sangat membantu memotivasi siswa untuk proses belajar pada mata pelajaran tersebut. Media belajar ialah sarana penting bagi dunia pendidikan di era digital ini untuk menggapai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di sekolah.

Pada perkembangan sekolah saat ini, muncul sekolah-sekolah baru yang memiliki kelebihannya sendiri, seperti Sekolah Negeri, maupun sekolah Swasta yang berbasis *Boarding*

School. Maksudin (2010: 15) menyatakan bahwa Boarding school merupakan sekolah yang melakukan kombinasi tempat tinggal siswa di sekolah yang mengharuskan siswa untuk berjauhan dengan keluarga yang diajarkan mengenai agama serta mata pelajaran seperti sekolah biasanya. Hal tersebut sejalan dengan Royyani dan Ali (2020 : 127) menyatakan bahwa sistem *Boarding School* adalah lembaga pendidikan yang didalamnya tidak hanya diberikan proses pembelajaran namun juga dilakukan penyatuan tempat tinggal dalam sekolah serta didalam system ini sudah dilakukan penerapan jadwal dari kegiatan setelah bangun tidur hingga menjelang tidur kembali.

Berdasarkan hal tersebut, beberapa waktu sebelumnya penulis telah melakukan observasi ke salah satu sekolah *Boarding School* yakni SMAIT Insan Mulia *Boarding School* untuk melakukan pengamatan terhadap penerapan media pembelajaran yang diterapkan disekolah tersebut. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa di dalam sekolah ini tidaklah memberikan izin kepada para siswa untuk membawa *Smartphone*, namun para siswa diwajibkan membawa notebook atau laptop dalam pembelajaran dan pengajaran. Oleh sebab itu, dalam melakukan inovasi pembelajaran perlu diperhatikan terlebih dahulu kondisi yang ada di dalam sekolah atau tempat yang akan kita terapkan inovasi. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran harus juga melihat kondisi lingkungan dan kondisi sekolah tempat dimana dilakukannya observasi yakni SMAIT Insan Mulia *Boarding School* yang para peserta didiknya menggunakan laptop sebagai perangkat pembelajaran sehingga hal ini berpotensi dijadikan sebagai alasan untuk dipilihnya sekolah untuk mengenalkan SAC dalam menginovasi media pembelajaran sejarah. Di antara banyaknya media belajar, *Smart Apps Creator* adalah salah satu media yang dipilih karena merupakan aplikasi untuk membuat *App Mobile Android* ataupun iOS dan desktop tanpa coding pemrograman, serta outputnya berupa html 5 dan exe dengan tampilan muka yang ramah pengguna. *Smart Apps Creator* karena mudah digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif serta dapat digabungkan dengan animasi ataupun *background* suara sehingga membuat isi konten lebih menarik. Sehingga dengan kehadiran SAC ini peneliti harapkan guru dapat mengkreasikan pembelajaran dikelas yang mengasyikkan bagi siswa melalui aplikasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan merupakan Metode Deskriptif Kualitatif, sedangkan dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi dan Studi Literatur. Menurut pendapat Danial dan Warsiah (2009:80), menyatakan bahwa Studi Literatur adalah proses penelitian yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku maupun hal-hal yang berhubungan dengan masalah serta mengenai tujuan yang ingin diketahui. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Sedangkan Margono (2007:159) menyatakan bahwa Observasi merupakan pengamatan serta pencatatan yang dilaksanakan terhadap sesuatu yang menjadi objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Penulis ini bermaksud untuk dapat mendeskripsikan terkait pentingnya inovasi media pembelajaran sejarah berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) di SMAIT Insan Mulia *Boarding School*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Media Pembelajaran

Inovasi dalam pembelajaran sangat penting dilakukan, sebab inovasi dapat menjadi suatu perubahan dalam sistem yang kurang baik menuju arah perubahan yang lebih baik. Oleh karena itu inovasi dalam pembelajaran menunjukkan adanya suatu proses pembelajaran yang dirancang, dikembangkan serta dikelola secara kreatif, dinamis untuk menciptakan proses serta suasana pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik. Menurut Nurdyansyah, dkk (2017:38) menyatakan bahwa pendidikan saat ini harus melakukan inovasi secara berkelanjutan dan jelas oleh karena itu maka perlu banyak pihak yang harus terlibat dalam perkembangannya sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai cita-cita bangsa dan tuntutan zaman. Inovasi dalam pembelajaran juga menunjukkan adanya pembaharuan mengenai komponen yang ada dalam pembelajaran.

Kemajuan Ilmu Teknologi dan Komunikasi yang berlangsung seperti saat ini menuntut para pendidik untuk dapat menciptakan sebuah inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar para siswa terpacu serta memiliki rasa semangat dan gairah untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dan guru mampu mencapai optimalisasi dalam penyampaian

materi sehingga mampu diserap dan diterima oleh para siswa dengan melakukan inovasi media pembelajaran yang ada. Menurut Sadiman (2003:6) berpendapat mengenai media yang berasal dari asal kata yakni "*Medium*" yang memiliki makna harfiah yakni perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2003:4) yang berpendapat bahwa media adalah suatu komponen dari sumber belajar yang mampu mendukung materi intruksional dalam lingkungan siswa sehingga mampu merangsangnya untuk dapat belajar. Oleh karena itu berdasarkan hal tersebut maka dapat digaris bawahi bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan untuk dapat menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya suatu kegiatan proses pembelajarana. Media pembelajaran adalah bagian dari unsur yang penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran, hal ini dikarenakan melalui hal tersebut dapat dijadikan sebagai alat yang membantu guru dalam memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada siswa. Menurut Wina Sanjaya (2014:73-74) terdapat beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu fungsi komunikatif, motivatif, kebermaknaan, persamaan persepsi, individualitas.

Berdasarkan fungsi ini maka secara umum dapat diketahui bahwa media membantu mengoptimalkan belajar bagi siswa dan memudahkan proses mengajar bagi guru, memberikan pengalaman riil, mampu menarik perhatian siswa agar semakin antusias, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dalam hal ini semua indera siswa dapat diaktifkan. Klasifikasi mengenai jenis media pembelajaran sangatlah beragam, menurut Sudjana dan Rivai (2011:2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam Media Auditif, Media Visual, Media Audiovisual, berdasarkan kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak dan media yang mempunyai daya liput yang terbatas. Berdasarkan cara atau teknik pmakaiannya, media dibagi ke dalam Media yang di proyeksikan dan Media yang tidak diproyeksikan. Inovasi dalam sebuah media tentunya memiliki beberapa hal yang menjadi kriteria yang harus diperhatikan. Menurut Sadiman, Arief (2012:100) hal yang harus diperhatikan dalam

menganalisis akan kebutuhan dan karakter, menganalisis tujuan instruksional, menganalisis butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, mengembangkan alat ukur indikator keberhasilan, kegiatan menyunting naskah media, mengadakan asesmen dan revisi.

Permasalahan Media Pembelajaran

Pelaksanaan observasi dilakukan di SMAIT Insan Mulia *Boarding School*. Sekolah ini berada di Kabupaten Pringsewu, Lampung. Hasil observasi yang dilakukan pada 19 Februari 2022 menunjukkan bahwa SMAIT Insan Mulia *Boarding School* menerapkan mata pelajaran dinas serta mata pelajaran berbasis pesantren. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dimulai Pukul 09.00-14.30 WIB, sebab pada pukul 05.00 WIB sampai pukul 08.00 WIB siswa mengikuti agenda di Pesantren yaitu Kegiatan Halaqah (Mengaji dan setoran hafalan Al-Quran). Sistem pembelajaran yang diterapkan disekolah ini dilakukan dengan pemisahan kelas antara siswa laki-laki dan perempuan.

Observasi dilakukan dengan Ustadz Adriansyah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah Indonesia dan Peminatan Kelas X. Hasil observasi dengan pengamatan dikelas telah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan di kelas X masih menggunakan media yang sederhana seperti *Power Point* saja tanpa adanya inovasi baik segi tampilan maupun konten isi, selain itu pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi dengan *Teacher Center Approach* yang menyebabkan pada akhirnya pembelajaran menjadi kering sehingga membuat rendahnya motivasi dan minat siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran masih cenderung pada pengenalan tentang fakta-fakta tanpa menggali lebih dalam nilai-nilai dan makna dalam suatu peristiwa sejarah yang ada. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi tentunya tidak sesuai dengan tuntutan untuk dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kecuali proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat dikemas serta disajikan sedemikian rupa sehingga mampu mewujudkan pembelajaran yang mengesankan serta bermakna. Permasalahan yang juga ditemukan kuantitas LCD yang masih terbatas, SMAIT saat ini baru mempunyai 4 LCD yang dapat

digunakan. Oleh karena itu terkadang guru tidak memiliki kesempatan untuk menggunakannya karena sudah digunakan oleh guru pada mata pelajaran lain, sehingga akhirnya media yang digunakan monoton dan itu-itu saja seperti buku, PPT dan kertas gambar saja. Ketika observasi dilakukan juga menunjukkan adanya sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik pada media pembelajaran yang digunakan dengan menunjukkan adanya ketidaktertarikan. Hal ini ditunjukkan dengan tidak bergairahnya siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama didalam kelas.

Rasa tidak tertarik ini menimbulkan kebosanan, kemalasan dan pemahaman siswa menjadi kurang sebab hanya dilakukan dengan ceramah tanpa adanya penjelasan secara konkrit dari hal abstrak yang ada, terlebih dalam mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu perlu diperhatikan juga kemampuan guru dalam mengelola materi pembelajaran untuk disampaikan dengan media yang ada. Selain itu, hasil wawancara kepada peserta didik kelas X, observer menyadari bahwa ketika melakukan observasi, menunjukkan bahwa dengan media yang kurang bervariasi memunculkan masih adanya paradigma dalam diri siswa bahwa pembelajaran sejarah yang dilakukan masih berorientasi pada menghafal materi dari pada mengembangkan kemampuan siswa untuk dapat melakukan interpretasi dan implementasi kemampuan berpikir historis, padahal sebagai sebuah ilmu yang tidak terlepas dari pengetahuan tentang masa lampau, sejarah memerlukan adanya pemikiran yang analitis serta imajinatif yang pada akhirnya melalui kemampuan berpikir sejarah ini dapat diaplikasikan dan menanamkan kesadaran sejarah.

Inovasi Media Melalui SAC Sebagai Sebuah Solusi

Pendidikan tidaklah terlepas dari sebuah kemajuan serta perubahan yang terjadi akibat zaman yang semakin maju. Perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi juga turut serta dalam memengaruhi sebuah inovasi dalam pendidikan itu sendiri. Berangkat dari dasar permasalahan yang ditemukan selama observasi, maka peneliti menggap perlu adanya sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang ada di SMAIT Insan Mulia Boarding School Lampung, hal ini diharapkan agar siswa yang sekaligus berstatus sebagai santri dapat melihat

pengaruh dari sebuah perkembangan zaman, oleh karena itu guru perlu melakukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran.

Media sebagai bagian dari sebuah sistem pembelajaran hendaknya harus sesuai dengan proses dan pelaksanaan secara menyeluruh sehingga pembelajar dapat berinteraksi dengan media tersebut. Inovasi tersebut dapat dilakukan melalui pengembangan aplikasi melalui SAC (*Smart Apps Creator*) aplikasi ini merupakan aplikasi desktop untuk membuat media pembelajaran yang berbasis komputer, android maupun iOS. Luaran dari aplikasi ini menghasilkan aplikasi dengan format HTML5 dan exe yang bisa digunakan pada berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, *smartphone*. Konten yang dapat dibuat dalam aplikasi ini sangatlah beragam mulai dari materi hingga permainan-permainan edukasi. Pemilihan penggunaan aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) ini didasarkan atas beberapa pertimbangan, selain dari hasil *outputnya* yang berupa aplikasi, ternyata aplikasi ini dapat diakses secara *offline*, sebab di SMAIT untuk jaringan wifi sekolah belum sampai di kelas-kelas dan masih dalam proses. Hal lain menjadi pertimbangan adalah didalam aplikasi ini dapat didesain sedemikian rupa dan dibuat menarik mulai dari diisi suara, video, maupun animasi bergerak yang dapat dikontrol dengan sebuah tombol.

Pertimbangan lain yang dilakukan lainnya adalah walaupun para siswa di SMAIT ini tidak diperkenankan membawa *handphone* tetapi mereka sudah membawa laptop masing-masing yang disimpan di sekolah sehingga nantinya sebelum memulai pembelajaran aplikasi ini sudah terpasang di laptop mereka dengan terlebih dahulu mendownload di ruang penyimpanan. Pengembangan media melalui aplikasi ini juga memungkinkan adanya pembuatan *game* edukatif yang dapat menjadi hiburan permainan siswa, seperti memaparkan pertanyaan dalam *story line* dan siswa diminta untuk menjawab pada setiap titik dan apabila jawaban benar akan memperoleh nilai, dan pada aplikasi ini sistem dapat membaca nilai akumulasi peserta didik ketika bermain. Hal tersebut nantinya dapat menjadi sebuah inovasi baru sebagai media pembelajaran di SMAIT Insan Mulia *Boarding School*, sebab sekarang para siswa kelas X sudah membawa laptop dan untuk mengatasi masih rendahnya berpikir dan kesadaran sejarah peserta didik maka konten yang ada didalam media bisa dilakukan melalui integrasi sejarah

lokal yang ada di Kabupaten Pringsewu, melalui hal tersebut nantinya siswa dapat memahami secara mendalam sebab dalam media pembelajaran tersebut dibangun melalui konten sejarah lokal setempat sehingga pembelajaran dapat semakin lebih bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang seperti demikian dapat membangun kesadaran dan ketertarikan terhadap sejarah pada peserta didik di SMAIT Insan Mulia *Boarding School*.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat diambil simpulan bahwa bahwa dengan adanya permasalahan dalam media pembelajaran yang ada di SMAIT Insan Mulia Boarding School maka perlu mengadakan sebuah inovasi kembali dalam media pembelajaran yaitu dengan melakukan inovasi berbasis *SAC (Smart Apps Creator)* sehingga dengan adanya gagasan ini diharapkan proses belajar mengajar menjadi semakin mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran sejarah dengan mudah, selain itu meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif melalui pembelajaran sejarah menggunakan media berbasis *SAC (Smart Apps Creator)*. Sehingga melalui media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan disesuaikan dengan masalah yang ditemukan didalam kelas, penggunaan media dengan basis *SAC (Smart Apps Creator)* dapat menjadi sebuah pembelajaran inovatif sehingga pengembangan potensi serta kemampuan siswa serta peran siswa yang aktif dikelas dengan guru sebagai pembimbing dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *SAC*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arifianto, Teguh. 2011. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta. Andi Publisher.
- Arsyad, A. 2003. *Media Pengajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Azizah,R.A. 2020. *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk megajarkan Global Warming*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Gerlach, V.G & Ely, D.F. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs. Prantice-hall.
- Maksudin. 2010. *Pendidikan Islam Alternatif: Membangun Karakter Melalui Sistem Boarding School*.Yogyakarta. Uny Press
- Nurdyansyah,dkk. 2017. The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *Madrosatuna.Journal of Islamic Elementary School* Vol. 1 (1).
- Nurdyansyah. N., Andiek Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo.Jakarta. Nizamia Learning Center
- Royyani, Ali. 2020. *Sistem Boarding School Di Masa Pandemi Di Man 1 Surakarta. Surakarta*. Department of Islamic Religious Education, Muhammadiyah University of Surakarta ISEEDU Volume 4, Nomor 1.
- S. Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S, dkk, 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok. Rajawali Pers Sadiman
- Sanjaya, Wina.2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sauqy ahmad. 2019. *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Inovatif dan Aplikatif)*. Surabaya . UM Surabaya Publishing
- Sudjana, Nana,Ahmad Rivai.2011. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.