

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	J-PIPS (JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 7, No. 2, Juni 2021 Halaman:103-115
--	--	--

Urgensi *Mobile Learning* Berbasis Situs Jejak Gerilya Jenderal Soedirman di Pakisbaru Pacitan sebagai Media Pembelajaran Sejarah Generasi Z

Aghnia Muzammilul Maghfiroh¹, Blasius Suprpta², Wahyu Djoko Sulisty³
^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, Indonesia
¹aghniamagfiroh98@gmail.com, ²blasius.suprpta.fis.um@gmail.com
³wahyu.djoko.fis@um.ac.id,

Diterima: 06-04-2021.; Direvisi: 18-06-2021; Disetujui: 20-06-2021

Permalink/DOI: [10.15548/jpips.v7i2.12006](https://doi.org/10.15548/jpips.v7i2.12006)

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis urgensi dari inovasi media pembelajaran sejarah. Perkembangan zaman menempatkan pembelajaran sejarah mempunyai tantangan untuk dapat menyesuaikan diri dengan target pembelajaran yang dihadapi, yaitu Generasi Z. Generasi ini lahir pada awal tahun 2000. Karakter dari generasi ini sangat peka terhadap teknologi dan komunikasi, artinya mereka memiliki keunggulan dalam bidang informasi dan pengetahuan. Sementara para pendidiknya lahir pada era sebelumnya masih belum terbiasa dengan hal itu sehingga seringkali pendidik mengaku "*gaptek*" (gagap teknologi). Oleh karena itu dalam penelitian ini memaparkan mengenai urgensi pengembangan media belajar *Mobile Learning* dengan pemanfaatan situs sejarah lokal. Uraian yang dipaparkan meliputi tahap pengembangan bagian pertama. Bagian ini menjelaskan mengenai kajian pendahuluan untuk melihat potensi masalah dan analisis kebutuhan dari peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Hasil yang didapat dari penelitian ini cukup signifikan dengan prosentase mencapai angka di atas 80 % untuk kategori minat terhadap media *Mobile Learning*. Pada tahap awal dari pengembangan produk disini juga dipaparkan mengenai materi dan media yang dihasilkan dari proses penelitian lapangan pada situs sejarah jenderal Soedirman di Pacitan. Selain itu juga diuraikan bentuk rancangan media sebagai draft awal dengan penyesuaian terhadap minat belajar Generasi Z, dengan demikian *Mobile Learning* ini diharapkan dapat mempermudah Generasi Z dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: *Mobile Learning*, Situs Sejarah, Generasi Z

The Importance of Mobile Learning Based on General Soedirman's Guerrilla Trail Site in Pakisbaru Pacitan as a History Learning Media of Generation Z

Abstract: *This research was conducted to analyze the urgency of history learning media innovation. The development of the times puts history learning to have challenges to be able to adapt the learning targets faced, namely the Z Generation. This generation was born in the early 2000s. The character of this generation is very sensitive to technology and communication, meaning that they have advantages in the field of information and*

knowledge. Meanwhile, educators who were born in the previous era are still didn't used to it, so that educators often admit to being "gaptek" (stuttering technology). Therefore, this study describes the urgency of developing Mobile Learning media using local historical sites. The description presented covers the development stage of the first part. This section describes a preliminary study to see potential problems and analyze the needs of students in learning history. The results obtained from this study are quite significant with the percentage reaching above 80% for the category of interest in mobile learning media. In the early stages of product development, the materials and media produced from the field research process at the historical site of General Sudirman in Pacitan is also presented. In addition, it also describes the form of the media design as an initial draft with adjustments to the learning interests of the Z Generation. So, Mobile Learning is expected to facilitate the Z Generation in learning history.

Keywords: Mobile Learning; Historical Sites; Z Generation

PENDAHULUAN

Mengajarkan sejarah kepada peserta didik bukan hanya persoalan menyampaikan peristiwa masa lampau, namun juga mengenai apa saja nilai yang dapat dipetik. Menurut I Gede Widja, terdapat keterkaitan yang erat antara masa lampau dengan masa kini melalui aktivitas pembelajaran sejarah (Widja, 2018). Pembelajaran sejarah seharusnya bersifat kontekstual *learning* dengan kejadian atau peristiwa masa kini maupun masa yang akan datang, hal ini menjadi jembatan pengetahuan dengan masa lampau sebagai pijakan. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat lebih menginspirasi bagi peserta didik sehingga peserta didik antusias belajar sejarah.

Transfer of value menjadi orientasi dari pembelajaran sejarah terdapat nilai-nilai keutamaan yang lebih prioritas untuk ditanamkan selain *transfer of knowledge*. Melalui nilai-nilai keutamaan tersebutlah dapat memberi manfaat bagi generasi pelajar masa kini. Namun dibalik itu semua kondisi pembelajaran sejarah pada siswa cenderung monoton dan dirasa kurang menarik sehingga tingkat kesadaran dalam belajar sejarah pada siswa menjadi menurun, sehingga membutuhkan peran guru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Kartodirdjo & Pusposaputro, (1992) tujuan dari pembelajaran sejarah untuk memberikan kesadaran sejarah dari peristiwa masa lalu. Melalui peristiwa masa lalu dari leluhurnya tentang baik dan buruk dapat mengubah sikap dan perilaku bagi generasi saat ini. Sehingga peran dari pembelajaran sejarah mampu menjadi alat intropeksi dan evaluasi diri, inilah yang dimaksud dengan kesadaran sejarah. Perubahan sikap dan perilaku itulah yang menjadikan orang yang belajar sejarah menjadi arif dan bijaksana (Joebagio, 2017, p. 4). Oleh karena itu menjadi tantangan bagi seorang guru dapat mengemas pembelajaran sejarah menjadi lebih kritis, artinya mampu untuk menstimulus peserta didik tidak terpaku dengan "kebenaran tunggal" dalam sejarah. Siswa seharusnya mampu memahami suatu peristiwa sejarah dengan komprehensif baik secara ekstrinsik dan intrinsik sehingga dapat mengambil nilai-nilai keutamaan yang tersirat dari masa lampau. Apalagi dalam Generasi Z sangat ditekankan agar lebih sadar terhadap pentingnya kesadaran sejarah.

Dekade 2000-an ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, generasi yang lahir pada momentum ini dikenal dengan Generasi Z atau *Net Generation* (Strauss & Howe, 1991). Ciri utama dari anak didik generasi ini adalah sensitif terhadap teknologi dan komunikasi, Akselerasi informasi dan perkembangan pengetahuan. Terjadi gap dengan pendidiknya yang merupakan produk dari generasi sebelumnya, di

mana identik dengan pola konvensional dibandingkan dengan kemajuan teknologi saat ini. Multitasking merupakan keunikan dari Generasi Z ini, mereka dapat melakukan lebih dari satu pekerjaan secara bersamaan. Dengan mengandalkan ketersediaan jaringan internet di mana mereka dapat memperoleh berbagai informasi sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan yang cepat. Dibutuhkan inovasi bagi seorang guru untuk mengajar generasi ini. Hal ini penting dilakukan untuk penyesuaian pola dan konsep berfikir (Seemiller & Grace, 2016). Media dan lingkungan belajar Generasi Z tidak terbatas hanya alam nyata, tetapi lebih dominan alam maya. Kebutuhan manusia bertambah dan berkembang dengan signifikan seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi teknologi faktor utama dalam rangka pemenuhan kebutuhan tersebut. Pendidikan sebagai salah satu bidang penting bagi kebutuhan kehidupan yang bergerak untuk menyeimbangkan dengan kemajuan teknologi. Pola praktis dan efektif yang erat dengan Generasi Z di mana mereka terbiasa mendapat informasi hanya dalam sekali pencet (Musyarofah, 2014).

Semakin cepat berkembangnya zaman semakin banyak pula perkembangan yang muncul di tengah-tengah peradaban manusia, hal ini mengakibatkan mobilitas manusia menjadi padat dan lahir teknologi-teknologi baru yang dapat membantu dalam menjalankan aktivitas dengan mudah. Oleh karena itu, seorang guru sejarah harus mampu memanfaatkan teknologi dalam kemasan pembelajaran secara efektif (Hsu et al., 2012; Sulisty, Nafi'ah, et al., 2019). Mengingat hal-hal tersebutlah yang dibutuhkan Generasi Z dalam belajar, di mana segala sesuatunya cepat dan mudah diakses.

Mobile learning hadir sebagai salah satu solusi belajar mudah dan tidak ribet, tepat sekali dengan karakteristik Generasi Z (Davison & Lazaros, 2015; König & Bernsen, 2014). Dalam penelitian ini menjabarkan analisis kebutuhan terhadap pengembangan mobile learning sebagai media pembelajaran. Kesesuaian antara pola belajar dengan penggunaan media menjadi satu keselarasan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Davison & Lazaros, 2015; Gee, 2013). Dengan menggunakan mobile learning Generasi Z dapat dengan mudah mengakses materi-materi sejarah. Sejalan dengan hasil penelitian (Meihan & Ardianto, 2020) bahwa penggunaan *mobile learning* untuk pembelajaran sejarah sangat efektif. Dengan adanya *mobile learning* peserta didik dapat mengakses materi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu, selain itu juga meningkatkan semangat belajar peserta didik. *Mobile learning* dikemas sebagai media pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan situs gerilya Jenderal Soedirman di Pakisbaru, Pacitan, mengingat selama ini beberapa penelitian sebatas memanfaatkannya sebagai sumber belajar dan kegiatan pembelajaran (Apriliani, 2016; Ayuningtyas, 2016; Nurcahyo & Hidayati, 2012; Sulisty, Khakim, et al., 2020). Sehingga dengan terobosan baru ini menjadi jawaban terhadap tantangan pembelajaran sejarah bagi Generasi Z. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini dapat mengetahui urgensi dari media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dapat menjadikan Generasi Z lebih gemar dalam belajar sejarah sehingga dapat menjadi generasi yang sadar akan sejarah bangsanya.

METODE

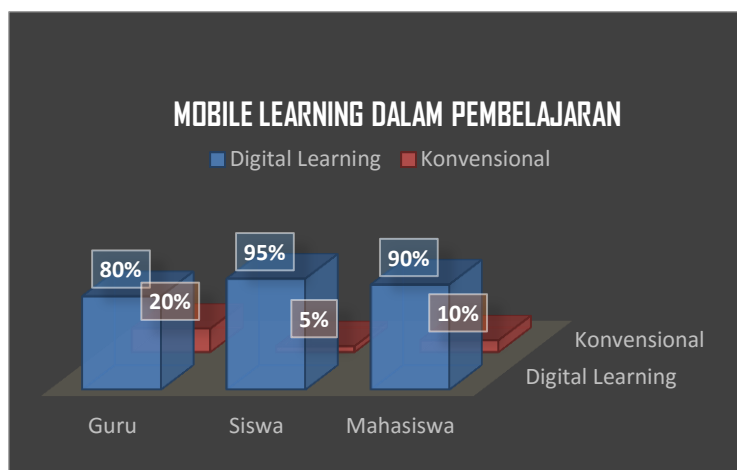
Penelitian ini menghasilkan analisis terhadap urgensi suatu produk inovasi pembelajaran, oleh karena itu metode yang digunakan sesuai dengan prosedur adalah metode penelitian R&D (*research and development*). Metode ini berisi serangkaian langkah-langkah yang menggambarkan suatu proses yang sistematis terbentuknya suatu

produk (Dick et al., 1990). Produk yang dihasilkan berupa media belajar mobile learning dengan mengangkat substansi materi jejak gerilya Jenderal Soedirman di Pacitan. Dalam R&D terdapat tahapan-tahapan dengan capaian masing-masing, pada artikel ini diuraikan baru pada tahapan awal saja yaitu pendahuluan untuk analisis kebutuhan dan studi lapangan untuk pengumpulan bahan materi dari media yang akan disusun. Menurut (Sugiyono, 2008, p. 409) langkah pendahuluan terdiri dari : 1. Potensi dan masalah. *Research and Development* (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Upaya melihat potensi masalah dilakukan dengan analisa kuantitatif dengan penyebaran angket survey terhadap kebutuhan media pembelajaran berbasis mobile learning dan pemanfaatan situs sejarah lokal sebagai materi (Bernard & Bernard, 2013; Creswell & Clark, 2017). 2. Pada tahap pengumpulan data ini potensi dan masalah diolah melalui data faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai penunjang data lapangan. Objek yang menjadi kajian dalam pengumpulan materi media adalah jejak gerilya jenderal soedirman di Pakisbaru. Oleh karena itu diperlukan suatu langkah studi lapangan untuk menyusun narasi sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan melalui penelitian sejarah dengan langkah-langkahnya (Abdurahman & Safa, 2007; Kuntowijoyo, 2003). Peneliti mengumpulkan sumber mengumpulkan sumber tertulis yang berupa buku maupun naskah yang berkaitan dengan sejarah Jenderal Soedirman dan mengunjungi situs serta melakukan wawancara (Bernard & Bernard, 2013; Patton, 2006). Berikutnya untuk data kuantitatif dilaksanakan dengan metode penyebaran angket/kuisisioner yang berisi analisis kebutuhan terhadap media dan materi. Subyek dari responden dilakukan secara rundown yang berasal dari dua sekolah yaitu SMKN 1 Batu dan MAN 2 Singosari dengan jumlah keseluruhan mencapai 50 siswa. Langkah-langkah penelitian dalam pengembangan inovasi pembelajaran sejarah tahap pertama dengan analisis kebutuhan, tahap kedua pengumpulan bahan, dan tahap ketiga penyusunan desain (Sugiyono, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

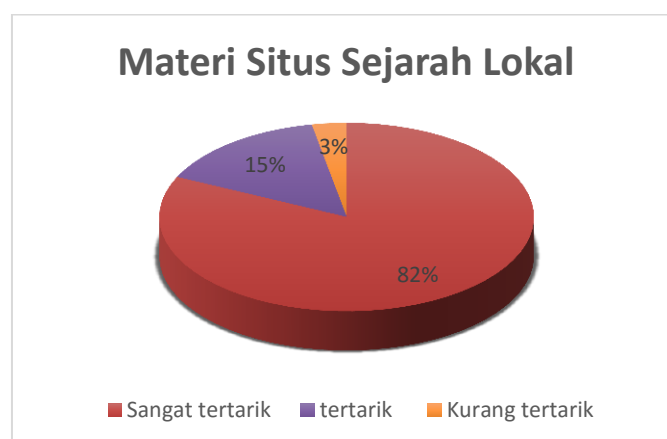
Hasil survey yang telah dilakukan dengan penyebaran angket kepada sample mahasiswa, siswa dan guru menunjukkan bahwa pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman kini adalah yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu teknologi yang relevan untuk dijadikan media pembelajaran adalah mobile learning. Media ini dianggap mampu mentransformasikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara lebih mudah dan menyenangkan (Goldie, 2016; Sulisty, Nafiáh, et al., 2019; Warschauer, 2007). Hasil survey terhadap kebutuhan ditunjukkan dalam diagram berikut ini :



Gambar 1. Diagram Rekap Penggunaan *Mobile Learning*

Gambar 1 menunjukkan bahwa lebih dari 85% responden yang terdiri dari guru, siswa dan mahasiswa menginginkan *mobile learning* sebagai media pembelajaran sejarah. Alasan rasional mereka memilih media tersebut adalah kesesuaian dengan pola belajar jaman sekarang. Dimana mereka tidak bisa dipisahkan dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari sehingga *mobile learning* dianggap paling efektif dan efisien dalam pembelajaran sejarah (Fahri & Samsudin, 2012; König & Bernsen, 2014).

Dilakukan survey kedua untuk konten materi *mobile learning* yang diharapkan oleh siswa dan mahasiswa. Mengingat luasnya materi sejarah yang menjadi sajian dalam pembelajaran sejarah sehingga perlu diadakanya prioritas apa yang menurut mereka perlu untuk dijadikan konten dalam *mobile learning*. Hasil survey di sajikan dalam diagram di bawah ini :



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Survey Materi

Gambar 2 menunjukkan bahwa materi yang berbasis situs sejarah lokal paling menarik responden dengan capaian 82%. Mereka beranggapan bahwa sejarah lokal jarang diajarkan selama ini dalam pembelajaran sejarah. Pengemasan materi tersebut dalam *mobile learning* akan semakin memudahkan mereka dalam mempelajari konten sejarah lokal. Pemanfaatan situs sejarah lokal sebagai sumber materi pembelajaran sejarah dengan kemasan teknologi terbukti efektif dan menarik (Sayono et al., 2019; Sulisty, 2019; Sulisty, K, et al., 2020; Sulisty, Nafi'ah, et al., 2019)

Pembahasan

Materi Sejarah Situs Rumah Persinggahan Markas Gerilya Panglima Besar Jenderal Soedirman di Pakisbaru Pacitan

Hasil dari kegiatan penelitian lapangan dan pustaka terhadap content materi mobile learning dengan pemanfaatan potensi histori situs sejarah lokal didapatkan narasi sejarah sebagai berikut :

Rumah persinggahan markas gerilya Panglima Besar Jenderal Soedirman terletak di Dukuh Sobo Desa Pakisbaru Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. Jika dilihat dari letak geografisnya Dukuh Sobo Desa Pakisbaru berada di ujung utara 18 km dari Kecamatan Nawangan serta berjarak 62 km dari pusat kota Pacitan. Dukuh Sobo terletak pada ketinggian 900 meter dari permukaan laut, wilayah ini juga memiliki tanah yang subur sehingga lahannya dimanfaatkan sebagai pertanian dan perkebunan.

Rumah persinggahan markas gerilya Panglima Besar Jenderal Soedirman pada mulanya adalah milik Bapak Karsosemito, Kebayan Dukuh Sobo, Dusun Menur Desa Pakisbaru. Dibelakang rumah Bapak Karsosemito tepatnya diatas Rumah singgah terdapat bangunan rumahnya yang rumah tersebut merupakan rumah dari Kakak bapak Karsosemito yaitu mbah Tokromo. Namun setelah berjalannya waktu rumah Mbah Tokromo dibangun menjadi Musholla sebagai representasi sifat religius Jenderal Soedirman dan anak buahnya yang tidak pernah meninggalkan sholat saat bergerilya, selain itu musholla tersebut juga digunakan untuk tempat menginap para tamu Jenderal Soedirman yang datang dari luar kota.

Perjalanan gerilya Jenderal Soedirman menuju Dukuh Sobo Desa Pakisbaru melewati 9 kabupaten yang meliputi Jawa Tengah dan Jawa Timur dengan kurun waktu 7 bulan. Dalam perjalanan ini sebenarnya kondisi Jenderal Soedirman tidaklah cukup baik atau bisa dikatakan sakit, namun dengan penuh semangat Jenderal Soedirman tetap melakukan pergi keluar kota guna meneruskan perjuangan bersenjata bersama rakyat dan prajurit dan menolak perintah presiden Soekarno untuk beristirahat dan melakukan perawatan kesehatannya (Tempo, 2013). Langkah ini merupakan langkah taktis yang diambil oleh seorang panglima militer Indonesia daripada pilihan menyerah (Cribb, 1993). Adapun daerah yang dilalui Jenderal Soedirman sebelum tiba di Dukuh Sobo Pakisbaru adalah Desa Grogol, Panggang, Palihan, Playen, Semanu, Pracimantoro di daerah Surakarta selatan, Wonogiri, Ponorogo, Desa Sukarame, dekat Gunung Wilis Bajulan, Salamjudeg, Ngliman, Serang, di puncak Gunung Wilis Desa Jambu, Desa Wayang Banyutowo, Sedayu, Warungsung, Gunung Tukul, Ngindong, Sawo, Tumpak, Tumpak Pelem, Longsor, Suruhwetan, Dongko, Panggul, Bedak, Nogosari di daerah Pacitan, Desa Tanjunglor, Desa Kasinan dukug Pringapus, Gebyur, Desa Wonokarto, Desa Mujing Kecamatan Nawangan, Desa Tokawi, dan Desa Ngambarsari. Setiba di Desa Ngambarsari kesehatan Jenderal Soedirman mengalami penurunan akhirnya perjalanan dihentikan hingga kesehatan Jenderal Soedirman kembali memulih. Jenderal Soedirman dan rombongan meninggalkan Ngambarsari pada tanggal 21 Maret 1949 dengan tujuan daerah Tirtomoyo. Di Desa Ngambarsari ini Jenderal Soedirman beretmu dengan Mayor Soedigdo (Komandan Batalion Wonogiri) dan Kapten Ranuwijaya (Komandan Kompil Pacitan) Setelah sehari kepergian Jenderal Soedirman dan rombongan Desa Ngambarsari dibom udara oleh Belanda.

Desa Pakisbaru dipilih sebagai tempat persinggahan markas gerilya Panglima Besar Jenderal Soedirman karena letaknya yang cukup susah dideteksi oleh tentara Belanda yang mana terletak diantara bukit-bukit dan jalannya pun juga masih setapak

serta tidak dekat dengan pusat kota dan jalan umum. Awalnya Jenderal Soedirman singgah di Desa Tokawi utara dari Desa Pakisbaru namun setelah banyak dipertimbangkan dari Lurah Pakisbaru mulai dari Desa Tokawi yang dekat dengan jalan umum dan dekat dengan pasar yang dikhawatirkan akan ada mata-mata Belanda yang akan sangat membahayakan dan mengancam keselamatan Jenderal Soedirman akhirnya pada tanggal 31 Maret 1949 pukul 14.00 WIB Jenderal Soedirman beserta rombongan melakukan perjalanan ke Desa Pakisbaru. Perjalanan tersebut menempuh waktu setengah hari. Karena kondisi yang semakin larut malam Jenderal Soedirman dan rombongan menginap semalam di rumah kepala Desa Pakis yaitu Jaswani Darmowidodo yang terletak di Dukuh Jepurun. Keesokan harinya pada hari Kamis Wage tanggal 1 April 1949 Jenderal Soedirman dan rombongan menuju Dukuh Sobo rumah Kebayan Karsosemito dengan diantar Lurah Pakisbaru.

Jenderal Soedirman bersama rombongan berada di Desa Pakisbaru selama 3 bulan 7 hari atau 98 hari, mulai dari 1 April 1949 - 7 Juli 1949. Selama di Dukuh Sobo Jenderal Soedirman ditemani oleh ajudannya yaitu Kapten Soepardjorustam dan Kapten Tjokropranolo beserta dengan rombongan dari jogja dan anggota yang direkrut dari masyarakat sekitar. Roto Suwarno merupakan anak dari Kepala Desa Pakisbaru yang diajak bergerilya oleh Jenderal Soedirman, beliau juga disekolahkan oleh Jenderal Soedirman yang akhirnya menjadi anggota DPR RI pada tahun 1985. Roto Suwarno juga menjadi pemrakarsa perbaikan jalan Desa Pakisbaru.

Di rumah singgah besar markas gerilya Jenderal Soedirman terdapat beberapa ruangan yang mana pembagiannya Di bagian depan ada ruang tamu yg berisi meja berisi kursi serta bale bale atau ranjang besar yg biasanya bisa digunakan tempat beristirahat para ajudan dan terdapat 4 kamar yang mana pembagiannya adalah kamar 1 Jenderal Soedirman didalamnya terdapat dipan untuk tidur kursi meja dan cangkir dan masih asli, kamar 2 Kapten Soepardjorustam terdapat satu dipan, kamar 3 Kapten Tjokropranolo terdapat satu dipan, kamar 4 Kadet Sersan Oetoyo Kolopaking yang kadang digunakan tidur Letnan Kolonel Suadi didalamnya terdapat satu dipan, di bagian belakang terdapat dapur yg digunakan untuk memasak makanan. Untuk makanan Jenderal Soedirman setiap pagi dibuatkan bubur kacang Ijo mengingat Jenderal Soedirman mempunyai riwayat penyakit TBC biasanya jika tidak habis atau bersisa diberikan kepada anak pemilik rumah yaitu Mbah Padi yang saat itu masih berusia 7 tahun. Makanan kesukaan Jenderal Soedirman adalah terancam dan sayur-sayuran. Selama Jenderal Soedirman berada di kediaman Pak Karsosemito Mbah Padi lah yang menemani menyiapkan makanan Jenderal Soedirman. Ada kejadian pada suatu hari pesawat Belanda melintasi atas rumah Pak Karsosemito semua orang yang ada disana cemas dan takut apabila Belanda mengetahui keberadaan Jenderal Soedirman. Tetapi dengan tenang Jenderal Soedirman keluar rumah dengan Kapten Soepardjorustam duduk di kursi dengan kepala ditutup daun pisang dan mengangkat keris ke atas, atas izin Allah SWT pesawat Belanda hanya lewat saja. Semua orang akhirnya dapat menghembuskan nafas lega, dan kembali melanjutkan aktivitasnya.

Jenderal Soedirman memiliki peran serta dalam kehidupan masyarakat, bahkan beliau juga disebut sepupu serta dianggap sebagai kyai karena ketaatannya dalam beribadah. Biasanya masyarakat datang kepada Jenderal Soedirman untuk memberikan nama atau tetenger (orang Jawa menyebutnya), meminta doa agar diangkat penyakitnya, Jenderal Soedirman dengan senang hati mengabdikan permintaan dari warga sekitar. Sifat yang mulia untuk seorang Jenderal (Agustinova, 2019; Puar, 1981). Tak jarang juga Jenderal Soedirman juga datang dalam acara yg diadakan warga setempat. Karena

sifat yang rendah hati dan baik terhadap sesama Jenderal Soedirman sangat disegani dan disayangi warga Dukuh Sobo Desa Pakisbaru. Saking sayangnya dengan Jenderal Soedirman warga Dukuh Sobo rela memberikan sebagian hasil kebun atau hasil ternak untuk makan Jenderal Soedirman dan rombongannya yg jumlahnya tidak sedikit, padahal jika dilihat dari kondisi ekonomi masyarakat Dukuh Sobo bisa dikatakan ekonomi menengah ke bawah, dan pada saat itu juga musim paceklik. Akan tetapi karena rasa tanggung jawab memberikan yg terbaik untuk pahlawan bangsa mereka rela melakukan apapun.

Pada tanggal 7 Juni 1949 Lurah Pakis mengumpulkan seluruh Pamong Desa dan puluhan penduduk yang kuat tenaganya di Sobo. Istri Pak Lurah membawa oleh-oleh jajanan kegemaran Jenderal Soedirman. Saat itu Jenderal Soedirman mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Lurah Pakis dan penduduk atas bantuan yg telah diberikan selama ini. Tak lupa Jenderal Soedirman juga menitipkan salam dan permintaan maaf kepada seluruh penduduk Desa Pakisbaru. Sebelum pergi Jenderal Soedirman menjelaskan tujuan perjuangan dan kemerdekaan bangsa. Nasehatnya berisi agar rakyat menjadi menjadi benteng yang diperkokoh untuk meneruskan perjuangan dari para pendahulu-pendahulu yang telah dahulu gugur demi mempertahankan Indonesia tercinta. Lalu Jenderal Soedirman juga berpesan kepada Lurah Pakis pangkat, jabatan, kekuasaan adalah amanat dari Allah dan amanat dari rakyat yang harus dijaga dan dipertahankan. Pesan lain yg membuat Lurah Pakisbaru haru adalah Jenderal Soedirman mengatakan bahwa beliau beserta anak buah telah memiliki hutang Budi kepada seluruh masyarakat Pakisbaru yg mana Allah lah yang akan membalas semua kebaikan berupa tenteram dan amannya Desa Pakisbaru. Setelah melakukan pamitan Jenderal Soedirman beserta rombongan meninggalkan Desa Pakisbaru dengan menggunakan tandu yg dibawa secara bergilir oleh perangkat desa maupun warga Pakisbaru sampai 200 meter lalu bergantian lagi secara estafet sampai akhirnya Jenderal Soedirman dan rombongannya tidak terlihat lagi dibelokkan tikungan jalan dan hilang dari pandangan (Setiawan, 2017). Mereka pulang dengan pikiran dan perasaan yang berisi keanekaragaman kenangan dan pelajaran yg telah diberikan oleh Jenderal Soedirman, dan menjadi suatu kehormatan desanya dapat membantu Jenderal Soedirman dan rombongannya.

Rancangan Mobile learning Berbasis Situs Sejarah untuk Generasi Z

Belajar sejarah menjadi kurang diminati karena belajarnya menggunakan metode dan media yang kurang menarik, apalagi di era Generasi Z saat ini yang membutuhkan media untuk proses pembelajaran. Terdapat beberapa istilah untuk Generasi Z seperti *iGeneration*, Generasi Net atau Generasi Internet dimana mereka terbiasa dengan pola hidup masa masa digital. dalam 21 bukunya yang berjudul *Raising Children in Digital Era*, Psikolog, Elizabet Santosa, 2015, p. xxiii) menyebutkan bahwa: batasan tahun kelahiran, yaitu setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya setelah tahun 2000. Lebih tepatnya ketika internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam sendi kehidupan manusia. Generasi digital atau Generasi Z merupakan generasi yang ketergantungan terhadap teknologi digital sangat masif dan besar (Pratama, 2012, p. 35). Dengan karakternya tersebut maka tidak dapat dipungkiri bahwa anak didik saat ini mempunyai keterampilan yang mumpuni dalam pemanfaatan teknologi. Jaringan internet berpadu dengan teknologi digital yang menjadi salah satu kebutuhan utama Generasi Z yang terlahir dari perpaduan antara Generasi X dengan Generasi Z, yang terlahir sebelumnya (Strauss & Howe, 1991). Generasi ini ketergantungan terhadap teknologi digital sangat

kuat, penggunaan perangkat semacam pc, laptop, smart phone, iPad, MP3, MP4, dan perangkat sejenis lainnya. Rata-rata mereka kini sudah memasuki bangku kuliah dan sebagian besar menginjak masa sekolah (Seemiller & Grace, 2016).

Jika dilihat dari pemaparan diatas Generasi Z bisa diasumsikan sebagai generasi yang ingin semuanya menjadi mudah dan generasi yang anti ribet, hal tersebut berdampak pada seluruh aspek kehidupan si Generasi Z. Terutama dalam hal belajar Generasi Z menginginkan media yang dapat membantu dalam belajar sehari-hari. *Mobile learning* lahir sebagai salah satu solusi kebutuhan belajar yang praktis, efektif, dan mudah dipahami. *Mobile learning* adalah media yang digunakan untuk proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital yang bersifat membantu penggunaanya dalam meningkatkan hasil belajar.

Rancangan desain :



Gambar 3. Rancangan Media *Mobile Learning*

Rancangan desain dari *mobile learning* pada Gambar 3 dengan pemanfaatan situs gerilya rumah singgah Jenderal Soedirman di Pakisbaru Pacitan terdiri dari 3 menu utama. Menu satu berisi sajian mengenai deskripsi mengenai kondisi situs dan narasi sejarah perjuangan gerilya Jenderal Soedirman hingga singgah di rumah tersebut. Menu dua berisi tentang gambar-gambar dokumentasi dari situs rumah singgah tersebut dari berbagai sudut pandang termasuk berbagai properti peninggalan Jenderal Soedirman yang masih utuh berada di rumah tersebut. Selain itu pada bagian ini juga disinkronkan dengan maps, untuk mempelajari keberadaan dan memungkinkan sebagai petunjuk untuk menuju lokasi keberadaan dari situs tersebut. Pada menu tiga disajikan mengenai kegiatan pembelajaran yang memungkinkan dengan pemanfaatan sumber sejarah situs gerilya Jenderal Soedirman di Pakisbaru Pacitan. Selain itu di bagian ini juga disajikan soal evaluasi untuk menilai efektifitas pembelajaran dengan pemanfaatan *mobile learning* in.

Mobile learning tidak ada lagi alasan bagi Generasi Z untuk tidak belajar sejarah karena dengan media ini belajar sejarah bisa dengan mudah diakses, dipahami serta

praktis. Selain itu *mobile learning* juga sebagai jawaban kebutuhan media pembelajaran Generasi Z.

KESIMPULAN

Mobile learning dengan memanfaatkan situs sejarah lokal Jejak gerilya Jenderal Soedirman di Pakisbaru, Pacitan merupakan terobosan baru dalam pembelajaran sejarah. Penentuan basis *mobile learning* berdasarkan kepada analisis kebutuhan dengan subjek Generasi Z. mengingat subjek pembelajaran ke depan adalah mereka. Hasil survey awal menunjukkan hasil yang signifikan dengan lebih dari 85% memilih untuk mengemas media pembelajaran dalam bentuk *mobile learning*. Hal ini berdasarkan asumsi kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan pola belajar mereka. Untuk sajian materi, kajian situs sejarah lokal yang dipilih dan dipandang penting dengan hasil survey 83 % yang memilih. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa pentingnya mempelajari sejarah lokal yang justru jarang diajarkan dalam pembelajaran sejarah. Tahapan ini merupakan tahapan awal dari penelitian pengembangan (R&D). Selain melakukan survey juga dilakukan penelitian untuk mengumpulkan data untuk menyusun materi dari *mobile learning*. Selanjutnya digambarkan rancangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dengan pemanfaatan situs sejarah jejak gerilya Jenderal Soedirman di Pakisbaru, Pacitan. Dari data-data yang diperoleh dan dipaparkan dalam pembahasan menunjukkan urgensi dari penelitian dan pengembangan inovasi dalam pembelajaran sejarah ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Semoga tulisan ini dapat menjadi salah satu bagian dari rujukan pengetahuan bagi para penulis lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, D., & Safa, A. (2007). *Metodologi penelitian sejarah*. Ar-Ruzz Media.
- Agustinova, D. E. (2019). A Humble and Meaningful Life of Commander in Chief, General Soedirman. *International Conference on Social Science and Character Educations (IcoSSCE 2018) and International Conference on Social Studies, Moral, and Character Education (ICSMC 2018)*.
- Apriliani, N. M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Perjuangan Jenderal Soedirman pada Kompetensi Dasar Usaha Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia untuk Pelajaran Sejarah MA Negeri Purbalingga. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1).
- Ayuningtyas, D. R. (2016). *Perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman Pada Masa Revolusi Fisik Tahun 1945-1950 Di Indonesia (Desa Pakis Baru Pacitan)* [PhD Thesis]. Universitas Negeri Semarang.
- Bernard, H. R., & Bernard, H. R. (2013). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. Sage.

- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage publications.
- Cribb, R. (1993). Getting to Know the General: Sudirman and Indonesian Military Politics, 1945–50. *Journal of Southeast Asian Studies*, 24(2), 342–347.
- Davison, C. B., & Lazaros, E. J. (2015). Adopting Mobile Technology in the Higher Education Classroom. *The Journal of Technology Studies*, 41(1). <https://doi.org/10.21061/jots.v41i1.a.4>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (1990). *The systematic design of instructional*. London: Scott L Foresman Company.
- Fahri, H., & Samsudin, K. (2012). Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 3(3). <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2012.030311>
- Gee, J. P. (2013). *The anti-education era: Creating smarter students through digital learning*. St. Martin's Press.
- Goldie, J. G. S. (2016). Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age? *Medical Teacher*, 38(10), 1064–1069.
- Hsu, Y.-C., Ho, H. N. J., Tsai, C.-C., Hwang, G.-J., Chu, H.-C., Wang, C.-Y., & Chen, N.-S. (2012). Research Trends in Technology-based Learning from 2000 to 2009: A content Analysis of Publications in Selected Journals. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(2), 354–370. JSTOR.
- Joebagio, H. (2017). Tantangan Pembelajaran Sejarah di Era Globalisasi. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 13(1).
- Kartodirdjo, S., & Pusposaputro, S. (1992). *Pendekatan ilmu sosial dalam metodologi sejarah*. Gramedia Pustaka Utama.
- König, A., & Bernsen, D. (2014). Mobile Learning in History Education. *Journal of Educational Media, Memory & Society*, 6(1), 107–123. JSTOR.
- Kuntowijoyo. (2003). *Metode Sejarah* (2nd ed.). Tiara Wacana.
- Meihan, A. M., & Ardianto, D. T. (2020). Potensi Mobile Learning Berbasis Kearifan Lokal Museum Kekhatuan Semaka Dalam Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020*, 1–8.
- Musyarofah, U. W. (2014). Pendidikan di Indonesia Gagal Move On. *Paper Pengembangan Karya Ilmiah*.

- Nurchahyo, A., & Hidayati, N. (2012). Kesadaran Sejarah dan Partisipasi Masyarakat dalam Pelestarian Monumen Jenderal Soedirman (Studi Kasus Di Desa Pakis Baru Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan). *AGASTYA: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Patton, M. Q. (2006). *Metode Evaluasi Kualitatif* (1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Pratama, H. C. (2012). *Cyber Smart Parenting: Kiat Sukses Menghadapi dan Mengasuh GENERASI DIGITAL*. Visi Press.
- Puar, Y. A. (1981). *Jenderal Sudirman, patriot teladan*. Yayasan Panglima Besar Soedirman.
- Santosa, E. T. (2015). *Raising Children In Digital Era*. Elex Media Komputindo.
- Sayono, J., Ayundasari, L., Sulisty, W. D., & Ridhoi, R. (2019). Utilization of Syphon Metro Kepanjen as Outdoor Learning Site for History Students. *1st International Conference on Social Knowledge Sciences and Education (ICSKSE 2018)*.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. John Wiley & Sons.
- Setiawan. (2017). *Peninggalan Rumah Markas Gerilya Panglima Besar Jenderal Soedirman*.
- Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generation Z*.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, W. D. (2019). Learning Activities from Learning Resources: Pemanfaatan dan Pemaknaan Situs Sejarah Kawasan Alun-Alun Merdeka Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 49–63.
- Sulistyo, W. D., K, M. N. L., & Kurniawan, B. (2020). The Development of “JEGER” Application Using Android Platform as History Learning Media and Model. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(07), 110–122.
- Sulistyo, W. D., Khakim, M. N. L., Kurniawan, B., & S, A. D. (2020). Learning experience from learning sources: Exploiting geographic and historical potential of guerrilla sites in Wonokarto Pacitan as a source of historical learning. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485, 012109. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012109>
- Sulistyo, W. D., Nafi'ah, U., & Idris, I. (2019). The Development of E-PAS Based on Massive Open Online Courses (MOOC) on Lokal History Materials.

International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 14(09), 119–129. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i09.10143>

- Sulistyo, W. D., Nafiáh, U., & Snjpsfisunp. (2019). *Analisis Kebutuhan dan Tantangan Paradigma Baru Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0* [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/etmz7>
- Tempo, T. B. (2013). *Soedirman Seorang Panglima, Seorang Martir*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Warschauer, M. (2007). The paradoxical future of digital learning. *Learning Inquiry*, 1(1), 41–49.
- Widja, I. G. (2018). *Pembelajaran Sejarah yang Mencerdaskan, Suatu Alternatif Menghadapi Ancaman Kehidupan Berbangsa Berlandaskan Ke-Indonesiaan*. Krishna Abadi Publishing.