

# Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android

## Application of Learning Media in the subject of Indonesian History for Elementary School Students Android based

Helson Hamid<sup>1</sup>, Wa Ode Sri Hersi\*<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara

e-mail: <sup>1</sup>helson24@gmail.com, \*<sup>3</sup>waodesrihersi188@gmail.com

Info Artikel:	Received 17 Maret 2022	Revised 18 Maret 2022	Accepted 18 Maret 2022
---------------	------------------------	-----------------------	------------------------

### Abstrak

*Pada proses belajar mengajar guru di SDN 3 Nganganaumala mengalami kesulitan dalam meningkatkan minat belajar siswa terlebih dalam mengenalkan tentang sejarah Indonesia. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media Edukasi Sejarah Indonesia berbasis Android pada SD Negeri 3 Nganganaumala. Aplikasi dibuat menggunakan pemrograman berbasis android studio dan database firebase, cara kerja aplikasi adalah dengan memasukkan nama murid dan akan langsung masuk kedalam aplikasi untuk mengakses materi, video dan soal latihan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi android yang dapat membantu guru sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan sejarah Indonesia kepada murid sekolah dasar.*

**Kata kunci :** android, pembelajaran, sekolah dasar, Sejarah Indonesia.

### Abstract

*In the teaching and learning process, teachers at SDN 3 Nganganaumala experienced difficulties in increasing student interest in learning, especially in introducing Indonesian history. Therefore, learning media is needed that can attract students' learning interest in Indonesian History subjects. The purpose of this study was to create Android-based Indonesian History Education media at SD Negeri 3 Nganganaumala. The application is made using programming based on Android Studio and the Firebase database, the way the application works is by entering the student's name and it will immediately enter the application to access material, videos and practice questions. The method used in this study is the method of observation, interviews and literature. The results of this study are an android application that can help teachers as learning media to introduce Indonesian history to elementary school students.*

**Keywords:** android, learning, elementary school, Indonesian history.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*



## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar siswa menjadi betah untuk belajar. Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran yang sedikit, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

SD Negeri 3 Nganganaumala adalah salah satu sekolah dasar negeri yang berada di Kota Baubau yang melaksanakan proses belajar mengajar. Pada proses belajar mengajar guru di SDN 3 Nganganaumala mengalami kesulitan dalam meningkatkan minat belajar siswa terlebih dalam mengenalkan tentang sejarah Indonesia. Sejarah Indonesia dianggap penting untuk diperkenalkan karena sebagian besar anak-anak sekolah dasar banyak yang tidak mengetahui sejarah Indonesia seperti sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia, nama-nama pahlawan dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas penulis mengusulkan membangun sebuah sistem atau media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis android pada SD Negeri 3 Nganganaumala yang diharapkan dapat membantu guru dalam mengenalkan dan meningkatkan minat siswa sekolah dasar untuk lebih mengenal sejarah Indonesia.

Penelitian-penelitian yang berhubungan dengan topik yang di bahas salah satunya adalah Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia “T-Low (Tak Lekang Oleh Waktu)” Berbasis Android. Teknik Pembuatan Aplikasi adalah menggunakan software Adobe FlashCS6 dimana user/player dapat belajar bersama mengenai sejarah kerajaan di Indonesia, setelah belajar user dapat mengasah pemahaman dengan menjawab soal quis dan melihat nilai yang diperoleh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menanamkan kecintaan masyarakat khususnya anak-anak terhadap pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran T-Low yang materi info pengenalan sejarah di Indonesia dan dikemas berbasis android mobile yang dapat di akses di smartphone [1].

*Digital Learning Based Story Telling Model* Untuk Pembelajaran Sejarah. Teknik pembuatan aplikasi adalah dengan menggunakan *software* Ren’py untuk membuat aplikasi game dengan *visual novel*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran sejarah berbasis game edukasi sebagai bentuk pengembangan model pembelajaran *story telling*. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi pembelajaran sejarah berbasis game edukasi sebagai bentuk pengembangan model pembelajaran *story telling* [2].

Perancangan Dan Pembuatan Visual Novel Sejarah Kh. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. Teknik pembuatan aplikasi ini dibuat menggunakan *software* Ren’Py untuk membuat visual novel menggunakan bahasa pemrograman *Phyton*, pembuatan game ini menggunakan metode MDLC. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi android untuk Visual Novel Sejarah Kh. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah game yang dapat digunakan sebagai media edukasi dan membantu mahasiswa yang malas membaca buku dalam mengetahui sejarah [3].

Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. Teknik pembuatan aplikasi dikembangkan dengan Adobe Flash dan Smartphone Android. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu siswa mengenal Pahlawan Nasional yang ada di Indonesia untuk meningkatkan daya ingat dan rasa nasionalis siswa SDN 104238 Tanjung morawa. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran pengenalan Pahlawan Nasional

Indonesia menggunakan android yang berisikan tentang sejarah, biografi pahlawan nasional, sejarah perjuangan nasional [4].

Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Kelas 7 Berbasis Android Pada MTS Al-Wasliyah Jakarta Timur. Teknik pembuatan aplikasi adalah dengan menggunakan metode model pengembangan *waterfall* atau model air terjun. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran IPS dengan Multimedia interaktif kelas 7 berbasis android. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi multimedia interaktif pembelajaran IPS sebagai pendamping murid dalam belajar ilmu pengetahuan social sehingga bias diakses dimana dan kapanpun menggunakan smartphone [5].

Rancang Bangun Aplikasi Pendukung Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IIPS) Sekolah Dasar Berbasis Android. Teknik pembuatan aplikasi dengan menggunakan metode MOS yang dilakukan pada peserta didik dan guru. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi pendukung pembelajaran IIPS sekolah dasar berbasis android. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah permainan dan latihan yang disajikan dalam aplikasi tentang materi IIPS sekolah dasar [6].

Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. Teknik pembuatan aplikasi yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, pada tahap pengembangan produk yang diawali dengan membuat desain tampilan aplikasi menggunakan *adobe illustrator CS6*, pembuatan objek 2 dimensi, penyusunan letak menu dan navigasi serta tahap finishing media. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran IPS berbasis pendekatan konstektual bagi siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi pembelajaran IPS berbasis pendekatan Konstektual [7].

Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. Teknik pembuatan aplikasi adalah pengujian yang dilakukan dengan melibatkan 15 siswa kelas 6 SDN Jatimulya 11 untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality untuk memperoleh bagaimana pendapat siswa terhadap aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari penelitian ini adalah media pembelajaran dengan Augmented Reality dapat membantu guru terutama siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang Sejarah Indonesia di SDN Jatimulya 11 sebesar 88,7% dengan menggunakan aplikasi Augmented Reality [8].

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. Teknik Pembuatan aplikasi adalah menggunakan model pengembangan Dick and Carey dan tes hasil belajar IPS. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat keefektifan dan kelayakan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai akhir rata-rata mencapai 85% tingkat ketuntasan siswa [9].

Pengembangan Media Setara Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Pada Kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan model penelitian dan pengembangan model 4D. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media setara berbasis android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar [10].

Pengembangan penelitian selanjutnya yaitu aplikasi media pembelajaran interaktif edukasi sejarah Indonesia berbasis Android pada SD Negeri 3 Nganganamala yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah Indonesia. Tujuan penelitian yaitu untuk membangun sebuah sistem atau media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis android di SD Negeri 3 Nganganamala.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan selama penelitian dengan menggunakan metode:

a. Metode Pengamatan (Observasi)

Melakukan observasi di SD Negeri 3 Nganganaumala untuk melihat dan mempelajari materi pendidikan sejarah Indonesia pada kelas 4- 6.

b. Metode Wawancara (Interview)

Wawancara yang dilakukan pada guru atau wali kelas untuk mendapatkan informasi dan meminta respon peserta didik tentang pelajaran sejarah Indonesia yang diterapkan pada SD Negeri 3 Nganganaumala..

### 2.2 Analisis Data

Guna mencapai hasil akhir yang baik dan sesuai dengan harapan serta tujuan dalam penyusunan penulisan tugas akhir ini, maka perlu adanya analisis data yang dapat membantu dan mendukung tercapainya tujuan. Analisis tersebut adalah sebagai berikut :

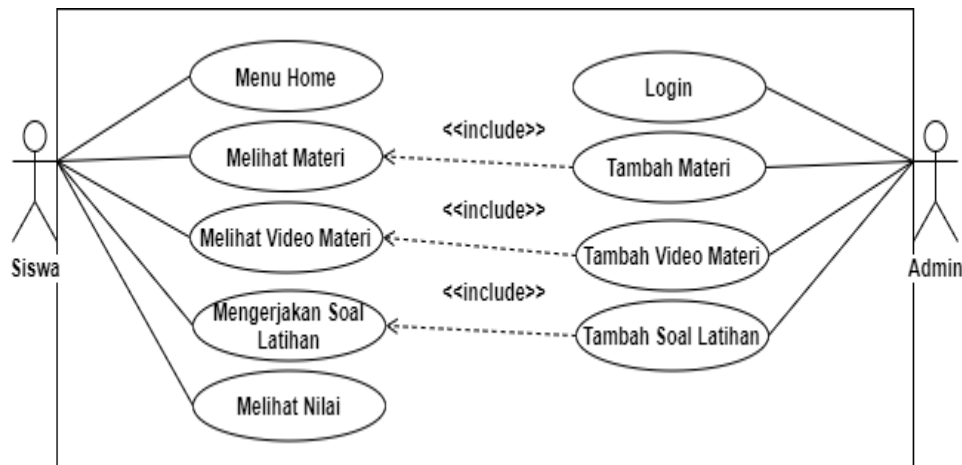
a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam perolehan penelitian ini adalah data kualitatif atau informasi yang berupa pembelajaran sejarah Indonesia di SD Negeri 3 Nganganaumala.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan beberapa guru.

### 2.3 Use Case Diagram



Gambar 1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan Alur proses aplikasi dimulai dari admin memasukkan nomor handphone dan kode OTP lalu sistem akan masuk ke menu utama aplikasi dan admin dapat menginput data materi, video dan soal latihan. Didalam sistem aplikasi untuk siswa terdapat beberapa menu utama diantaranya adalah Menu Melihat Materi, Melihat Video dan Menu Soal Latihan juga terdapat lihat nilai jika telah mengerjakan soal latihan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tampilan Menu Pilih Kelas



Gambar 2. Menu Pilih Kelas

Gambar 2 merupakan menu pilih kelas yang berisi pilihan untuk kelas 4, 5 dan 6. Menu ini bisa diakses oleh admin dan siswa untuk mengarah ke kelas yang ingin di buka.

#### 3.2 Tampilan Data Materi



Gambar 3. Tampilan Materi Admin

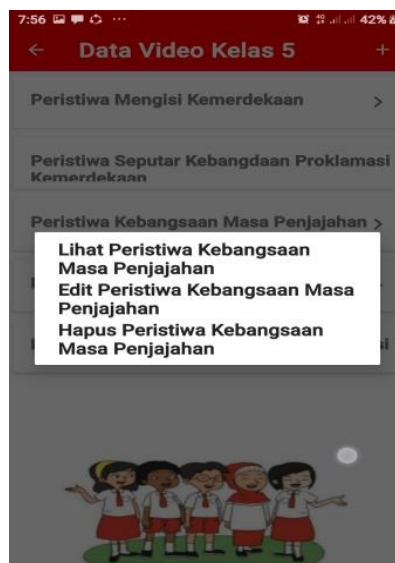
Gambar 3 merupakan tampilan materi untuk admin yang menampilkan materi yang dapat di ubah atau di edit dan di hapus oleh admin.



Gambar 4. Tampilan Materi Siswa

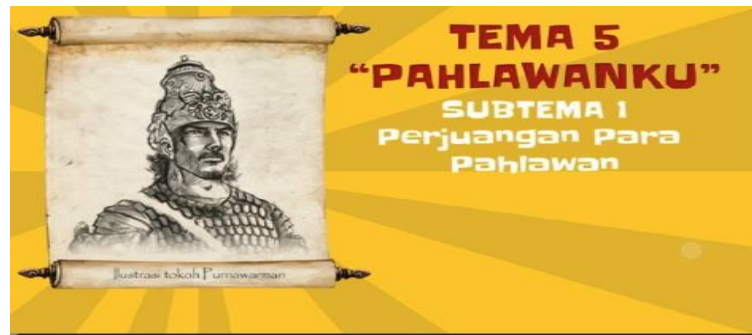
Gambar 4 merupakan tampilan materi siswa yang berisi materi kelas 4 yaitu tentang indahnya keragaman di negeriku dan pahlawanku, kelas 5 tentang peristiwa kemerdekaan dan kelas 6 tentang globalisasi. Siswa dapat memilih salah satu materi, Siswa hanya bisa mempelajari atau membaca dan tidak dapat diedit atau diubah.

### 3.3 Tampilan Data Video



Gambar 5. Tampilan Data Video Admin

Gambar 5 merupakan tampilan data video admin yang menampilkan menu pilihan untuk melihat video yang telah diinput oleh admin agar memastikan video yang di upload sudah benar, menu edit untuk admin yang ingin mengedit video atau mengubah video dan hapus video jika admin ingin menghapus video yang telah di upload.



Gambar 6. Tampilan Data Video Siswa

Gambar 6 merupakan tampilan video siswa yang menampilkan video yang ingin dinonton oleh siswa seperti untuk kelas 4 yaitu sikap kepahlawana yang diteladani, perjuangan para pahlawan, pahlawanku kebanggaanku dan indahny keragaman di negeriku. Untuk kelas 5 yaitu peristiwa mengisi kemerdekaan, peristiwa seputar kebangsaan proklamasi kemerdekaan dan peristiwa kebangsaa seputar proklamasi. Sedangkan untuk kelas 6 yaitu tentang globalisasi dan cinta tanah air, globalisasi dan manfaatnya serta globalisasi di sekitarku.

### 3.4 Tampilan Soal Latihan



Gambar 7. Tampilan Soal Latihan Admin

Gambar 7 merupakan tampilan soal latihan admin yang harus diisi oleh admin berupa soal dan pilihan jawaban yang benar juga ada menu edit jika sewaktu-waktu admin ingin mengubah soal latihannya.



Gambar 8. Tampilan Soal Latihan Siswa

Gambar 8 merupakan tampilan soal latihan untuk menguji pengetahuan siswa yang harus dijawab dengan memilih jawaban yang benar dengan pilihan jawaban A, B, C atau D.

### 3.5 Tampilan Hasil Latihan



Gambar 9. Tampilan Hasil Latihan

Gambar 9 merupakan tampilan hasil latihan siswa dan sistem akan menampilkan nilai hasil latihan sesuai dengan jawaban yang benar atau jawaban yang salah dan akan secara otomatis menghitung nilai yang dihasilkan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan serta pengujian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya penelitian ini menghasilkan perangkat lunak aplikasi pembelajaran sejarah Indonesia yang dapat membantu guru sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan sejarah Indonesia kepada murid sekolah dasar menggunakan aplikasi *android*. Melalui aplikasi ini mampu meningkatkan minat siswa sekolah dasar untuk lebih mengenal sejarah Indonesia.



## 5. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian ini yaitu aplikasi ini masih butuh beberapa pengembangan diantaranya menambahkan form upload tugas dan melihat nilai tugas yang telah di upload serta sistem presensi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Giavanni, K. D. S & Eviyanti. A. 2016. *Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia "T-Low (Tak Lekang Oleh Waktu)" Berbasis Android*. Jurnal Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- [2] Ahmad. D. J. 2017. *Digital Learning Based Story Telling Model Untuk Pembelajaran Sejarah*. Seminar Nasional Riset Terapan, Serang. ISSN : 978-602-73672-1-0.
- [3] Adli, I., & dkk. 2018. *Perancangan Dan Pembuatan Visual Novel Sejarah Kh. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, ISSN : 2477-2062.
- [4] Tahel, F., & Ginting, E. 2019. *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android*. Vol. 09, No. 02, E-ISSN : 2541-335X
- [5] Suandi, A., & Pamungkas, P. D. A. 2019. *Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Kelas 7 Berbasis Android Pada MTS Al-Wasliyah Jakarta Timur*. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika, Vol. 04, No. 02, E-ISSN : 2540-8984.
- [6] Putri, D. B & dkk. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Pendukung Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IIPS) Sekolah dasar Berbasis Android*. Universitas Mataram, Vol. 1, No. 1, ISSN : 2657-0327.
- [7] Makkiah, F & dkk. 2020. *Pengembangan Media Setara Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Vo. 8, No. 3. E-ISSN : 2614-6061, P.ISSN.2527-4295
- [8] Purnama, H & Alfian, A. N. 2021. *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulaya 11*. Informatics For Educators And Professionals. Vol. 6, No. 11. E-ISSN: 2548-3412
- [9] Hasibuan, A. M., & dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*. Vol. 11, No. 2. Elementary School Journal.
- [10] Permana, I. M. J., & Sujana, I. W. 2021. *Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontektual*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 5, No. 1, Singaraja, Indonesia.