



PENGEMBANGAN APLIKASI SEJARAH LOKAL BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA FKIP SEJARAH UNIVERSITAS RIAU

Gita Febriana Hutapea¹, Isjoni², Bedriati Ibrahim³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

gita.febriana0948@student.unri.ac.id

Abstract: *Riau Province has a variety of history which is certainly important in the field of learning, especially history learning. This study aims to determine the condition of lectures in local history courses in terms of the development of history student learning media, to find out an increase in the development of android-based local history applications as student learning media, to find out how much effective Android-based Pekanbaru local history applications are as student learning media. Data were collected using a questionnaire (questionnaire), interviews, observations, and documentation. The subjects of this study were students of history education at the University of Riau from class 2018, 2019, and 2020. The data analysis technique used qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the study showed that overall, learning media using EHP that had been developed by researchers could be tested, and the media aspect obtained an average of 89% which was included in the valid category. Student participant responses stated that the EHP learning media could attract students' attention and interest in learning, the use of language was simpler and easier to understand.*

Keywords: *Android application development, history education students, Covid-19 pandemic.*

Abstrak: Provinsi Riau memiliki beragam sejarah yang tentunya penting dalam bidang pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi perkuliahan pada mata kuliah sejarah lokal ditinjau dari pengembangan media pembelajaran mahasiswa sejarah, mengetahui adanya peningkatan pengembangan aplikasi sejarah lokal berbasis *android* sebagai media pembelajaran mahasiswa, mengetahui seberapa besar efektivitas aplikasi sejarah lokal Pekanbaru berbasis *android* sebagai media pembelajaran mahasiswa. Data dikumpulkan menggunakan angket (*kuesioner*), wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Riau dari angkatan 2018, 2019, dan 2020. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil Penelitian menunjukkan secara keseluruhan, media pembelajaran dengan menggunakan EHP yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan, dan aspek media diperoleh rata-rata 89% yang termasuk ke dalam kategori valid. Respon peserta mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran *EHP* dapat menarik

perhatian dan minat belajar mahasiswa meningkat, penggunaan bahasa lebih sederhana dan mudah dipahami.

Kata kunci: *Pengembangan aplikasi android, mahasiswa pendidikan sejarah, Pandemi Covid-19.*

PENDAHULUAN

Pesatnya arus globalisasi tidak lepas dari semakin pesatnya arus perkembangan teknologi. Sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi adalah penggunaan *smartphone* sebagai alat komunikasi jarak jauh antar manusia. Selain itu, salah satu pemanfaatan *smartphone* adalah adanya aplikasi sebagai wadah yang dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi memiliki banyak jenis, diantaranya aplikasi *desktop* yang beroperasi secara *offline* dan aplikasi *web* yang beroperasi secara *online*. Pemanfaatan *smartphone* sebagai wadah aplikasi pembelajaran tidak hanya sebagai kebutuhan selingan dalam dunia pendidikan. Semenjak wabah *covid-19* yang berlansung pada tahun 2019 membuat kegiatan pembelajaran yang diadakan secara langsung menjadi terkendala. Maka dari itu kegiatan pembelajaran berevolusi secara daring dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Pemanfaatan pembelajaran daring dalam penggunaannya dilapangan menuai banyak kendala serta keluhan, baik bagi mahasiswa. Berdasarkan data yang diperoleh khususnya mahasiswa pendidikan sejarah yang menempuh pendidikan di semester 1 hingga semester 5, diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran daring agak sulit dilakukan dimana sejarah itu sendiri memiliki banyak materi yang nyata dan fakta. Dimana pembelajaran sejarah terkadang dilaksanakan secara langsung di lokasi bersejarah, seperti diadakannya KKL baik secara lokal yang ada disekitar kampus maupun hingga ke berbagai tempat bersejarah yang ada di Indonesia. Dengan ini penulis terdorong untuk mengembangkan aplikasi sejarah lokal Pekanbaru berbasis *android* untuk mengenalkan khususnya kepada mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Riau apa-apa saja sejarah lokal yang ada di Kota Pekanbaru tanpa harus datang ke lokasi sejarah.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan perkembangan aplikasi *android* sebagai media pembelajaran sejarah diantaranya adalah studi mengenai pengembangan aplikasi Pontianak Heritage berbasis *android* sebagai media pembelajaran sejarah (Firmansyah, 2020). Kedua, *developing android based historytoon media for history learning* (Rahandinasari, 2018). Ketiga, pengembangan aplikasi *mobile* sejarah dan budaya kerajaan mbojo bima NTB berbasis *android* (Budiman, 2017). Serta ada pula pengembangan model *mobile learning* berbasis aplikasi *android*

pada mata kuliah sejarah ASEAN (Asmi et al., 2019). Secara khusus studi yang membahas pengembangan materi sejarah lokal pekanbaru sebagai bahan pembelajaran sejarah adalah studi mengenai sejarah lokal Riau untuk pengembangan materi ajar sejarah Indonesia kelas XI SMA (Fikri, 2019).

Aplikasi yang akan dikembangkan merupakan aplikasi pengenalan dan pembahasan sejarah lokal khusus pada sejarah lokal Pekanbaru. Aplikasi ini dapat di unduh pada Handphone jenis *android* dan dijadikan sebagai media pendukung dalam materi sejarah lokal. Pengembangan aplikasi sejarah lokal Pekanbaru tersebut perlu ditarik sebuah poin yang akan menjadi rumusan masalah yang tentunya akan peneliti kaji secara lebih mendalam dan menjadi sebuah hasil penelitian yang menjadi solusi bagi perkembangan ilmu pendidikan. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka terdapat tiga poin yang rumusan masalah yang peneliti kemukakan. Pertama, bagaimana kondisi kuliah mahasiswa pendidikan sejarah FKIP Universitas Riau jika ditinjau dari hasil pengembangan media aplikasi sejarah lokal Pekanbaru. Kedua, Hasil pengembangan pembelajaran sejarah lokal berdasarkan penggunaan aplikasi sejarah lokal Pekanbaru berbasis *android* pada mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Riau. Serta Ketiga, mengetahui efektivitas aplikasi sejarah lokal Pekanbaru pada mahasiswa pendidikan sejarah FKIP Universitas Riau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi perkuliahan pada mata kuliah sejarah lokal di tinjau dari pengembangan media pembelajaran mahasiswa sejarah FKIP Universitas Riau, mengetahui adanya peningkatan pengembangan aplikasi sejarah lokal berbasis *android* sebagai media pembelajaran mahasiswa prodi pendidikan sejarah FKIP Universitas Riau dan mengetahui seberapa besar efektivitas aplikasi sejarah lokal Pekanbaru berbasis *android* sebagai media pembelajaran mahasiswa prodi pendidikan sejarah FKIP Univeritas Riau.

Jenis penelitian yang yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Diantara model penelitian yang digunakan untuk mendukung jenis penelitian R&D alah satu model rancangan yang produk pembelajaran yang sering dipakai dalam penelitian pengembangan adalah model Lee dan Owens, yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan pemilihan model ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia yang mana dalam model pengembangan ini

dikatakan sebagai model prosedural karena urutannya yang sistematis dan setiap langkah pengembangannya memiliki urutan yang jelas.

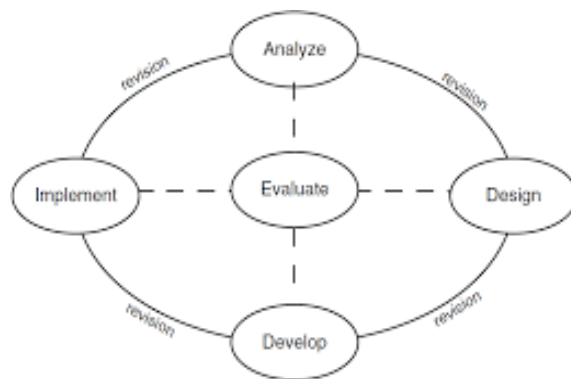
Penelitian ini berlangsung sejak bulan Desember hingga Juli 2022 pada kelas Prodi Pendidikan Sejarah dengan uji coba pada mahasiswa dari semester 1 hingga semester 5 pada mata kuliah sejarah lokal. Dengan jumlah responden sebanyak 228 orang mahasiswa aktif angkatan 2018, 2019, dan 2020 yang masing-masing berada pada semester 1, 3, dan 5 pada tahun ajaran 2021-2022. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian memiliki kemampuan kognitif yang heterogen. Peneliti mengambil sampel yang akan diteliti untuk setiap angkataannya sebesar 10% dan menggunakan rumus slovin maka didapati sebanyak 70 mahasiswa yang akan mewakili populasi sejumlah 228 mahasiswa.

Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Melalui instrumen pengumpulan data tersebut dapat dilihat bagaimana respon mahasiswa terhadap aplikasi untuk membantu mahasiswa dalam mata kuliah pembelajaran sejarah lokal. Hal tersebut dapat menjadi tolak ukur sejauhmana efektifitas penerapan aplikasi tersebut untuk kepentingan pembelajaran mata kuliah sejarah lokal pada mahasiswa pendidikan sejarah FKIP Universitas Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Aplikasi Sejarah Lokal Pekanbaru Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa FKIP Sejarah Universitas Riau.

Peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yang diberi nama EHP (*Explore History Pekanbaru*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branchm dengan lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.



Gambar 1. Lima tahapan ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

Bersumber dari hasil pra penelitian di FKIP Pendidikan Sejarah di Universitas Riau, hasil analisis yang telah dilakukan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan media pembelajaran sejarah lokal Pekanbaru. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di kampus berkaitan dengan media dan metode pembelajaran yang digunakan di kampus selama ini. Diketahui bahwa dalam pembelajaran sejarah lokal selama ini hanya menggunakan metode *study tour*. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya tarik belajar. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran aplikasi sejarah lokal Pekanbaru berbasis *android* yang dirasa akan dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari sejarah lokal yang ada di Pekanbaru dimana saja dan kapan saja.

2. *Design* (desain)

Berdasarkan analisis tersebut peneliti merancang sebuah aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran mata kuliah sejarah lokal tersebut. Aplikasi tersebut haruslah terdapat didalamnya tempat-tempat bersejarah yang ada di Kota Pekanbaru. Berisi informasi faktual mengenai berbagai macam tempat bersejarah tersebut dan tentunya harus dapat dengan mudah diakses dan dipelajari oleh para mahasiswa.

3. *Development* (pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini peneliti melakukan beberapa hal diantaranya pembuatan media pembelajaran dan observasi validasi kelayakan produk oleh beberapa ahli. Seperti yang peneliti kemukakan untuk memudahkan mahasiswa mempelajari sejarah lokal yang ada di Pekanbaru maka peneliti membuat aplikasi EHP yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses tempat bersejarah yang ada di Pekanbaru. Setelah media tersebut berhasil dibuat, maka dilakukan validasi kelayakan produk oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator secara keseluruhan media pembelajaran menggunakan EHP yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan dan layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran sejarah lokal Pekanbaru.

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah diakui layak oleh validator, maka rancangan media yang telah rampung akan di implementasikan kepada kelompok responden yang telah ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan pengambilan sampel yang mana terdapat 70 mahasiswa yang akan di uji cobakan aplikasi tersebut dan pada saat pelaksanaan uji coba, peneliti/pengembang menjelaskan apa-apa saja yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Setelah melaksanakan uji coba pengaplikasian aplikasi tersebut dalam pembelajaran para mahasiswa di anjurkan untuk mengisi beberapa pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti berupa pertanyaan. Berdasarkan hasil pertanyaan tersebut diperoleh bahwa produk media pembelajaran EHP sangat layak dengan persentase sebesar 93%. Tanggapan mahasiswa berdasarkan angket menyatakan bahwa media pembelajaran EHP sangat layak untuk menunjang pembelajaran sejarah lokal Pekanbaru yang dapat diakses melalui *handphone*.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan responden dan validator sebagai sentuhan akhir untuk penyempurnaan aplikasi. Berdasarkan hasil tanggapan mahasiswa, didapatkan saran terhadap media pembelajaran EHP yaitu agar aplikasi tersebut juga dapat diakses menggunakan IOS sehingga tak hanya untuk pengguna *android*, namun mahasiswa pengguna IOS dapat mengakses aplikasi tersebut untuk pembelajaran mata kuliah sejarah lokal. Selain itu responden mengakui bahwa aplikasi EHP ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Selama ini metode yang digunakan dalam pembelajaran sejarah lokal hanyalah *study tour* yang dimana metode ini tidak dapat selalu diterapkan dalam pembelajaran dikarenakan satu dan lain hal. Maka dengan adanya aplikasi ini setidaknya membantu mahasiswa dapat mempelajari sejarah lokal yang ada di Pekanbaru dimanapun dan kapanpun serta dapat diakses menggunakan *handphone* yang selalu dibawa kemana-mana dan tidak menyulitkan para penggunanya. Awal pembuatan media pembelajaran ini adalah menentukan materi apa yang cocok dan akan dijadikan sebagai pokok bahasan dalam pembuatan media pembelajaran. Materi yang dipilih adalah irisan kerucut yang isinya berupa teks, gambar, dilengkapi dengan *link* yang mengarah langsung ke menu *google maps*. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, terdapat beberapa kendala yang dialami, diantaranya adalah:

- a. Proses rancangan media yang akan dikembangkan butuh waktu lama, dengan mempertimbangkan berbagai hal, sehingga media pembelajaran tersebut selesai dalam waktu yang cukup lama.
- b. Pengetahuan pengembangan masih terbatas mengenai media yang baru dibuat oleh peneliti dan rekan sehingga dalam pembuatan media ini, pengembang media masih bersifat sederhana yang mana peneliti tidak memiliki keahlian khusus dalam pembuatan media aplikasi ini namun peneliti berusaha untuk menghasilkan yang terbaik guna menunjang kemudahan dalam pembelajaran mahasiswa sejarah dalam pembelajaran sejarah lokal Pekanbaru.
- c. Bahasa pemrograman dalam media ini yang sangat sulit untuk dipelajari oleh pengembang, dan terbatasnya informasi tentang bahas pemrograman yang dilakukan.

Berdasarkan penilaian validator ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 75% dan dinyatakan layak. Hasil penilaian validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 80,9% dinyatakan layak tanpa revisi. Serta hasil penilaian validator ahli bahasa dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 89%. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif yang meliputi kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan aplikasi EHP. Produk yang telah melewati penilaian validator ahli kemudian dilanjutkan ketahap uji coba media terhadap 70 peserta mahasiswa FKIP pendidikan sejarah Universitas Riau. Berdasarkan hasil uji coba tersebut

pemakaian media ini mendapat hasil yang baik. Mahasiswa merasa aplikasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui uji penggunaan produk media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik serta keterbatasan waktu dalam pembelajaran sejarah lokal dapat teratasi.
- b. Pembelajaran dapat diakses secara fleksibel dimanapun berada karena hanya menggunakan *handphone*.
- c. Media pembelajaran ini dapat digunakan bukan hanya mahasiswa tetapi juga dapat digunakan oleh umum.

Selain kelebihan, media pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan berupa tampilan software yang masih sangat sederhana, dan aplikasi masih hanya dapat diakses oleh pengguna *android*. Aplikasi ini juga belum dapat ditemukan di *playstore* sehingga pemakaiannya hanya dapat dibagikan melalui bentuk pengiriman antar media seperti melalui Whatsapp atau aplikasi lainnya.

KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran sejarah lokal media yang digunakan adalah *study tour*, maka dari itu peneliti membuat aplikasi yang dapat mendukung mahasiswa dalam pembelajaran sejarah lokal yaitu aplikasi EHP dimana sejarah lokal Pekanbaru dapat diakses hanya menggunakan *handphone* serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan data yang diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif, dapat disimpulkan secara keseluruhan penggunaan aplikasi EHP dalam pembelajaran sejarah lokal Pekanbaru sangat membantu siswa dalam pembelajarannya, serta kemudahan aplikasi EHP yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Serta respon responden menyatakan bahwa media pembelajaran EHP dapat menarik perhatian dan minat belajar mahasiswa meningkat, penggunaan bahasa lebih sederhana dan mudah dipahami.

Setelah hasil penelitian pengembangan aplikasi EHP dalam pembelajaran sejarah lokal diharapkan penelitian ini dapat merubah pola pembelajaran sejarah lokal yang ada sehingga dalam pembelajaran dapat bervariasi serta mengurangi kendala dalam pembelajaran tersebut. Tentunya penelitian ini adalah awal sehingga diharapkan akan ada penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (1996). *Sejarah Lokal Di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Alfa Syaputra, E. M. (2016). *Lets Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Sospakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawati. (2008). *Determinasi Penduduk Di Kota Pekanbaru*. Pekanbaru: Teroka Riau.
- Depdikbud. (1997). *Pembinaan Minat Baca, Materi Sajian*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI.
- Hakim, R. (2009). *Trik Ampu Internet, Sekuriti, Windows*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jumi. (2008). Pengaruh Media Informasi Terhadap Masyarakat Dalam Kaitanya Dengan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Pengembangan Humaniora*, 8/2, 61-62.
- Leuw, J. D. (2013). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Matematika Untuk Android Mobile Dengan Komunikasi Device- Server. *Jurnal Infra*, 1/2.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mohammad, Z. (2009). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Dakwah*, 10/2 : 20.
- Mohammad, Z. (2009). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Dakwah*, 10/ 2.10.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Group.
- Oktiana, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi

Perusahaan Jasa Kelas XI Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Univeritas Negeri Yogyakarta*, 40-43.

Rasyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.

Riduwan. (2014). *Dasar - Dasar Statistik*. Bandung: Alfabet.

Rouse. (2011). *Aplikasi Web*. Yogyakarta: Tecnophoria Jogja.

Sadiman, A. S. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.

Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.

Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.

Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan : Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Setyosari, P. (2013). *Metodepenelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slameto. (1995). *Belajar Dan Fakto- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.

Sumartana, W. N. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Syah, M. (1999). *Psikologis Belajar*. Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.

Winarno, D. (2009). *Teknik Evaluasi Mutimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.