

APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH PAHLAWAN INDONESIA DI WILAYAH SUMATERA (STUDI KASUS SDN 2 SUMBEREJO)

Zacky Musthofa

Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia

Jl. ZA. Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132

Email: zacky_musthofa@teknokrat.ac.id

Abstract

Learning systems that are still conventional make students easily feel bored and bored in learning because the learning system is monotonous. Many teachers experience difficulties in educating their students to be able to understand and understand the material being explained. The benefit of this research is to increase students' interest in learning and make it easier for teachers to teach. As well as reminding and informing the public of the services of Indonesian Heroes. At the same time encouraging innovation and creativity from teachers in teaching the values of the history of Indonesian heroes that are conducive to students, by adding learning media interactive learning media. Applications can be continued because the application is feasible with a total calculation of 100% of application eligibility. Testing this application was carried out as many as 11 test actions. Where there are no error messages or function errors being tested.

Keyword: *Applications, Learning Media, Heroes, Learning, History.*

Abstrak

Sistem pembelajaran yang masih konvensional membuat para pelajar mudah merasa jenuh dan bosan dalam belajar karena sistem pembelajarannya yang monoton. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mendidik siswa/ siswinya untuk bisa mengerti dan memahami akan materi yang di jelaskan. Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk menambah minat belajar siswa dan memudahkan guru dalam mengajar. Serta mengingatkan dan memberitahukan kepada masyarakat jasa-jasa para Pahlawan Indonesia. Sekaligus mendorong inovasi dan kreativitas dari guru dalam mengajarkan nilai-nilai Sejarah Pahlawan Indonesia yang kondusif bagi siswa, dengan menambah sarana pembelajaran media pembelajaran interaktif. Aplikasi dapat dilanjutkan karena aplikasi tersebut layak dengan jumlah perhitungan 100 % kelayakan aplikasi. Pengujian aplikasi ini dilakukan sebanyak 11 tindakan pengujian. Dimana tidak terdapat pesan error atau kesalahan fungsi yang di uji.

Kata Kunci: Aplikasi, Media Pembelajaran, Pahlawan, Pembelajaran, Sejarah.

1. Pendahuluan

Sejarah merupakan bagian penting dalam kehidupan bangsa suatu Negara. Walau sejarah adalah kejadian masalalu yang telah terjadi, namun perjuangan para Pahlawan dimasa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan sudah seharusnya diketahui oleh anak-anak generasi baru sebagai pembelajaran dan diharapkan dapat meneruskan semangat para pejuang dan memanfaatkan hasil yang didapat, yaitu, usaha untuk mendapatkan sesuatu seperti *kemerdekaan*. Pelajaran sejarah telah diberikan sebagai mata pelajaran wajib sejak sekolah dasar yang dirangkum dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial atau IPS[1], [2].

Melalui wawancara kepada guru yang terkait yaitu guru IPS. Penulis mendapatkan tanggapan yaitu, dalam proses pembelajaran sejarah saat ini, guru hanya memberikan materi pada buku teks lalu siswa diharuskan mencatat isi dalam buku, kemudian siswa juga diharuskan menghafal berbagai nama pahlawan, biografi, kronologi,

dan lain-lain. Karena metode tersebut siswa merasa metode pembelajaran yang diberikan terasa kaku dan membosankan serta menyebabkan siswa menjadi malas dalam belajar. Hal ini pastinya dapat menyebabkan generasi saat ini melupakan sejarah bangsanya sendiri.

Maka dari itu salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan tidak kaku adalah memanfaatkan teknologi[3], [4]. Melalui penelitian ini, penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi media pembelajaran yang bertujuan untuk menambah minat siswa dalam belajar serta mendukung proses pembelajaran sejarah pahlawan Indonesia khususnya di wilayah sumatera. Pada aplikasi media pembelajaran sejarah pahlawan Indonesia di wilayah sumatera ini akan diselipkan informasi sejarah khususnya kisah perjuangan para pahlawan dalam merebut kemerdekaan NKRI dari para penjajah.

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk menambah minat belajar siswa dan memudahkan guru dalam mengajar. Serta mengingatkan dan

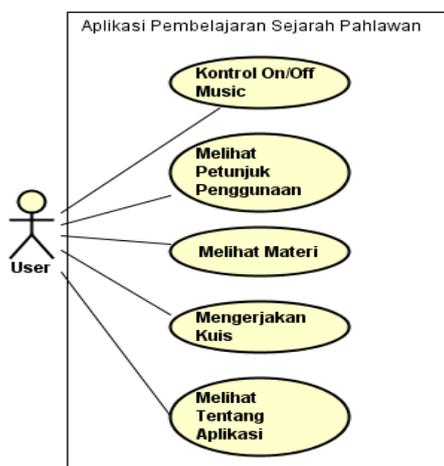
memberitahukan kepada masyarakat jasa-jasa para Pahlawan Indonesia. Sekaligus mendorong inovasi dan kreativitas dari guru dalam mengajarkan nilai-nilai Sejarah Pahlawan Indonesia yang kondusif bagi siswa, dengan menambah sarana pembelajaran media pembelajaran interaktif.

Sistem pembelajaran yang masih konvensional membuat para pelajar mudah merasa jenuh dan bosan dalam belajar karena sistem pembelajarannya yang monoton. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mendidik siswa/ siswinya untuk bisa mengerti dan memahami akan materi yang di jelaskan[5], [6].

Saat ini para siswa lebih senang bermain sambil belajar karena sesuatu yang mereka lihat dan lakukan itu akan selalu mereka ingat tanpa harus membaca atau pun menulis. Atau dapat di simpulkan bahwa para siswa lebih senang bermain dan memahami sesuatu lebih mudah dengan cara mereka melihat dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Dari permasalahan tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi pembelajaran yang interaktif yaitu aplikasi pembelajaran sejarah pahlawan Indonesia menggunakan adobe flash professional cs6 yang memiliki tampilan yang menarik untuk bisa meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran interaktif ini terdapat halaman awal untuk masuk ke menu utama. Dalam menu utama terdapat empat pilihan menu yaitu menu belajar, menu latihan/quis, dan menu bantuan. Pada menu belajar berisi materi berserta gambar tentang pahlawan – pahlawan Indonesia, pada menu latihan/quis terdapat latihan soal – soal yang membantu para siswa untuk melatih pengetahuan mereka, dan pada menu bantuan berisi mengenai informasi dan kegunaan dari tiap menu yang disediakan di halaman utama.

2. Metode Penelitian

Diagram *Usecase* menunjukkan interaksi sistem dengan pengguna dalam model grafik[7]. Berikut ini gambaran aktivitas kegiatan penggunaan sistem tersebut pada gambar 1.

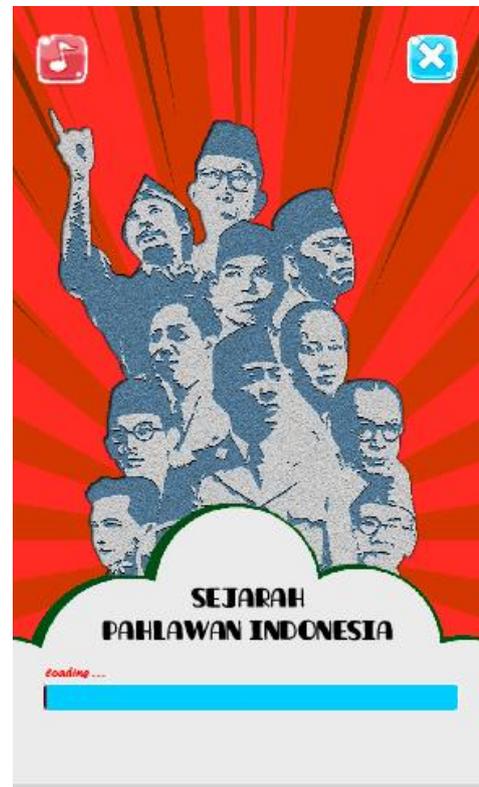


Gambar 1. Usecase Diagram

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Implementasi Sistem

Halaman intro merupakan tampilan pertama kali aplikasi di jalankan. Pada halaman ini terdapat tombol mulai yang mengarahkan user ke halama menu utama. Berikut tampilan *intro*



Gambar 2. Tampilan halaman *intro*

Menu utama akan tampil ketika pengguna menekan tombol mulai pada halaman intro. Pada menu utama terdapat beberapa menu yaitu petunjuk, menu materi, kuis dan tentang. Berikut tampilan menu utama:



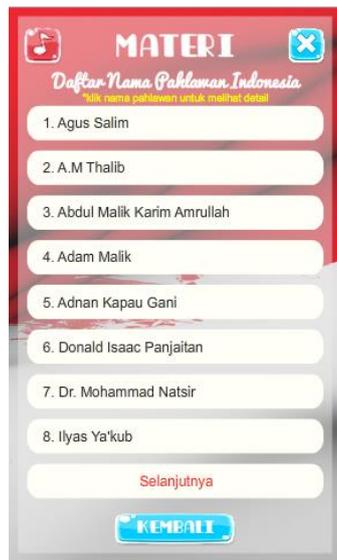
Gambar 2. Tampilan halaman menu

Halaman petunjuk menampilkan beberapa fungsi tombol yang di gunakan dalam media pembelajaran. Pada halaman ini juga ditampilkan petunjuk penggunaan halaman dan petunjuk kuis. berikut tampilan halaman petunjuk:



Gambar 3. Tampilan halaman petunjuk

Halaman menu materi menampilkan 19 sub materi berdasarkan nama pahlawan. Berikut tampilan menu materi:



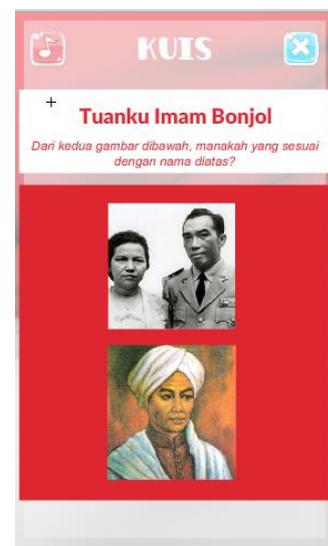
Gambar 4. Tampilan halaman materi

Halaman isi materi ditampilkan apabila pengguna memilih nama pahlawan pada halaman materi. Berikut tampilan isi materi :



Gambar 5. Tampilan halaman isi materi

Halaman kuis menampilkan kuis tebak gambar pahlawan sesuai dengan nama pahlawan yang disebutkan pada soal. Berikut halaman kuis:



Gambar 6. Tampilan halaman kuis

Halaman tentang menampilkan informasi tentang aplikasi dan pengembang aplikasi. Berikut tampilan halaman tentang aplikasi:



Gambar 7. Tampilan halaman tentang

3.2. Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah di buat. Berikut ini adalah penjelasan dari pengujian aplikasi sejarah pahlawan indonesia.

Berikut adalah hasil perhitungan aplikasi Belajar Cepat Matematika. Pengujian dilakukan pada setiap fungsi sistem dengan hasil pengujian sebagai berikut :

X: Pass

Y: Pengujian

$$\text{Hasil Testing (\%)} = \frac{11}{11} \times 100 \%$$

$$\text{Hasil} = 100 \%$$

Setelah melakukan pengujian dengan kategori pass, dengan hasil 100%, sehingga pengujian dapat dikatakan berhasil. Karena sudah melampaui batas minimum test 50%. Hasil pengujian ini dikatakan layak untuk dilanjutkan. Hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran.

dari hasil pengujian aplikase belajar cepat matematika di atas, dapat di simpulkan bahwa:

Aplikasi dapat dilanjutkan karena aplikasi tersebut layak dengan jumlah perhitungan 100 % kelayakan aplikasi. Pengujian aplikasi ini dilakukan sebanyak 11 tindakan pengujian. Dimana tidak terdapat pesan *error* atau kesalahan fungsi yang di uji.

4. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari penulisan laporan tugas akhir tentang Aplikasi Pembelajaran Sejarah Pahlawan Indonesia di wilayah Sumatera, maka penulis menyimpulkan:

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Pembelajaran Sejarah Pahlawan Indonesia di Wilayah Sumatera yang dirancang menggunakan *Adobe AIR for Android* pada *Adobe Flash CS6* dengan *action script 3.0* secara menarik dan interaktif sehingga dapat menghilangkan kejenuhan siswa.
2. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ini siswa dapat belajar menggunakan smartphone dimana saja dan kapan saja.
3. Dengan menggunakan aplikasi ini guru lebih mudah mengenalkan sejarah pahlawan khususnya diwilayah Sumatera kepada siswa.

Daftar Pustaka

- [1] I. Kurniawan, Setiawansyah, and Nuralia, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 9–16, 2020.
- [2] N. M. Haq, "AUGMENTED REALITY SEJARAH PAHLAWAN PADA UANG KERTAS RUPIAH DENGAN TEKNOLOGI FACIAL MOTION CAPTURE BERBASIS ANDROID," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 100–108, 2020.
- [3] D. Setiawan, "Analisis Potensi Metaverse pada Dunia Pendidikan di Indonesia," *Jiip - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 11, pp. 4606–4610, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i11.1101.
- [4] S. Rizal and B. Walidain, "Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 19, no. 2, pp. 178–192, 2019, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [5] P. Parjito *et al.*, "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Sumberejo," *J. Eng. Inf. Technol. Community Serv.*, vol. 1, no. 3, pp. 115–121, 2023, doi: 10.33365/jeit-cs.v1i3.195.
- [6] F. Yulianto, F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 242, 2019, doi: 10.23887/janapati.v7i3.15554.
- [7] N. F. Fahrudin and A. D. Wahyudi, "Modeling Inventory Systems Using The User Experience Design Model Method," *J. Data Sci. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–16, 2023.