

## Belajar Sejarah Indonesia: Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah untuk Siswa Kelas X SMK

Dimas Eko Pujianto<sup>1\*</sup>, Sigit Sugiyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia  
<sup>1</sup> basirdimas456@gmail.com; <sup>2</sup> sigitsugiyanto@ump.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak-** Sekitar 58% pengguna ponsel pintar adalah remaja berusia 14-17 tahun atau seumuran pelajar SMP hingga SMA atau SMK. Dengan presentasi yang cukup besar, motif dari kepemilikan ponsel ini yang menjadi perhatian sebab penggunaannya lebih sering untuk kearah negatif yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan belajar. Dengan permasalahan ini, penulis berinisiasi membuat media pembelajaran berbasis Android yang dibuat menggunakan Canva dan Construct 3 untuk menarik minat siswa SMK terutama dalam belajar Sejarah. Model pembuatan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dengan bantuan ahli media dan ahli materi untuk menilai media pembelajaran yang diberi nama Belajar Sejarah Indonesia (BSI). Setelah diimplementasikan pada siswa kelas X SMK, mereka setuju dan sepakat bahwa aplikasi media pembelajaran Belajar Sejarah Indonesia (BSI) berhasil menarik minat belajar Sejarah mereka dan menyajikan ulasan materi serta latihan soal yang relevan.

Kata kunci: Sejarah, Canva, Construct 3, Media Pembelajaran, SMK

**Abstract-** Around 58% of smartphone users are teenagers aged 14-17 or middle school to high school or vocational school students. With a fairly large presentation, the motive for owning this cellphone is of concern because its use is often in a negative direction that has nothing to do with learning activities. With this problem, the author took the initiative to create Android-based learning media which was created using Canva and Construct 3 to attract the interest of vocational school students, especially in studying History. This learning media creation model uses the ADDIE model with the help of media experts and material experts to assess learning media called Learning Indonesian History (BSI). After being implemented in class for vocational high school students in grade tenth, they agree that Learning Indonesian History (BSI) succeeded in attracting students' interest in learning History by presenting materials' review and relevant exercises.

Keywords: History, Canva, Construct 3, Teaching Media, SMK

### 1. PENDAHULUAN

Sejumlah 27 juta orang atau sekitar 58% dari 47 juta warga Indonesia yang memiliki *smartphone* adalah remaja berusia 14-17 tahun [1]. Ini merupakan angka yang cukup besar. Kepemilikan *smartphone* untuk para remaja, didukung oleh beberapa faktor, yaitu motif rasional dan motif emosional. Motif rasional didasarkan pada tuntutan jaman, efektivitas, kualitas produk, ketersediaan barang, atau singkatnya bisa disebut berdasarkan fungsi. Ada sebuah peneliti yang melakukan wawancara pada 11 remaja mengenai motif mereka memiliki dan menggunakan *smartphone* dan alasan mereka adalah aplikasi-aplikasi pada *smartphone* yang dapat mempermudah aktivitas mereka sehari-hari [2]. Sementara itu, motif emosional lebih mengarah pada kepemilikan *smartphone* untuk memenuhi gaya hidup. Motif inilah yang kiranya harus dapat diminimalisir.

Berkembang pesatnya penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar tentunya membawa dampak positif dan negatif. Dari sisi positif, pelajar dapat lebih mudah menerima dan bertukar informasi, serta memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah. Dampak negatifnya, *smartphone* selalu dianggap lebih menarik, lebih penting dibanding membuka buku untuk belajar.

Di era global yang serba mengandalkan teknologi, tidak ada salahnya untuk para pendidik selalu berinovasi dan berkreasi menggunakan fasilitas teknologi, informasi, dan komunikasi untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar dan mengajar di dalam dan di luar kelas [3]. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran adalah faktor eksternal yang memengaruhi prestasi belajar siswa [4]. Penggunaan media pembelajaran akan efektif jika disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik [5].

Pada penelitian ini, setelah penulis melakukan wawancara dan memberikan kuesioner pada sejumlah siswa di salah satu sekolah menengah kejuruan, diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan teknologi, dan bahwa mata pelajaran yang paling tidak diminati adalah Sejarah. Berdasar dari hasil survei tersebut, penulis memutuskan untuk membuat sebuah media pembelajaran untuk pelajaran Sejarah kelas X dengan menggunakan Construct 3.

Construct 3 adalah perangkat lunak berbasis Hyper Text Markup Language (HTML) 5 untuk menciptakan sebuah game [6]. Game yang akan dirancang pada penelitian ini adalah game edukasi yang menyuguhkan materi dan latihan soal untuk penggunanya. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang asik, menyenangkan, memiliki rangkaian, dan menyebabkan kecanduan [7]. Game edukasi ini nantinya dapat diakses menggunakan *smartphone* berbasis Android.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE) yang pertama kali dimunculkan pada tahun 1990 dan dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda [8]. Berikut adalah langkah-langkah yang digunakan pada model penelitian ADDIE.

### A. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, setelah melakukan survei, penulis melakukan tinjauan pustaka guna melihat penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran bagi siswa SMK terutama untuk pelajaran Sejarah. Dari sana terlihat bahwa belum banyak media pembelajaran berbasis Android untuk menunjang pembelajaran Sejarah.

### B. Design (Desain)

Tahap desain atau perancangan media, penulis menggunakan Canva untuk membuat tampilan lebih menarik, berwarna-warni, tetapi juga sesuai untuk pelajar SMK. Canva adalah web aplikasi yang menyuguhkan fitur desain seperti *bookmark*, panduk, poster, selebaran, bahkan dokumen dan media presentasi [9].

### C. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, penulis memberikan APK game edukasi yang sudah dibuat guna diperiksa dan diteliti terlebih dahulu apakah materi dan media yang terdapat pada game edukasi yang dibuat sudah sesuai atau perlu beberapa perbaikan.

### D. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan jika pada tahap pengembangan, game edukasi yang dibuat sudah mendapat validitas yang layak. Implementasi game edukasi ini diberikan pada siswa kelas X SMK. Setelah itu, siswa-siswi akan diminta menulis atau mengisi kuesioner yang berkaitan dengan game edukasi tersebut.

### E. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi media dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh pada siswa. Jika masih terdapat kendala atau kekeliruan, maka akan dilakukan perbaikan lagi guna menyempurnakan media pembelajaran Sejarah.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebuah media pembelajaran, sebuah aplikasi berbasis Android yang diberi nama Belajar Sejarah Indonesia (BSI) yang ditujukan untuk siswa kelas X sekolah menengah kejuruan.

### 3.1 Analysis

Setelah memutuskan untuk membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah siswa kelas X SMK, penulis menemui guru yang bersangkutan dan meminjam buku yang digunakan untuk belajar. Buku yang dipakai adalah buku yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia pada 2021 berjudul Sejarah. Penulis kemudian meringkas isi buku tersebut.

### 3.2 Design

Setelah meringkas, memilah-milah isi buku materi, penulis kemudian merapikan ringkasan materi yang sudah dibuat ke dalam bentuk digital menggunakan web aplikasi Canva. Penulis memutuskan untuk menggunakan Canva. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mila dkk (2021), sejumlah lebih dari 70% pengguna Canva sepakat bahwa Canva efektif dan efisien untuk digunakan [10]. Setelah desain selesai dibuat, penulis mengunduh desain yang dibuat untuk kemudian mulai disusun pada Constrcut 3.

Gambar 1 adalah gambar halaman utama pada aplikasi Belajar Sejarah Indonesia. Di sana terdapat gambar pahlawan proklamator Indonesia, Bapak Ir. Soekarno dengan semboyannya yang terkenal, "Jas merah: jangan sekali-kali melupakan sejarah." Pada halaman utama juga terdapat tanda silang (X) dan tanda panah ke kanan (→). Tanda silang (X) berarti keluar, untuk keluar dari aplikasi. Tanda panah ke kanan (→) untuk melanjutkan ke halaman menu.



Gambar 1. Halaman Utama

Gambar 2 adalah halaman menu. Di sana ada tiga pilihan yang dapat diakses oleh pengguna. Ulasan berfungsi untuk membawa pengguna ke ringkasan materi. Tombol latihan berfungsi membawa pengguna ke latihan soal. Tombol puzzle berguna sebagai hiburan sekaligus mengajak pengguna untuk mengenal tokoh-tokoh dan benda-benda sejarah melalui permainan menyusun puzzle.



Gambar 2. Halaman Menu

Berikutnya adalah gambar 3, di mana pengguna dapat melihat tampilan ulasan materi. Sebab sasaran pengguna adalah siswa SMK dan mata pelajaran yang dipilih adalah pelajaran Sejarah, maka jumlah tulisan tidak dapat diminimalisir.

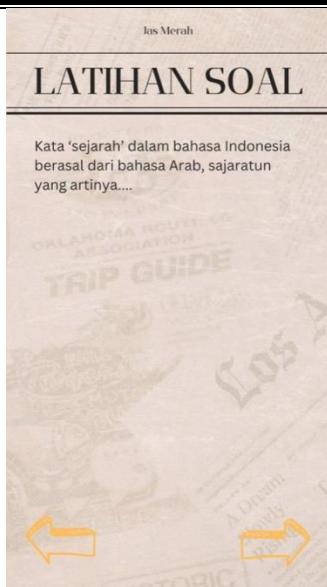


Gambar 3. Materi

Menu berikutnya adalah latihan. Pada menu latihan, ada beberapa soal yang perlu dikerjakan oleh siswa. Latihan soal itu diambil dari materi yang dipaparkan pada ulasan.



Gambar 4. Menu Latihan



Gambar 5. Halaman Latihan Soal

Halaman latihan soal memiliki tampilan yang sedikit berbeda dari tampilan di ulasan. Tampilan di latihan soal dibuat lebih sederhana dan tidak terlalu ramai.

### 3.3 Development

Sebagai bahan evaluasi dan pengembangan sebelum diimplementasikan pada siswa, terlebih dahulu aplikasi Belajar Sejarah Indonesia (BSI) diujicobakan pada tiga ahli media dan ahli materi. Ketiganya kemudian mengisi kuesioner yang dibuat oleh penulis melalui Google Form. Penilaian untuk ahli media diakses pada tautan: <https://forms.gle/RiJQoq2hcfhWoeTNA> dan penilaian untuk ahli materi diakses pada tautan: <https://forms.gle/aaah93kCscABsPdvo9>.

Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil sebagai berikut yang tercantum pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Materi yang disajikan pada Belajar Sejarah Indonesia (BSI) sesuai dengan kurikulum yang diajarkan di sekolah			1	2	
2	Materi yang disajikan Belajar Sejarah Indonesia (BSI) mudah dipelajarai			1	2	
3	Materi yang disajikan Belajar Sejarah Indonesia (BSI) tidak terlalu banyak memuat tulisan				3	
4	Materi yang disajikan pada Belajar Sejarah Indonesia (BSI) menarik				3	
5	Belajar Sejarah Indonesia (BSI) memuat materi dan latihan soal			1	2	
6	Belajar Sejarah Indonesia (BSI) memuat latihan soal yang relevan				3	

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan Belajar Sejarah Indonesia (BSI) sesuai untuk pelajar kelas X			2	1	
2	Tampilan Belajar Sejarah Indonesia (BSI) menarik			2	1	
3	Belajar Sejarah Indonesia (BSI) memiliki tulisan yang mudah dibaca			1	2	

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
4	Belajar Sejarah Indonesia (BSI) menyajikan warna-warna yang enak dipandang				1	2
5	Tampilan latihan soal pada Belajar Sejarah Indonesia (BSI) nyaman dipandang				1	2

### 3.4 Implementation

Dari hasil uji coba dan penilaian para ahli media dan ahli materi, dapat dinilai jika media pembelajaran Belajar Sejarah Indonesia (BSI) layak diimplementasikan pada siswa kelas X SMK.

### 3.5 Evaluation

Aplikasi BSI kemudian disebarluaskan pada para siswa beserta kuesioner yang dibuat menggunakan Google Form pada tautan: <https://forms.gle/auBKn3i4VKxMVKg8>. Hasil dari jawaban yang diambil dari sejumlah siswa kemudian dirangkum pada tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Materi yang disajikan pada Belajar Sejarah Indonesia (BSI) sesuai dengan kurikulum yang diajarkan di sekolah				7	4
2	Materi yang disajikan pada Belajar Sejarah Indonesia (BSI) mudah dipelajari				6	5
3	Materi yang disajikan pada Belajar Sejarah Indonesia (BSI) tidak terlalu banyak memuat tulisan				7	4
4	Materi yang disajikan pada Belajar Sejarah Indonesia (BSI) menarik				6	5
5	Belajar Sejarah Indonesia (BSI) memuat materi dan latihan soal				6	5
6	Belajar Sejarah Indonesia (BSI) memuat latihan soal yang relevan dengan materi				4	7

## 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian pembuatan media pembelajaran Belajar Sejarah Indonesia (BSI) untuk siswa kelas X SMK, aplikasi ini berhasil menarik siswa untuk belajar Sejarah sebab BSI memuat materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah dan juga menyediakan latihan soal yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. A. Nasution, N. Suhaili, and A. Alizamar, "Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya," *JPPI (Jurnal Penelit. Pendidik. Indones.)*, vol. 3, no. 2, pp. 15–29, 2017, doi: 10.29210/02017114.
- [2] M. D. Putra and E. L. Paramita, "Perilaku konsumen remaja usia 15 - 18 tahun dalam upaya membentuk loyalitas merek," *3rd Econ. Bus. Res. Festiv.*, no. November, pp. 528–545, 2014.
- [3] I. Wijaya, L. Jafnihirda, and N. Fadillah, "Perancangan Media Pembelajaran Bimbingantik berbasis android Siswa SMK Jurusan Bisnis Konstruksi Dan Properti," *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG)*, pp. 26–34, Oct. 2020. doi:10.35134/jpti.v7i2.31.
- [4] I. T. M. Pratiwi and R. I. Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2018, doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.
- [5] U. N. Pratama and H. Haryanto, "Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 167–184, 2018, doi: 10.21831/jitp.v4i2.12827.
- [6] M. H. Fauzi, "First-Person Shooter 3D ' Gamashoot ' Dengan Blender Dan Unity 3D," pp. 7–12, 2013.

- [7] M. Erfan, A. Widodo, U. Umar, R. Radiusman, and T. Ratu, “Pengembangan game Edukasi ‘Kata Fisika’ Berbasis Android untuk Anak Sekolah dasar Pada Materi konsep gaya,” *Lectura : Jurnal Pendidikan*, vol. 11, no. 1, pp. 31–46, 2020. doi:10.31849/lectura.v1i1.3642.
- [8] R. Sefriani and J. Veri, “Perancangan Dan Pembuatan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Director MX Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital,” *J. KomtekInfo*, vol. 8, no. 1, pp. 92–101, 2021, doi: 10.35134/komtekinfo.v8i1.103.
- [9] S. Junaedi, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology,” *Bangun Rekaprima*, vol. 7, no. 2, p. 80, 2021, doi: 10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000.
- [10] N. Mila, Nuralamsyah, A. N. Q. Alisyahbana, N. Arisah, and M. Hasan, “Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring,” *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabdi. 2021, “Penelitian dan Pengabdi. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19”*, pp. 181–188, 2021.