



## Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah Pahlawan Wanita Indonesia Berbasis Android

Fassa<sup>1</sup>, Dewi Tresnawati<sup>2</sup>, Leni Fitriani<sup>3</sup>

Jurnal Algoritma  
Sekolah Tinggi Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email : [jurnal@sttgarut.ac.id](mailto:jurnal@sttgarut.ac.id)

<sup>1</sup>1506166@sttgarut.ac.id

<sup>2</sup>dewi.tresnawati@sttgarut.ac.id

<sup>3</sup>leni.fitriani@sttgarut.ac.id

**Abstrak** – Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media pembelajaran pahlawan wanita berbasis android, serta memberikan alternatif dalam mempelajari sejarah tokoh-tokoh pahlawan wanita Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle dari Luther (1994) yang dikembangkan kembali oleh Sutopo (2003) Hasil dari penelitian ini yaitu ia pembelajaran sejarah pahlawan wanita Indonesia untuk memperkenalkan pahlawan-pahlawan wanita di Indonesia dengan menambahkan fitur animasi.

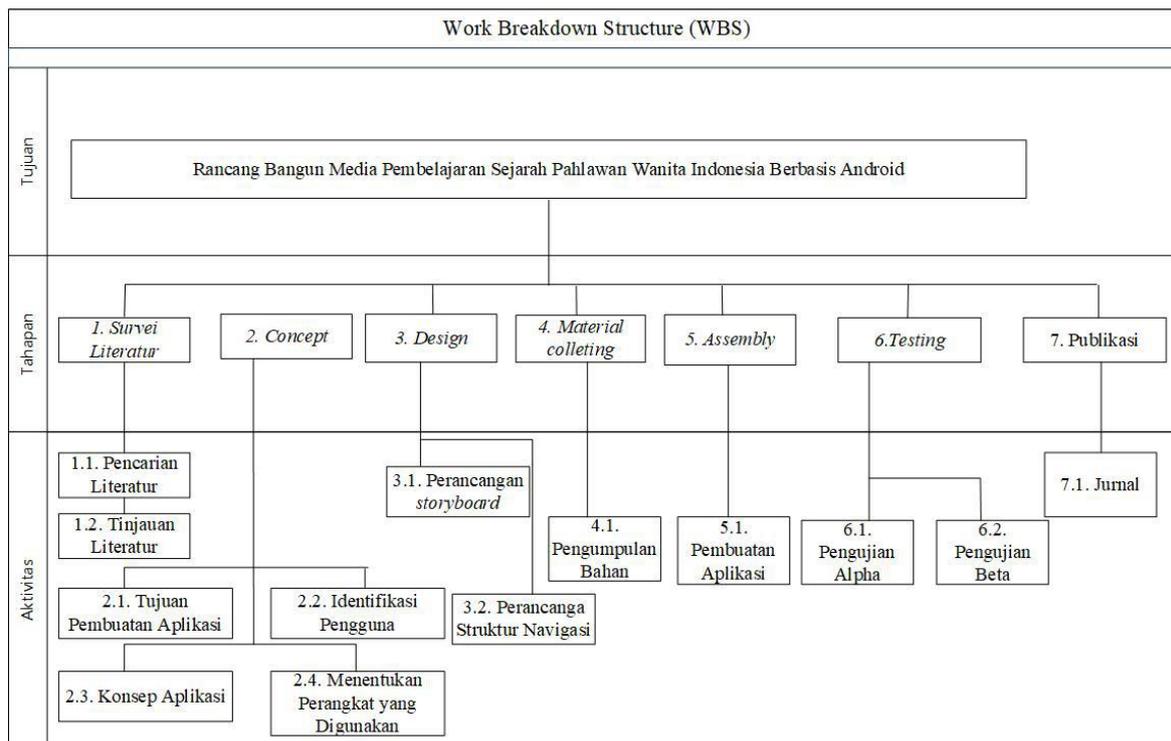
**Kata Kunci** – Android, Pahlawan, Sejarah, Wanita

### I. PENDAHULUAN

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang berjuang melawan penjajahan yang gugur demi membela bangsa dan negara Indonesia, atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia, namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui sejarah dari para Pahlawan Nasional tersebut [1]. Banyaknya pahlawan di Indonesia bukan hanya laki-laki saja melainkan wanita juga turut berjuang dan menjadi pahlawan di Indonesia, namun banyak orang yang belum mengetahui pahlawan-pahlawan di Indonesia terutama pahlawan wanita yang berjasa bagi bangsa. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran sejarah pahlawan wanita Indonesia untuk memperkenalkan pahlawan-pahlawan wanita di Indonesia yang ikut berjasa bagi bangsa. Media pembelajaran ini menampilkan biografi dan jasa-jasa pahlawan wanita Indonesia. penelitian yang menjadi rujukan pertama adalah Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia oleh [2], rujukan yang kedua adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Studi Kasus Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sebagai Pendukung Pembelajaran Di Sekolah Luar Biasa oleh [3], rujukan yang ke tiga adalah Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia oleh [4].

### II. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah Pahlawan Wanita Indonesia Berbasis Android menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Tahapan metode ini digambarkan dengan WBS (Work Breakdown Structure) yang dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 Work Breakdown Structure Penelitian

Penjelasan Work Breakdown Structure (WBS) pada gambar 1 :

1. Tahapan survei literatur pada tahapan ini ada dua aktivitas yaitu pencarian literatur dan tinjauan literatur
2. Tahapan concept pada tahapan ini ada empat aktivitas yaitu tujuan aplikasi, identifikasi pengguna, konsep aplikasi, dan menentukan perangkat yang digunakan
3. Tahapan design pada tahapan ini ada dua aktivitas yaitu perancangan storyboard dan perancangan struktur navigasi
4. Tahapan Material collecting pada tahapan ini ada satu aktivitas yaitu pengumpulan bahan
5. Tahapan assembly pada tahapan ini ada satu aktivitas yaitu pembuatan aplikasi
6. Tahapan testing pada tahapan ini ada dua aktivitas yaitu pengujian alpha dan pengujian beta
7. Tahapan publikasi pada tahapan ini ada satu aktivitas yaitu aplikasi tersebut dibuatkan jurnal

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil

Aplikasi media pembelajaran sejarah pahlawan wanita Indonesia ini di harapkan memberikan alternatif dalam mempelajari sejarah tokoh-tokoh pahlawan wanita Indonesia dimana aplikasi tersebut menampilkan gambar dan biografi pahlawan serta menambahkan quiz dan juga menambahkan fitur animasi.

#### A. Konsep

Konsep aplikasi didasarkan dari hasil observasi pada buku Ensiklopedia Pejuang dan Wanita Indonesia, sehingga terbentuklah tujuan dari pembuatan aplikasi. Tujuan pembuatan aplikasi kemudian dirumuskan ke dalam deskripsi konsep aplikasi, yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi konsep aplikasi

Fungsi	Deskripsi
Judul	: Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah Pahlawan Wanita Indonesia Berbasis Android
Pengguna	: Masyarakat umum, dan Pengguna <i>Smartphone</i>
Durasi	: Tidak ada
Gambar	: Gambar <i>background</i> , gambar pahlawan wanita berformat jpg
Interaktifitas	: Tombol beranda mulai dan keluar, materi tombol kembali

**B. Perancangan**

a. Perancangan storyboard

Dimaksudkan untuk menggambarkan rangkaian kegiatan dari aplikasi. Berikut adalah gambaran mengenai pengguna aplikasi dari aplikasi pengenalan sejarah pahlawan ini, bisa dilihat pada table 2.

Tabel 2. Deskripsi *storyboard*

Scene	Keterangan
Scene 1	Halaman pembuka terdapat <i>background</i> tombol mulai dan serta ada animasi
Scene 2	Halaman mulai berisi beberapa menu yaitu biografi, <i>quis</i> , dan <i>About</i> dan tombol kembali
Scene 3	Halaman biografi berisi 15 nama-nama pahlawan dan terdapat tombol kembali
Scene 4	Halaman nama pahlawan terdapat beberapa menu yaitu menu materi biografi, menu masa perjuangan, menu akhir hayat serta tombol kembali
Scene 5	Halaman menu biografi terdapat foto pahlawan dan materi biografi pahlawan serta tombol kembali
Scene 6	Halaman menu masa perjuangan terdapat foto pahlawan dan materi masa perjuangan pahlawan serta tombol kembali
Scene 7	Halaman menu Akhir Hayat terdapat foto serta materi akhir hayat dari pahlawan serta tombol kembali
Scene 8	Halaman <i>quiz</i> terdapat soal dan jawaban nya pilihan ganda dan terdapat <i>score</i> dan kembali
Scene 9	Halaman <i>About</i> terdapat foto dan biodata pembuat dan ada tombol kembali

b. Perancangan Struktur Navigasi



Gambar 2. Struktur Navigasi

### C. Pengumpulan Bahan

Bahan-bahan penunjang aplikasi berupa gambar dan teks yang akan digunakan perlu dikumpulkan terlebih dahulu pada tahap ini. Bahan-bahan yang ada tidak selalu bahan yang sudah jadi tetapi ada juga bahan yang harus dibuat ataupun dimodifikasi sesuai dengan perancangan aplikasi, sehingga untuk mendapatkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan.

### D. Pembuatan

Tahapan pembuatan atau assembly adalah tahapan dimana setiap elemen yang telah dikumpulkan seperti data-data di material collecting disatukan menjadi satu aplikasi dengan menggunakan software pengolah aplikasi. Hasil dari implementasi data adalah tampilan aplikasi sebagai berikut :



Gambar 3. Tampilan Awal



Gambar 4. Tampilan menu utama



Gambar 6. Tampilan nama pahlawan



Gambar 7. Tampilan biografi



Gambar 7. Tampilan kuis



Gambar 7. Tampilan about

### E. Pengujian

Pengujian aplikasi pengenalan pahlawan wanita dilakukan dengan dua cara yaitu dengan pengujian alpha yang dilakukan dalam lingkungan pengembang. Bila ada malfungsi aplikasi akan diperbaiki terlebih dahulu, setelah lolos dari pengujian alpha selanjutnya akan dilakukan pengujian beta oleh target pengguna dengan membuat kuisioner.

1. pengujian alpha

Tabel 3. Hasil Pengujian Alpha

No	Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian	Hasil Uji
1.	Instalasi	Pemasangan apk pada perangkat android	<i>Black Box</i>	Sukses
2.	Pembukaan	Aplikasi tampil pada layar.	<i>Black Box</i>	Sukses
3.	Halaman Pembuka	Mulai	<i>Black Box</i>	Sukses
4.	Halaman Menu	biografi	<i>Black Box</i>	Sukses
		quiz	<i>Black Box</i>	Sukses
		About	<i>Black Box</i>	Sukses
5.	Biografi, Masa Perjuangan, Akhir Hayat	pahlawan 1	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 2	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 3	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 4	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 5	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 6	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 7	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 8	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 9	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 10	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 11	<i>Black Box</i>	Sukses
		pahlawan 12	<i>Black Box</i>	Sukses
6.	<i>quiz</i>	Menampilkan halaman kuis	<i>Black Box</i>	Sukses
7	<i>about</i>	Menampilkan halaman about	<i>Black Box</i>	Sukses
		Segitiga	<i>Black Box</i>	Sukses

2. Pengujian beta

Tabel 4. Hasil Penilaian Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban		Total Responden	Persentase %	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Kesesuaian warna dan gambar pada latar belakang ( <i>background</i> ) bagus atau tidak?	9	2	11	81,8%	18,2%

No	Pertanyaan	Jawaban		Total Responden	Persentase %	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
2	Kesesuaian desain dan tata letak (gambar, tombol, <i>teks</i> ) pada latar belakang	8	3	11	72,7%	28,3%
3.	Kesesuaian ukuran tombol navigasi	9	2	11	81,8%	18,2%
4	Kejelasan resolusi gambar bacaan	9	2	11	81,8%	18,2%
5	Kesesuaian ukuran teks	9	2	11	81,8%	18,2%
6.	Kemudahan dalam menggunakan aplikasi	8	3	11	72,7%	26,3%
7.	Apakah aplikasi pengenalan pahlawan ini berguna	11	0	11	100%	0%
8.	Apakah aplikasi ini layak digunakan	11	0	11	100%	0%
9.	Apakah aplikasi ini membantu untuk mempermudah menghafal nama nama pahlawan wanita	11	0	11	100%	0%
10.	Apakah materi yang di sampaikan sesuai	11	0	11	100%	0%
	Jumlah	11	11	11	80%	20%

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan menghasilkan Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Wanita Berbasis Android yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai biografi pahlawan wanita. Pada aplikasi ini menambahkan animasi dan audio.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. H. N. Seto, T. Listyorini and xA. Susanto, "Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Augmented Reality," *Prosiding Snatif*, p. 43, 2015.
- [2] A. Budiman, Triono and D. Ariani, "Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia," *Sisfotek Global*, p. 36, 2014.
- [3] E. Ramdani and D. Tresnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Studi Kasus Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sebagai Pendukung Pembelajaran Di Sekolah Luar Biasa," *Algoritma*, p. 232, 2016.
- [4] R. A. Rachman and d. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Algoritma*, P. 184, 2016.