

Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX

Muhammad Fairuzabadi¹, Cahyo Putro Wardoyo², Puji Handayani Putri³

^{1,2,3}Jurusan Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta

e-mail: ¹fairuz@upy.ac.id²cahyoputrowardoyo@gmail.com ³pujihp@upy.ac.id

Abstrak

Sejarah berperan sebagai sumber pengetahuan kita, menggambarkan sesuatu peristiwa ataupun peristiwa yang terjadi di masa lalu. Dengan mempelajari sejarah manusia pada generasi selanjutnya, bisa mengganti peristiwa masa lalu jadi pelajaran serta pengalaman buat membuat kehidupan masa depan jadi lebih baik. Namun pada realitasnya banyak anak-anak muda yang kurang berminat dalam belajar sejarah. Banyak orang yakin kalau belajar sejarah berarti menghafal nama ataupun tanggal terjadinya sejarah, serta mata pelajaran ini dianggap terlalu serius. Perihal inilah yang membuat sebagian besar siswa tidak suka belajar sejarah.

Dalam penelitian ini, penulis merancang dan membuat aplikasi digital history yaitu aplikasi pembelajaran sejarah perjuangan bangsa Indonesia untuk kelas IX SMP. Aplikasi ini digunakan oleh 3 pengguna yaitu admin, siswa dan guru. Aplikasi ini digunakan oleh 3 pengguna ialah admin, siswa serta guru. Aplikasi berbasis web dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP serta database MySql.

Hasil pengujian sistem aplikasi yang sudah dicoba di SMP Muhammadiyah 1 Kalibawang, yang terbagi kedalam beberapa poin yaitu: hasil kepuasan pengguna, minat pengguna, kualitas informasi, dan kualitas sistem informasi, menunjukkan sebagian responden setuju atau puas dengan aplikasi digital history ini.

Keywords— *Digital History, Sejarah, Sistem Informasi, Media Pembelajaran.*

Abstract

History acts as a source of our knowledge, describing an event or events that occurred in the past. By studying human history for the next generation, you can change past events into lessons and experiences to make future life better. However, in reality, many young people are less interested in studying history. Many people believe that studying history means memorizing names or dates of historical events, and this subject is taken too seriously. This is what makes most students not like studying history.

In this study, the authors designed and created a digital history application, namely an application for learning the history of the struggle of the Indonesian

**Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar
Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX**

(Cahyo Putro Wardoyo, Muhammad Fairuzabadi, Puji Handayani Putri)

nation for class IX in junior high school. This application is used by 3 users namely admin, students and teachers. This application is used by 3 users namely admin, students and teachers. Web-based application using PHP programming language and MySql database

The test results of the application system tested at SMP Muhammadiyah 1 Kalibawang, are divided into several points, namely: The results on user satisfaction, user interest, information quality and information system quality show that some respondents agree or are satisfied with this digital history application.

Keywords— *Digital History, History, Information Systems, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Sejarah ialah peristiwa yang berlangsung pada masa lalu, ataupun peristiwa yang betul-betul berlangsung serta bisa dikenal pada masa saat ini lewat sisa-sisa peninggalan yang ditemukan. History ataupun sejarah berperan sebagai sumber pengetahuan kita, dengan menelusuri kembali peristiwa-peristiwa yang berlangsung di masa lalu. Dengan pelajari sejarah manusia pada generasi berikutnya, kita bisa mengubah peristiwa masa lalu jadi pelajaran serta pengalaman buat membuat kehidupan masa depan jadi lebih baik. Oleh sebab itu berarti untuk kita anak muda buat pelajari sejarah, khususnya sejarah bangsa Indonesia. Dalam sistem pendidikan Indonesia sendiri sejarah diajarkan dari jenjang SD, SMP sampai SMA. Salah satu materi sejarah yang penting untuk dipelajari ada di jenjang SMP kelas IX yaitu tentang sejarah perjuangan rakyat Indonesia mempertahankan kemerdekaannya dari ancaman sekutu atau Belanda.

Tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak muda yang kurang berminat dalam mempelajari sejarah. Banyak yang berpikir belajar sejarah itu menghafal nama ataupun tanggal, serta materi yang diajarkan dianggap terlalu banyak. Itulah yang membuat sebagian banyak siswa tidak menyukai belajar sejarah.

Banyak inovasi telah diimplementasikan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran sejarah. Contohnya, (Munawar & Suryadi, 2019) Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. (Birsyada et al., 2022) Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah.

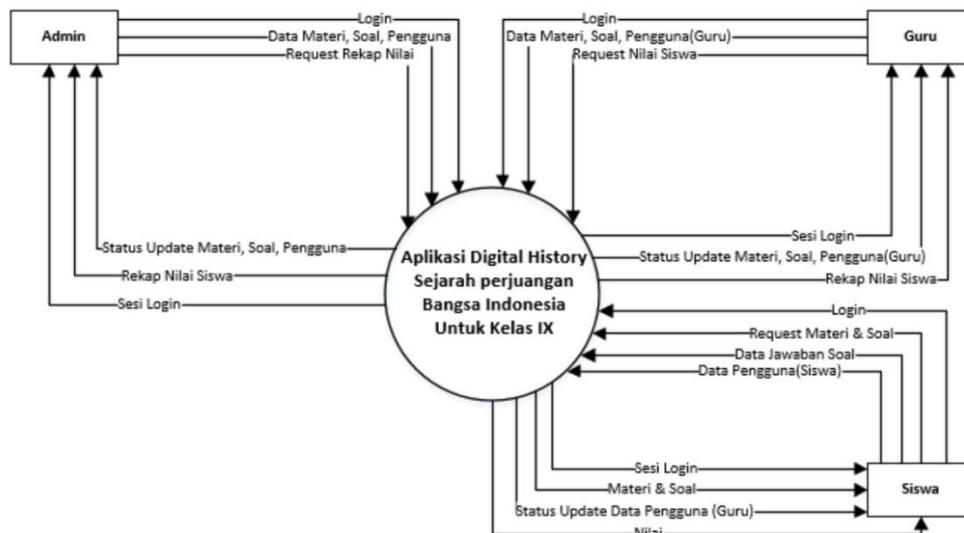
Berbagai inovasi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempelajari sejarah ini menunjukkan tren positif. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik berguna untuk meningkatkan minat belajar sejarah bagi generasi muda. Maka dari itu media pendidikan sejarah yang sangat sesuai buat menaikkan minat belajar siswa salah satunya ialah berbentuk aplikasi maupun web yang dapat diakses internet.

METODE PENELITIAN

Pada sesi perancangan sistem, penulis memakai diagram konteks serta data flow diagram(DFD) level 1. Dalam diagram konteks Level 1 serta desain DFD ini, terdapat 3 entitas ataupun pengguna ialah. Admin, siswa serta guru.

1. Diagram Konteks

Diagram konteks ialah representasi grafis dari struktur sistem, termasuk banyak sajian menu dan entitas yang membuat struktur itu (Hidayati, Arum 2022). Rancangan *diagram konteks* ditunjukkan pada **Gambar 1** berikut ini.



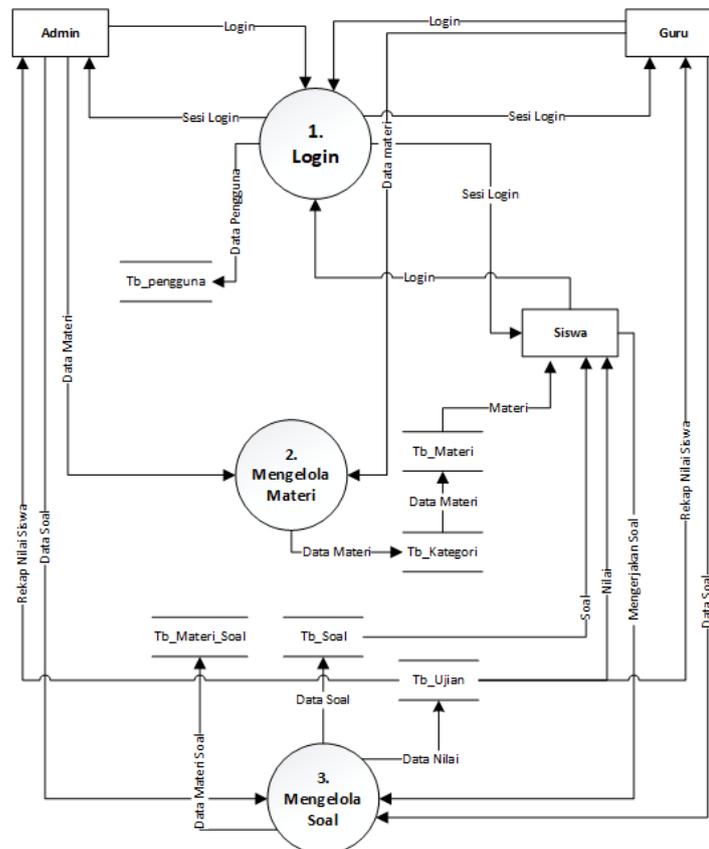
Gambar 1 Diagram Konteks

2. Data Flow Diagram (DFD) Level 1

Data flow diagram level 1 yaitu proses yang berjalan di sistem serta penyimpanan datanya, yang dipaparkan lebih perinci. Proses umum yang digambarkan dalam diagram konteks dirinci pada DFD level 1 buat memaparkan fungsi- fungsi yang ada dalam sistem serta aliran data (Prihatiningsih et al., 2021). Rancangan DFD level 1 ini ditunjukkan pada **Gambar 2** berikut ini.

Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX

(Cahyo Putro Wardoyo, Muhammad Fairuzabadi, Puji Handayani Putri)



Gambar 2 DFD Level 1

Selain perancangan sistem juga terdapat perancangan materi video yang ada pada aplikasi, dimana dalam perancangannya memakai storyboard. Storyboard sendiri adalah visualisasi ide dari video yang akan dibuat. Storyboard menggambarkan urutan cerita yang digambarkan dengan sketsa yang digunakan untuk memudahkan dalam pembuatan video (Putri et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Riset dari Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX Ini menciptakan suatu sistem informasi yang menampilkan informasi serta data berbentuk materi pembelajaran sejarah untuk SMP kelas IX yang bermanfaat untuk belajar siswa. Sistem ini dibentuk mengenakan database Mysql, bahasa pemrograman PHP, dan memakai framework laravel buat membuat aplikasi ini.

Berikut tampilan dari Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX:

1. Halaman Login

Di halaman ini ada tampilan form username serta password yang harus diisi oleh admin, guru serta siswa buat masuk kedalam sistem Tampilan halaman login ditunjukkan pada **Gambar 3** berikut ini.



Gambar 3 Halaman Login

2. Halaman Pendaftaran

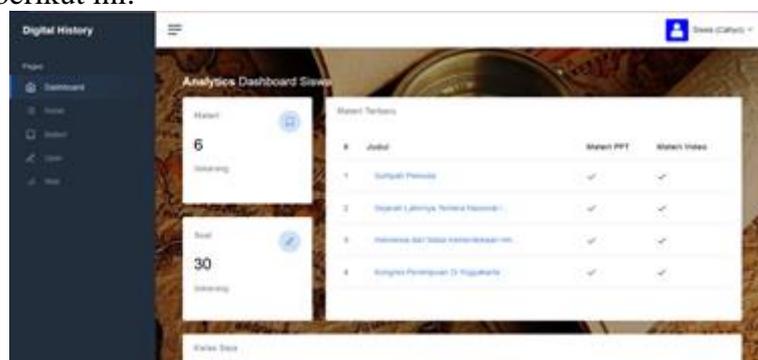
Pada halaman ini terdapat form untuk mengisi data diri pengguna seperti : nama lengkap guru & siswa, nsn/nip, agama, jenis kelamin, tanggal lahir, tempat lahir, alamat, email, *username* dan *password*. Tampilan halaman pendaftaran ditunjukkan Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 Halaman Pendaftaran

3. Halaman Dashboard

Halaman dashboard siswa merupakan halaman awal yang muncul pada saat siswa login. Halaman dashboard siswa menunjukkan informasi jumlah materi, soal, materi terkini, kelas saya dan lain- lain. Tampilan halaman dashboard ditunjukkan Gambar 5 berikut ini.



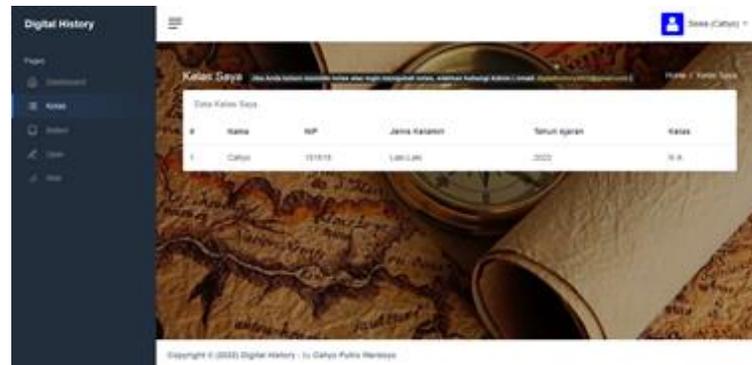
Gambar 5 Halaman Dashboard

4. Halaman Kelas

Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX

(Cahyo Putro Wardoyo, Muhammad Fairuzabadi, Puji Handayani Putri)

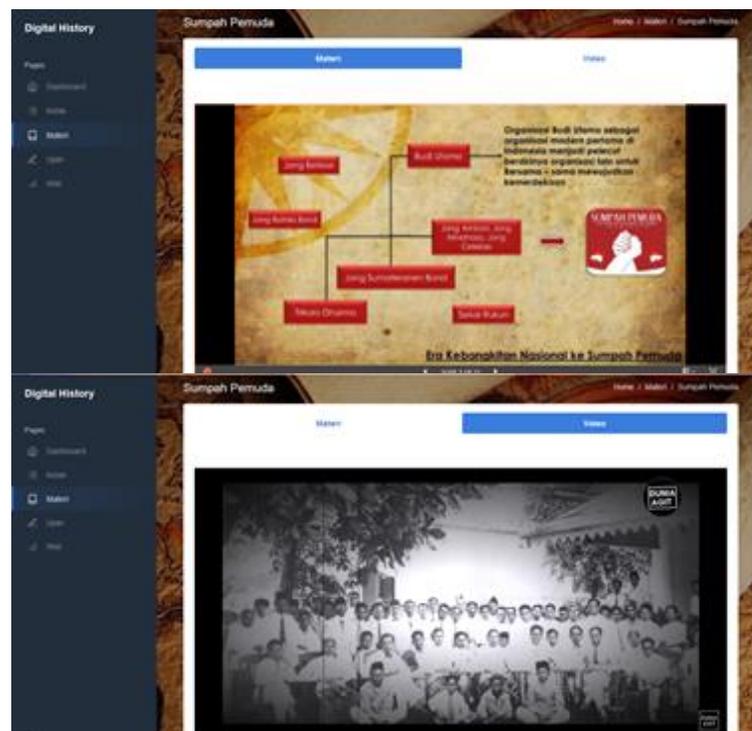
Halaman kelas siswa merupakan halaman yang menampilkan data kelas yang dipilih atau diperoleh oleh siswa. Tampilan halaman kelas ditunjukkan pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6 Halaman Kelas

5. Halaman Materi

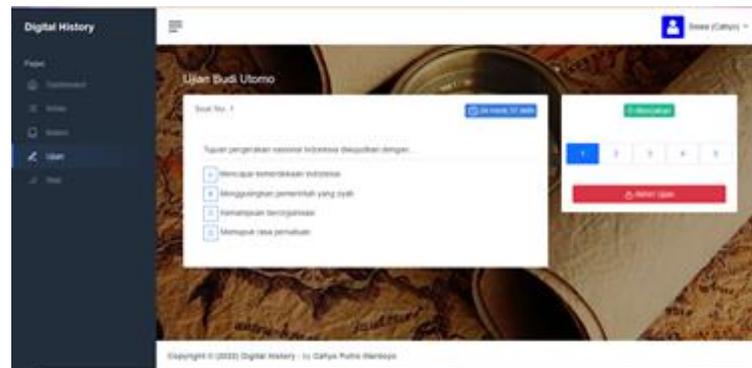
Halaman materi ialah halaman yang menampilkan informasi materi(ppt, pdf, docx) serta materi video tentang sejarah yang digunakan siswa untuk belajar sejarah. Tampilan halaman materi ditunjukkan pada Gambar 7 berikut ini.



Gambar 7 Halaman Materi

6. Halaman Ujian

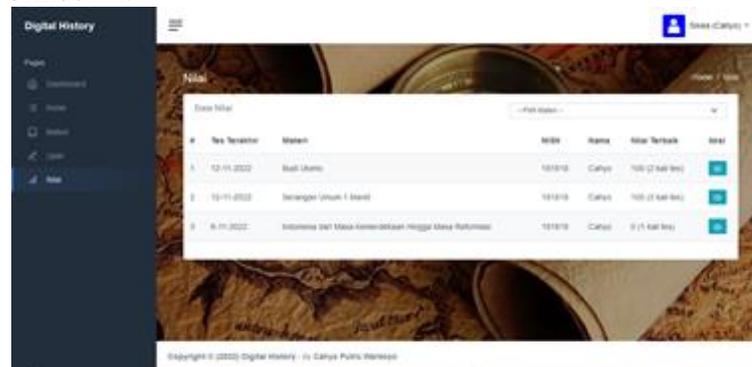
Halaman ujian siswa ialah halaman yang digunakan siswa guna melakukan ujian yang ada, dimana ujian berupa soal pilihan ganda. Tampilan halaman ujian ditunjukkan pada Gambar 8 berikut ini.



Gambar 8 Halaman Ujian

7. Halaman Nilai

Halaman nilai siswa adalah halaman yang menampilkan data rekap nilai siswa yang telah mengerjakan ujian soal. Tampilan halaman nilai ditunjukkan pada Gambar 9 berikut ini.



Gambar 9 Halaman Nilai

Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada riset ini dilakukan memakai 2 metode ialah black box testing dan alpha testing, dengan hasil sebagai berikut.

1. Black Box Testing

Pengujian black box dilakukan oleh dosen pembimbing. Pengujian dilakukan dengan menjalankan Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX. Pengujian dilakukan guna melihat apakah sistem yang dihasilkan bisa bekerja dengan baik. Dari pengujian sistem yang dilakukan oleh dosen pembimbing bisa disimpulkan kalau sistem yang dikonfigurasi dapat bekerja dengan baik.

2. Alpha Testing

Pengujian alpha (alpha testing) dilakukan dengan menjalankan sistem oleh 32 (tiga puluh dua) orang responden yang terdiri dari 27 siswa dan 5 guru di SMP Muhammadiyah 1 Kalibawang. Setelah selesai menjalankan sistem, responden kemudian melengkapi daftar pertanyaan (survey) sebagai tanggapan atas kinerja sistem yang dibangun.

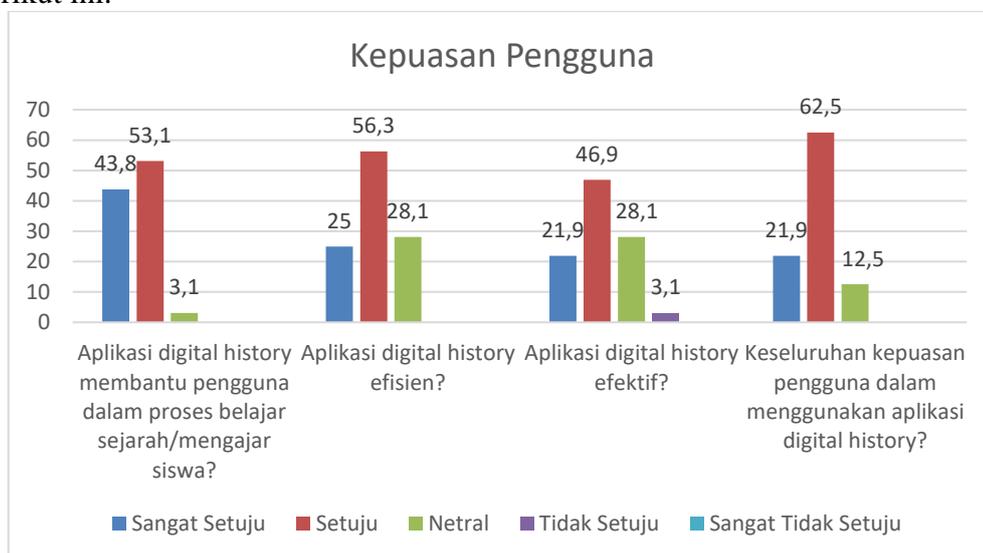
**Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar
Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX**

(Cahyo Putro Wardoyo, Muhammad Fairuzabadi, Puji Handayani Putri)

Hasil uji coba Alpa testing yang telah dilakukan terbagi kedalam beberapa poin yaitu: hasil kepuasan pengguna, minat pengguna, kualitas informasi, dan kualitas sistem informasi (Handayani Putri, Puji ; Nur Hasanah, 2021).

a. Kepuasan Pengguna

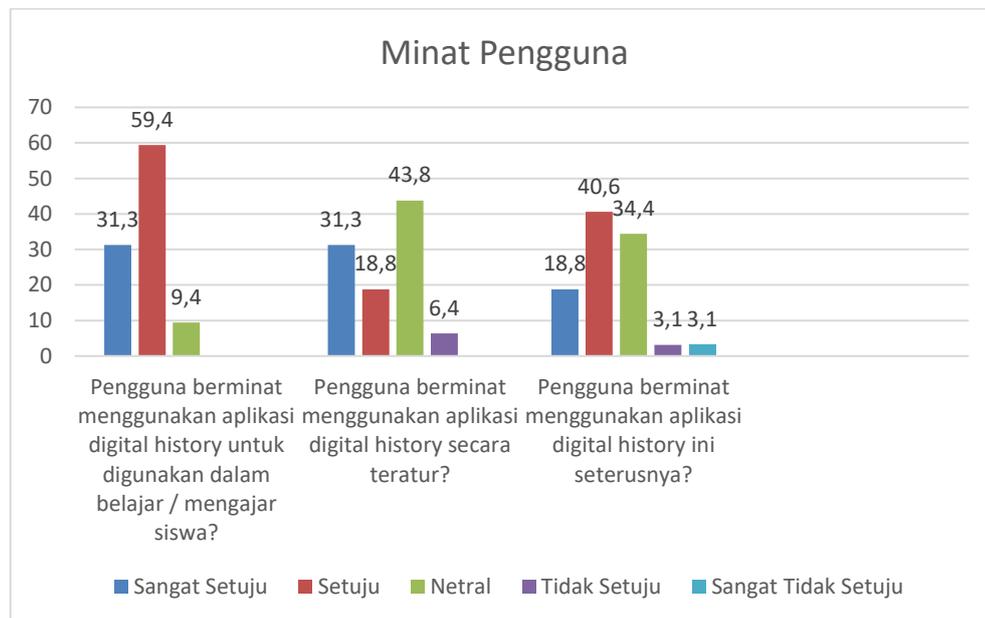
Berdasarkan hasil *alpha testing* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian pengguna setuju (53,1%) bahwa aplikasi digital history membantu pengguna dalam proses belajar sejarah/mengajar siswa, setuju (56,3%) aplikasi digital history efisien, setuju (46,9%) aplikasi digital history efektif dan setuju (62,5%) bahwa dalam menggunakan aplikasi digital history memberikan kepuasan pengguna. Hasil alpa testing kepuasan pengguna ditunjukkan pada Gambar 10 berikut ini.



Gambar 10 Alpha Testing Kepuasan Pengguna

b. Minat Pengguna

Berdasarkan hasil *alpha testing* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna setuju (59,4%) menggunakan aplikasi digital history untuk digunakan dalam belajar / mengajar siswa, netral (43,8%) menggunakan aplikasi digital history secara teratur dan Setuju (40,6%) menggunakan aplikasi digital history ini untuk seterusnya. Hasil alpa testing minat pengguna ditunjukkan pada Gambar 11 berikut ini.



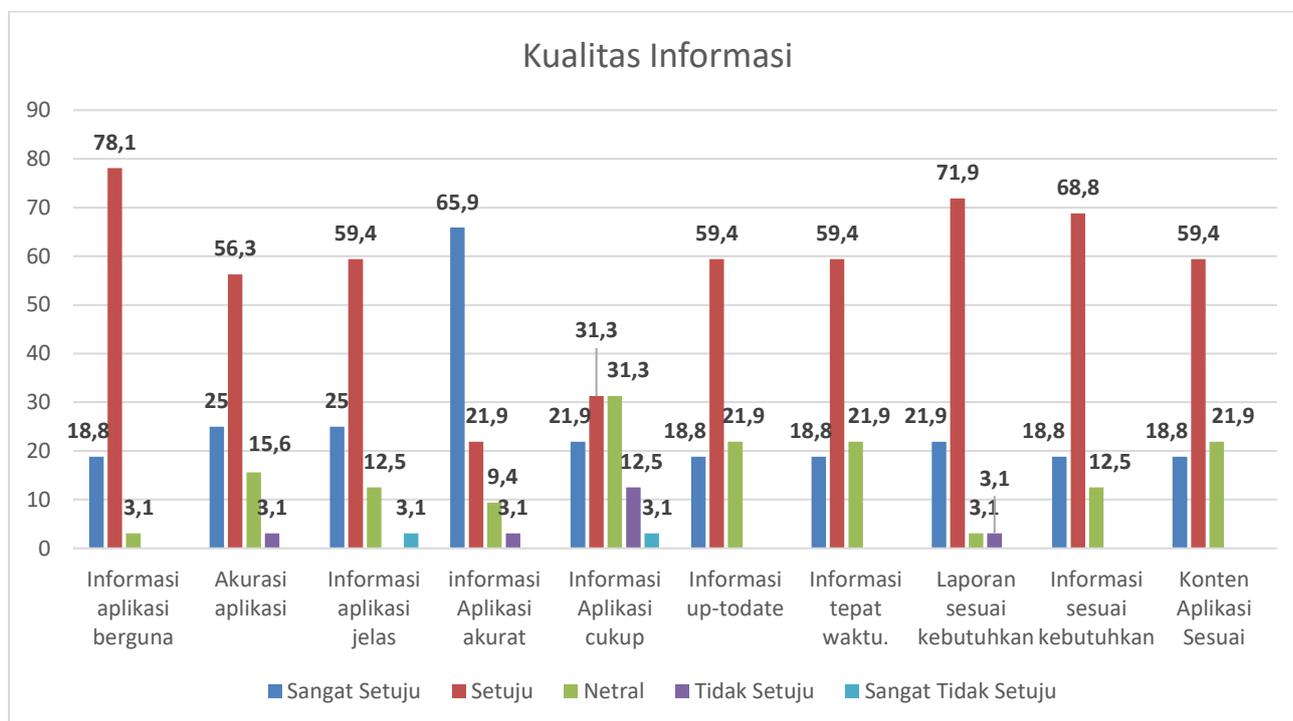
Gambar 11 Alpa Testing Minat Pengguna

c. Kualitas Informasi

Berdasarkan hasil *alpha testing* yang telah dilakukan menunjukan bahwa sebagian besar pengguna setuju (78,1%) bahwa output informasi dari aplikasi digital history dipresentasikan dalam format yang berguna, setuju (56,3%) terhadap akurasi aplikasi digital history, setuju (59,4%) bahwa informasi dari aplikasi digital history jelas, setuju (46,9%) Aplikasi digital history menyediakan informasi yang akurat, Sangat setuju (65,6%) aplikasi digital history menyediakan informasi yang cukup, Setuju & Netral (31,3%) aplikasi digital history menyediakan informasi yang up-to-date, setuju (59,4%) aplikasi digital history menyediakan informasi yang dibutuhkan tepat waktu, setuju (71,9%) aplikasi digital history menyediakan laporan seperti yang dibutuhkan pengguna, setuju (68,8%) aplikasi digital history menyediakan informasi tepat seperti yang dibutuhkan dan setuju (59,4%) bahwa Konten informasi dari Aplikasi digital history memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil *alpha testing* ditunjukkan pada Gambar 12 berikut ini.

**Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar
Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX**

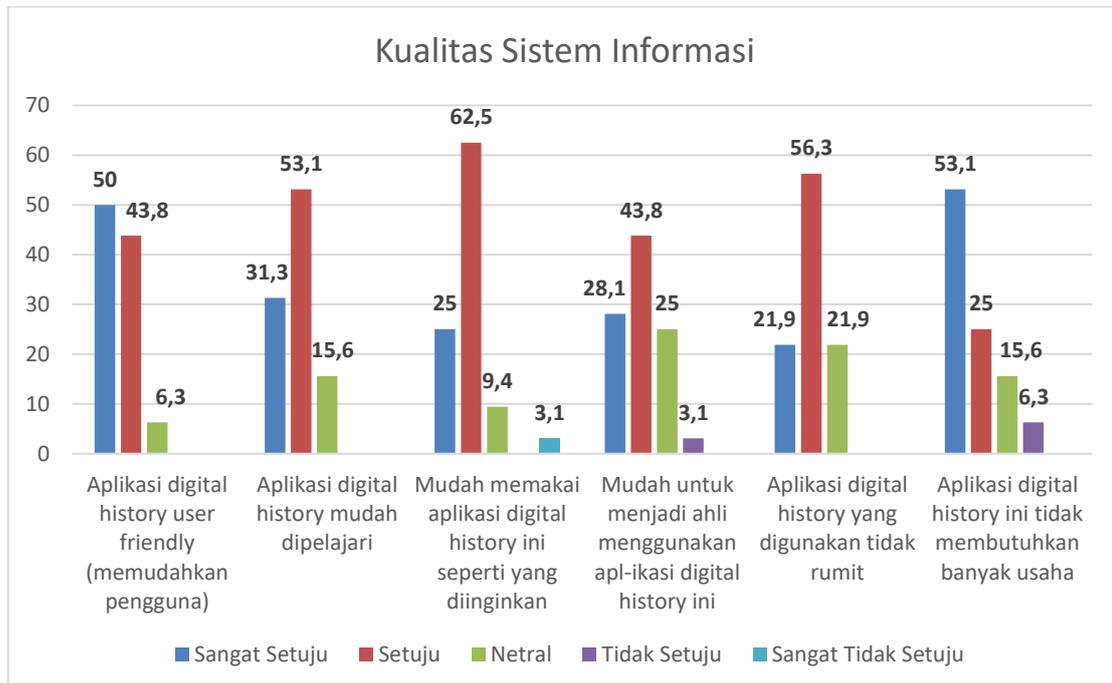
(Cahyo Putro Wardoyo, Muhammad Fairuzabadi, Puji Handayani Putri)



Gambar 12 Alpa Testing Kualitas Informasi

c. Kualitas Sistem Informasi

Berdasarkan hasil *alpha testing* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna sangat setuju (50,0%) aplikasi digital history user friendly (memudahkan pengguna), setuju (53,1%) aplikasi digital history mudah dipelajari, setuju (62,5%) bahwa mudah memakai aplikasi digital history ini seperti yang diinginkan, setuju (43,8%) bahwa Mudah untuk menjadi ahli menggunakan aplikasi digital history ini, setuju (56,3%) Aplikasi digital history yang digunakan tidak rumit dan sangat setuju (53,1%) bahwa untuk menggunakan aplikasi digital history ini tidak membutuhkan banyak usaha. Hasil *alpha testing* kualitas sistem informasi ditunjukkan pada Gambar 13 berikut ini.



Gambar 13 Alpa Testing Kualitas Sistem Informasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi riset Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX bisa disimpulkan bahwa:

1. Riset ini menciptakan Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX berbasis website yang bisa digunakan oleh siswa sebagai media belajar serta guru sebagai media mengajar siswa belajar sejarah.
2. Hasil pengujian Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX menunjukkan sistem ini bisa berjalan dengan baik hal itu bisa dibuktikan dengan pengujian black box.
3. Hasil pengujian aplikasi kepada pengguna(guru & siswa) menunjukkan pengguna puas dengan aplikasi digital history serta berminat menggunakan aplikasi dan pengguna setuju aplikasi mempunyai kualitas informasi serta sistem informasi yang baik.

**Aplikasi Digital History Sebagai Sumber Belajar
Untuk Meningkatkan Kompetensi Sejarah Perjuangan Bangsa Di SMP Kelas IX**

(Cahyo Putro Wardoyo, Muhammad Fairuzabadi, Puji Handayani Putri)

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan. Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran sejarah yang terdapat pada sistem perlu pengembangan atau penambahan lagi supaya bisa digunakan belajar untuk semua kelas.
2. Sistem ini perlu penyempurnaan dalam penambahan setting waktu pengerjaan ujian siswa yang bisa di atur sendiri oleh guru & admin.
3. Sistem lebih dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan materi yang lebih inovatif, seperti menampilkan animasi sejarah yang membuat siswa mudah memahami materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Fairuzabadi, M.Kom dan Ibu Puji Handayani Putri M.Kom yang telah memberi bimbingan kepada penulis sampai penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Birsyada, M. I., Gularso, D., & Fairuzabadi, M. (2022). *Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang Di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah*. 22(1). <https://doi.org/10.24036/Diakronika/Vol22-Iss1/272>
- [2] Handayani Putri, Puji ; Nur Hasanah, L. (2021). *Srikandi Health” : Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan Berbasis Progressive Web Apps Untuk Menanggulangi Anemia Remaja Indonesia*. 3(2), 6.
- [3] Hidayati, Arum; Fairuzabadi, M; Putri, P. H. (2022). Sistem Informasi Agenda Pimpinan Denganmetoderulebased Di Bagian Humas Dan Protokol Sekretariatdaerah Kabupaten Bantul. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 1–13.
- [4] Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018 / 2019 Di Sma Negeri 3 Salatiga Pendidikan Merupakan Komponen Pent- Kepribadian Yang Lebih Baik . Menurut Tri- Dengan Perubahan. *Indonesian Journal Of History Education*, 7(2), 174–184.
- [5] Prihatiningsih, A., Tentua, M. N., & Fairuzabadi, M. (2021). Sistem Rekomendasi Peluang Kerja Alumni Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Pgrri Yogyakarta. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 5(1), 21–24. [Http://senadi.upy.ac.id/prosiding/index.php/senadi/article/view/195](http://senadi.upy.ac.id/prosiding/index.php/senadi/article/view/195)
- [6] Putri, P. H., Karimatulhadj, H., & Purwanti, R. (2022). *Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Video Di SMA PGRI I Kasihan Yogyakarta*. 6(1), 6–11.