

**APLIKASI TENTANG SEJARAH KERAJAAN-KERAJAAN DI
INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS 5 SD
BERBASIS ANDROID MOBILE**

NASKAH PUBLIKASI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**



Di Ajukan Oleh :

Ajeng Nina Ardhita

Fajar Suryawan, S.T., M.Eng. Sc, Ph.D

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Juni, 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi Ilmiah dengan judul :

**APLIKASI TENTANG SEJARAH KERAJAAN-KERAJAAN DI
INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS 5 SD
BERBASIS ANDROID MOBILE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Ajeng Nina Ardhita

L200100145

Telah disetujui pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 8 Juli 2014

Pembimbing



Fajar Suryawan, S.T., M.Eng. Sc, Ph.D

NIK :

Publikasi ini telah terima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 8 Juli 2014

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika




Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970

**APLIKASI TENTANG SEJARAH KERAJAAN-KERAJAAN DI
INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS 5 SD
BERBASIS ANDROID MOBILE**

Ajeng Nina Ardhita, Fajar Suryawan

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: hapesamsungku@gmail.com

ABSTRAKSI

Sejarah kerajaan di Indonesia merupakan materi pembelajaran yang berguna untuk membantu murid-murid kelas 5 Sekolah Dasar (SD), metode yang digunakan dalam metode ceramah serta buku yang tebal yang terkesan anak menjadi bosan dan cenderung enggan untuk membacanya, oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk merancang dan membuat pelajaran mengenai sejarah kerajaan di Indonesia ke dalam bentuk aplikasi yang berbasis android *mobile* sebagai sarana untuk memudahkan murid-murid dalam memahami pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia dengan mudah. Metode dalam pembuatan program menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Pembuatan aplikasi ini menggunakan software eclipse dengan bahasa pemrograman Java serta Corel Draw X4 dan Xampp untuk membuat websitenya. Hasil dari perancangan aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia berbasis android *mobile* hanya bersifat read only dan berisi tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia.

Kata Kunci : *android, sejarah kerajaan di Indonesia, pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan saat ini dalam dunia teknologi semakin berkembang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk teknologi yang semakin canggih dan beredar luas di pasaran, terutama system operasi untuk perangkat mobile yaitu Android. Android merupakan system operasi bergerak (mobile operating system) yang mengadopsi system operasi linux. Namun telah di modifikasi dari tahun ke tahun android memiliki versi yang berbeda-beda dengan fitur teknologi yang berbeda pula. (Dodit Suprianto & Rini Agustina, S.Kom, M.Pd).

Dalam pembelajaran materi sejarah banyak yang membahas tentang apa yang terjadi pada masa lampau. Materi sejarah ini dapat membantu anak-anak mempelajari dan memahami sejarah terutama pada sejarah tentang kerajaan di Indonesia, karena dengan anak memahami sejarah, anak bisa mengetahui peninggalan-peninggalan apa saja yang ada di Indonesia. Pada metode pembelajaran sejarah, banyak anak yang kurang memahami tentang sejarah kerajaan di Indonesia, karena dalam penyampaian materi yang kurang jelas serta didominasi dengan buku yang kurang menarik, sehingga anak cenderung bosan untuk membacanya. Untuk meningkatkan

pengetahuan serta pemahaman dalam sejarah, maka dari itu adanya pembelajaran yang baru agar anak mudah memahaminya. Salah satunya memanfaatkan operating system android yang mudah digunakan oleh siapa saja.

Saat ini, di dalam *play store* peneliti belum menemukan aplikasi yang membahas tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia yang lebih spesifik, maka dari itu peneliti ingin membuat aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia dalam bentuk Android, agar lebih menarik dan efisien dalam membacanya sebagai alternative dalam pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

Telaah Penelitian

Telaah penelitian ini digunakan sebagai bahan perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dirancang oleh peneliti. Beberapa telaah penelitian tersebut diantaranya :

Menurut Sandy Sunaryo, dkk (2013) dalam jurnalnya "*Pembuatan Aplikasi Wisata Sejarah Pertempuran Surabaya 1945 Berbasis Android*". Terdapat banyak lokasi-lokasi bersejarah di Surabaya yang merupakan peninggalan pertempuran Surabaya pada tahun 1945. Hal ini menarik

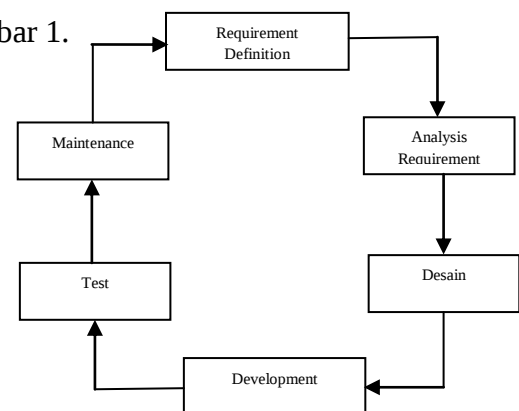
para wisatawan untuk berkunjung ke Surabaya. Para wisatawan pada umumnya mencari informasi melalui berbagai media seperti *internet* sebelum melakukan kunjungan. Namun, informasi yang di dapat pada umumnya kurang terorganisir untuk menggambarkan sejarah pertempuran Surabaya dengan baik. Dengan memanfaatkan *smartphone* yang banyak digunakan saat ini, sebuah aplikasi dirancang untuk membantu para wisatawan dalam mencari lokasi dan informasi mengenai lokasi sejarah pertempuran Surabaya. Aplikasi ini menyediakan akses ke informasi lokasi, sejarah lokasi, galeri foto lokasi, daftar lokasi yang telah dikunjungi, menjalankan *game*, *virtual stamping*, simulasi pertempuran Surabaya dan *download* konten.

Dalam jurnalnya Devianda Kurniawan, dkk (2012) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau Berbasis Android”. Kebudayaan di Riau dikenal dengan kebudayaan Melayu Riau yang terdiri dari kesenian, upacara adat, busana, bangunan, cerita rakyat, tempat-tempat bersejarah hingga kuliner. Kebudayaan ini sangat berharga, maka untuk dijaga kelestariannya serta perlu adanya sosialisasi agar generasi-generasi penerus di Riau

khususnya dan Indonesia pada umumnya dapat mengetahui kebudayaan yang mereka miliki. Salah satunya dengan membangun aplikasi berbasis Android yang merupakan salah satu teknologi *mobile* saat ini. Sistem ini berisikan informasi berbagai macam kebudayaan Melayu Riau serta dilengkapi dengan peta lokasi tempat-tempat bersejarah di Riau beserta *direction path* atau penunjuk arah menuju ke tempat bersejarah dan fitur *download* lagu beserta video tari. Aplikasi ini berbasis *client-server*, setiap data diakses ke *server* oleh *client* melalui *handphone* Android yang terkoneksi dengan internet.

METODE PENELITIAN

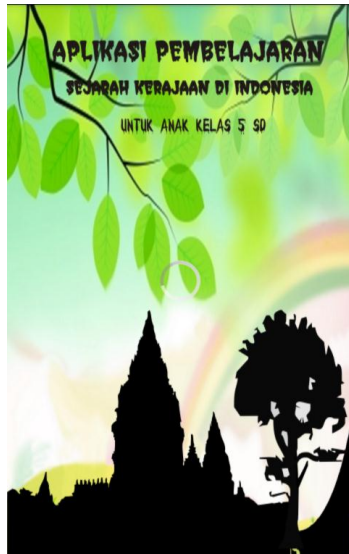
Metode penulisan yang digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu metode yang menjelaskan siklus hidup pengembangan system dalam perancangan dan pembangunan system informasi. Metode SDLC dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode SDLC

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman *Splash Screen*



Gambar 2 Halaman *Splash Screen*

Halaman *Splash Screen* merupakan halaman pembuka dari sebuah aplikasi yang akan dijalankan, halaman akan tertutup secara otomatis kemudian mengarah ke halaman menu utama.

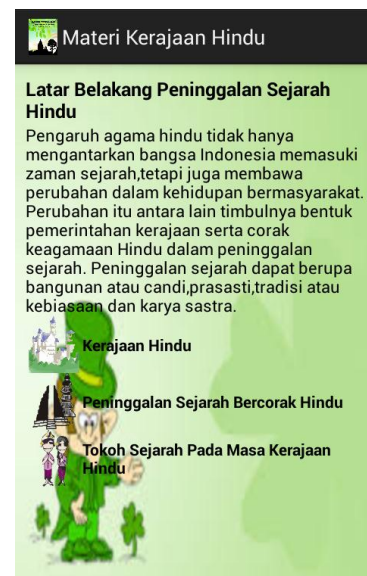
2. Halaman Menu Utama



Gambar 3 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama dengan pilihan yang terkait mengenai materi sejarah kerajaan di Indonesia diantaranya : Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Hindu, Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Buddha, Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Islam, Latihan Soal, Tentang, Forum Diskusi, Kotak Pencarian dan Keluar. Menu-menu diatas akan menuju ke sub-menu yang ada di dalamnya sesuai dengan menu yang dipilih.

3. Halaman Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Hindu



Gambar 4 Halaman Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Hindu

Halaman yang berisikan tentang penjelasan singkat tentang latar belakang peninggalan sejarah hindu, peninggalan sejarah bercorak hindu, tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu, dan penjelasan mengenai kerajaan hindu.

4. Halaman Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Buddha



Gambar 5 Halaman Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Buddha

Pada halaman Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Buddha berisikan secara singkat tentang Peninggalan Sejarah Bercorak Buddha, Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Sriwijaya.

5. Halaman Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Islam



Gambar 6 Halaman Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada masa Kerajaan Islam

Halaman ini berisikan 3 materi yang terdiri dari peninggalan sejarah bercorak islam, tokoh sejarah pada masa kerajaan islam dan kerajaan islam.

6. Halaman Latihan Soal



Gambar 7 Halaman Latihan Soal

Halaman ini berisikan soal-soal yang nantinya akan ada 15 soal

yang harus di kerjakan, soal dalam bentuk pilihan ganda dan pada akhir soal akan ada nilai akhir dari soal yang dikerjakan.

7. Halaman Tentang



Gambar 8 Halaman Tentang

Halaman yang berisikan data pembuat aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia, referensi buku dan website yang digunakan untuk membuat aplikasi ini serta mengenai tentang aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia.

8. Halaman Kotak Pencarian



Gambar 9 Halaman Kotak Pencarian

Pada halaman ini berisikan mengenai pencarian materi yang ada didalam aplikasi

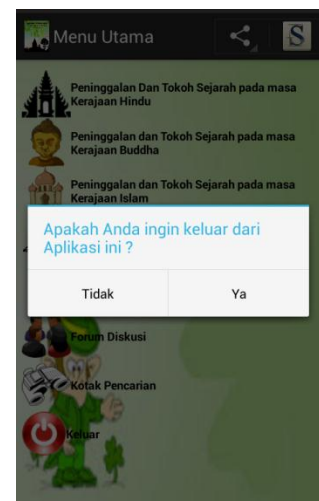
9. Halaman Forum Diskusi



Gambar 10 Halaman Forum Diskusi

Halaman ini menampilkan halaman forum diskusi yang berfungsi untuk saling berkomunikasi pengguna.

10. Halaman Keluar



Gambar 11 Halaman Keluar

Halaman untuk keluar dari aplikasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu :

Berhasil dibuat Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis Android Mobile dilengkapi dengan tampilan yang menarik serta mudah untuk dipahami dan praktis.

Aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di

Indonesia dapat membantu murid-murid dalam memahami sejarah kerajaan di Indonesia. Berdasarkan dari hasil pengujian yang dilakukan oleh responden melalui kuisisioner dapat disimpulkan bahwa aplikasi tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia sebagai media pembelajaran untuk anak kelas 5 SD berbasis android dapat membantu murid-murid dalam pembelajaran sejarah kerajaan indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Devianda Kurniawan, Sugeng Purwantoro, Agus Urip Ari Wibowo 2012 “*Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Kebudayaan Melayu Riau Berbasis Android*”. Program Studi Teknik Informatika Jurusan Komputer Politeknik Caltex Riau.
- Febrianto, William Sulistio dkk 2011 “*Poctory, Permainan Kartu Sejarah Online Berbasis Android Menggunakan Teknologi NFC, GPS, Dan Internet*”. Universitas Kristen Petra, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri.
- Mulyadi. (2010) . Membuat Aplikasi Untuk Android. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Raharjo,Budi dkk, 2010 “*Mudah Belajar Java*”.
- Riduwan. 2005. “*Skala Pengukuran Variable Penelitian*”. Bandung : Alfabeta.
- Sunaryo, Sandy, Andreas Handojo, Justinus Andjarwirawanm 2013. “*Pembuatan Aplikasi Wisata Sejarah Pertempuran Surabaya 1945 Berbasis Android*”. Universitas Kristen Petra, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
- Safaat, Nazruddin, 2011, “*Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*”, Bandung : Penerbit Informatika.
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2012.”*Java for Beginners with Eclipse 4.2 Junno*”.Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Suprianto, Dodit, Rini Agustina 2012, “*Pemograman Aplikasi Android Step by Step Membuat Aplikasi Android untuk Smatrphone dengan Tablet*”, Yogyakarta : Penerbit Mediakom.

BIODATA PENULIS

Nama : Ajeng Nina Ardhita

NIM : L200100145

Tempat Lahir : Jakarta

Tanggal Lahir : 12 Juni 1992

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Pendidikan : S1

Fakultas : Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Alamat : Tridaya Indah 1 , Blok C23 / No. 31 . RT.006/RW.007 . Tambun-Selatan

Nomor Telepon : 087835719004

Email : hapesamsungku@gmail.com