

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI INTRODUKSI SITUS PENINGGALAN SEJARAH MASA PRA AKSARA DI LAMPUNG UNTUK SISWA SMA YP UNILA TAHUN 2021/2022

Oleh

Vany Aswandi

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung jalannya proses pembelajaran, untuk itu perlu diterapkan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Permasalahan pada penelitian adalah bagaimana kelayakan produk aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi android dengan materi situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung untuk siswa SMA YP UNILA. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk aplikasi pembelajaran berbasis android dengan materi situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung untuk siswa SMA YP UNILA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang di adaptasi dari model penelitian pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain wawancara, observasi dan angket. Hasil uji kelayakan media berdasarkan ahli materi mendapatkan persentase nilai 95,38% , ahli media mendapatkan persentase nilai 93,33%, praktisi pendidikan (guru sejarah) mendapatkan persentase nilai 93,75% dan hasil respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan persentase $\geq 70\%$. Secara keseluruhan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android untuk memperkenalkan pada peserta didik peninggalan sejarah masa pra aksara yang ada di Lampung layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Android, Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Android, Pembelajaran Sejarah, Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara,

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID APPLICATION-BASED LEARNING MEDIA AS AN INTRODUCTION TO THE PRE-SCRIPT HISTORICAL HERITAGE SITE IN LAMPUNG FOR YP UNILA HIGH SCHOOL STUDENTS IN 2021/2022

By

Vany Aswandi

The use of learning media is one of the factors that support the course of the learning process, for this reason, it is necessary to apply appropriate learning media in the learning process. The problem in the study is how the feasibility of android application-based learning application products with material on sites relics of the history of the pre-literacy period in Lampung for students of YP UNILA High School. The purpose of this study is to determine the feasibility of android-based learning application products with material on historical relics of the pre-literacy period in Lampung for students of YP UNILA High School. This research uses research and development (R&D) methods adapted from the ADDIE development research model. The data collection techniques used in this study included interviews, observations and questionnaires. The results of the media feasibility test based on material experts get a percentage of scores of 95.38%, media experts get a percentage of scores of 93.33%, education practitioners (history teachers) get a percentage of scores of 93.75% and the results of student responses to this media at the time of the trial showed an average positive response by getting a percentage of $\geq 70\%$. Overall, it is stated that android-based learning media to introduce students to the historical relics of the pre-script period in Lampung is worthy of being used as a historical learning media.

Keywords: Android, Learning Media, Android-Based Learning, History Learning, Indonesian History Pre-Script Period