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

(Skripsi)

Oleh :

VANY ASWANDI
1813033016

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG

2022

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. Permasalah 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 digunaan 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 ≥ 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 ≥ 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,

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

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022

Judul Skripsi	:	**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI INTRODUKSI SITUS PENINGGALAN SEJARAH MASA PRA AKSARA DI LAMPUNG UNTUK SISWA SMA YP UNILA TAHUN 2021/2022**
Nama Mahasiswa	:	*Vany Aswandi*
Nomor Pokok Mahasiswa	:	**1813033016**
Jurusan	:	Pendidikan IPS
Program Studi	:	Pendidikan Sejarah
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

1. MEYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing 1,	Pembimbing II,
Drs. Syaiful M., M. Si.	**Valensy Rachmedita, S. Pd., M.Pd.**
NIP. 196107031985031004	NIK. 231804920930201

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan IPS	Ketua Prodi Pendidikan Sejarah
Drs. Tedi Rusman, M. Si.	**Suparman Arif, S.Pd., M.Pd**
NIP. 196008261986031001	NIP. 198112252008121001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Drs. Syaiful M., M.Si.**

   Sekretaris : **Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd.** .....

   Penguji
   Bukan Pembimbing : **Suparman Arif S. Pd., M. Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **01 September 2022**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama	: Vany Aswandi
NPM	: 1813033016
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan IPS/KIP
Alamat	: Jalan Kemas Jamaludin, Kel. Padang Sialang, Kec. Pasar Manna, Kab. Bengkulu Selatan, Prov. Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tida terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 01 September 2022

Vany Aswandi
NPM. 1813033016

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Manna, pada tanggal 03 Februari 2000. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Zamhari dan Dismahayati. Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyah 2 (2005-2006), Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 23 Bengkulu Selatan, Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Bengkulu Selatan (2012-2015) dan kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Bengkulu Selatan (2015-2018). Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakulutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Way Mengaku, Kecamatan Balik Bukit, Lampung Barat dan melaksankan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Liwa yang terletak di Kelurahan Pasar Liwa, Kecamatan Balik Bukit, Lampung Barat. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan yang antara lain Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI) sebagai anggota bidang penelitian (2020-2022), Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah sebagai ketua umum (2020-2021). Selain itu, penulis pernah memperoleh Juara 2 pada Lomba Media Pembelajaran Sejarah Nasional di Univeristas Lambung Mangkurat Tahun 2020, Juara 2 Lomba Essay Nasional di Universitas Lampung Tahun 2021, Silver Medal Kompetisi Youth Internasional Science Fair (YISF) Kategori Social Science di

Universitas Dian Nuswantoro Tahun 2022, Gold Medal Kompetisi Indonesia Internasional IoT (I3O) Kategori Pendidikan di Universitas Muria Kudus Tahun 2022, Gold Medal Kompetisi Word Science Enviroment and Engineering Competition (WSEEC) Kategori Social Science di Universitas Indonesia Tahun 2022. Tidak hanya itu penulis juga aktif mengikuti kegiatan kampus merdeka diantaranya program Kampus Mengajar di SDN 82 Bengkulu Selatan tahun 2021 dan program Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI) di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2021.

MOTTO

“Anak lelaki tak boleh dihiraukan panjang, hidupnya ialah untuk berjuang. Jikalau perahunya telah ia kayuh ke tengah, ia tak boleh bersurut pulang. Meskipun bagaiman besar gelombang, biarkan kemudi patah, biarkan layar robek, itu lebih mulia dari pada membalikan haluan pulang”
(Buya Hamka)

“Berbuat baiklah, karena tidak ada perbuatan baik yang sia-sia”

.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang safaatnya dinantikan di Yaumulu Kiamah nanti, Aamiin.

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada: Kedua orang tuaku Bapak Zamhari dan Ibu Dismahayati yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti serta senantiasa selalu mendo'akanku dan berjuang selalu untuk aku agar tercapai semau segala cita-citaku. Semua yang telah diberikan oleh Bapak dan Ibu tak mungkin terbalaskan. Teruntuk kakak dan adikku tersayang Sony Rahmanza, S.Pt., Afsal Ilham dan Nafiza Yusica Azhari, terima kasih karena selalu mendo'akan ku agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi.

Untuk Almamater Tercinta

"Úniversitas Lampung"

SANAWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamin

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Solawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Sebagai Introduksi Situs Peninggalan Sejarah Masa Pra Aksara Di Lampung Untuk Siswa SMA YP UNILA Tahun 2021/2022"** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skipsi ini tida terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan dan saran dari berbagai piha. Oleh karena itu, penulis mngucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan II Bidang Keuagan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si, Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Bapak Suparman Arif, S. Pd., M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembahas Skripsi penulis.
7. Bapak Bapak Drs. Syaiful M, M. Si. sebagai Pembimbing 1 Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa.
8. Ibu Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing II skripsi penulis sekaligus Dosen PA, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, motivasi dan kepeduliannya.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga administrasi Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun, dukungan, motivasi dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar baik di dalam kampus maupun di luar kampus.
10. Bapak Sumargono, S. Pd., M. Pd. yang telah membimbing ketika mengikuti kegiatan LKTI dan memberikan masukan selama penelitian.
11. Bapak dan Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
12. Bapak Mapful, S. Pd., M. Pd. selaku Kepala Sekolah SMA YP UNILA Bandar Lampung yang telah memberikan arahan dan bantuan pada saat melakukan penelitian di sekolah.
13. Bapak Jainal Abidin, S. Pd., sebagai guru sejarah SMA YP UNILA telah memberikan arahan dan bantuan pada saat melakukan penelitian di sekolah
14. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2018 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan yang telah diberikan kepada saya yang tidak akan dilupakan.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 01 September 2022

Vany Aswandi
NPM. 1813033016

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI xiv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR TABEL xvii
BAB I. PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 6
1.3. Tujuan Penelitian 6
1.4. Manfaat Penelitian 7
1.5. Kerangka Pikir 8
1.6. Paradigma Penelitian 9

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA
2.1. Kajian Teori 10
2.1.1. Media Pembelajaran 10
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran 10
2.1.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 11
2.1.1.3. Fungsi Media Pembelajaran 11
2.1.1.4. Manfaat Media Pembelajaran 12
2.1.1.5. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran 13
2.1.2. Pembelajaran Sejarah 14
2.1.3. Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara 16
2.1.3.1. Pengertian Masa Pra Aksara 16
2.1.3.2. Situs Peninggalan Sejarah Masa Pra Aksara di Lampung 19
2.1.4. Android 27
2.1.5. Media Pembelajaran Berbasis Android 29
2.2. Penelitian yang Relevan 32

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN
3.1. Ruang Lingkup Penelitian 34
3.1.1. Objek Penelitian 34
3.1.2. Subjek Penelitian 34
3.1.3. Tempat Penelitian 34
3.1.4. Waktu Penelitian 34

3.2. Metode Penelitian 34
3.3. Desain Penelitian 35
3.4. Teknik Pengumpulan Data 36
3.4.1. Wawancara 36
3.4.2. Observasi 37
3.4.3. Angket 37
3.5. Instrumen Penelitian 38
3.6. Teknik Analisis Data 40

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 43
4.1.1. Sejarah SMA YP UNILA Bandar Lampung 43
4.1.2. Letak Sekolah dan Kondisi Sekolah 45
4.1.3. Visi dan Misi Sekolah 45
4.1.4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan 46
4.1.5. Sarana dan Prasarana 49
4.2. Hasil Penelitian 51
4.2.1. Pengembangan Media Pembelajaran 51
4.2.1.1. Analisis 51
4.2.1.2. Desain. 56
4.2.1.3. Pengembangan 66
4.2.1.4. Implementasi 75
4.2.2. Evaluasi 77
4.3. Pembahasan 78

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 80
5.2. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE 35
Gambar 2. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE 36
Gambar 3.Teknik Analisis Data Spiral 41
Gambar 4. Kerucut pengalaman belajar menurut Edgar Dale 53
Gambar 5. Judul Materi Pembelajaran.....58
Gambar 6. Login nama dan kelas.....59
Gambar 7. Menu Utama.....59
Gambar 8. Materi Situs Batu Bedil.....60
Gambar 9. Materi Situs Skala Brak.....60
Gambar 10. Materi Situs Purbakala Pugung Raharjo 61
Gambar 11. Video Pembelajaran 61
Gambar 12. Evaluasi Pembelajaran 62
Gambar 13. Tampilan Depan Menu Games.....63
Gambar 14. Games Bagian 1 Pilihan Ganda.....63
Gambar 15. Games Bagian 2 True or False 64
Gambar 16. Biodata Pembuat 64
Gambar 17. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.....65
Gambar 18. Bagian Daftar Pustaka.....65
Gambar 19. Diagram Batang Presentase Jawaban Ya Siswa Setiap Indikator.....76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembaruan Android 28
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....38
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi 39
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru.....40
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kelayakan.....42
Tabel 6. Nama Kepala Sekolah SMA YP UNILA.....44
Tabel 7. Daftar Ketua Yayasan 44
Tabel 8. Daftar Tenaga Pendidik SMA YP UNILA 46
Tabel 9. Daftar Nama Tenaga Kependidikan.....49
Tabel 10. Daftar Sarana dan Prasarana 50
Tabel 11. Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi 66
Tabel 12. Penilaian Aspek Materi.....67
Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.....69
Tabel 14. Penilaian Aspek Media 70
Tabel 15. Hasil Rekapitulasi Praktisi Pendidikan (Guru Sejarah) 72
Tabel 16. Penilaian Aspek Praktisi Pendidikan 73
Tabel 17. Hasil Rekapitulasi Jawaban Siswa.....75

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia, khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini (Jamun, 2018: 48).

Teknologi yang ada menjadi bagian yang tidak terpisah bagi manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Hampir dari semua kegiatan manusia memanfaatkan teknologi, mulai teknologi yang sederhana sampai teknologi yang canggih. Penciptaan teknologi harus sesuai dengan kebutuhan manusia agar memudahkan kegiatan hidup manusia. Teknologi khususnya teknologi komunikasi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia dalam melakukan proses belajar, memperoleh informasi dan pengetahuan.

Menurut Wina dalam Ainina (2014: 41), kemajuan teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Terkadang

dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Pemanfaatan media tersebut merupakan salah satu keterampilan bagaimana seorang guru dapat menggunakan dan bahkan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Pengembangan media pembelajaran yang dapat direalisasikan dalam praktik. Di samping memahami penggunaanya, para guru patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru harus bisa memilih media yang tepat dan menarik saat mengajar. Tuntutan era globalisasi dengan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran sejarah (Basri dan Sumargono, 2018: 71-72).

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar maupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat lebih menggairahkan animo siswa dalam proses pembelajaran adalah media *Audio Visual*. Melalui media *audio visual*, pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya komunikasi timbal balik dalam proses pembelajaran. Menurut Haryoko (2009: 2), media audio visual pada pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dikarenakan beberapa aspek antara lain: a) Mudah dikemas dalam pembelajaran, b) lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) dapat di edit

(diperbaiki) setiap saat. Salah satu media audio visual yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah android.

Perkembangan sistem operasi android, mulai dari gadget, tablet PC, smartphone dan aplikasi lain yang memiliki sistem operasi android lainnya. Tentunya dapat mendukung peserta didik memiliki dan menggunakan android dalam kehidupan sehari - hari. Penggunaan smartphone sendiri tengah populer di dunia dan tidak ketinggalan dengan Indonesia. Dengan adanya smartphone dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya. Namun, penggunaan smartphone hanya dimanfaatkan untuk penggunaan sosial media saja dan hanya sebagian kecil yang memanfaatkannya untuk membantu kegiatan pembelajaran maupun pekerjaan manusia (Muyaroah dan Fajarti, 2017: 80).

Menurut Sudjana dan Rivai (2011: 11), lingkungan sebagai media dan sumber belajar para siswa dapat dioptimalkan dalam proses pengajaran untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah, akan muncul karena aktif dalam memaknai sejarah. Tujuannya agar siswa dapat mempelajari sejarah yang berdasarkan pada situasi dunia nyata yang ada pada lingkungannya agar siswa terdorong dan mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat memahami dengan baik tentang nilai-nilai keteladanan yang telah dicontohkan oleh generasi pendahulunya.

Pada pembelajaran sejarah sendiri lingkungan sekitar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa, dimana siswa dapat melihat secara langsung bagaimana peninggalan-peninggalan sejarah yang pernah terjadi di masa lampau. Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di sekitar siswa merupakan bagian dari pembelajaran sejarah dengan pendekatan sejarah lokal.

Pembelajaran sejarah dengan pendekatan sejarah lokal memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu dapat membawa peserta didik pada situasi riil di lingkungannya bahkan seakan-akan mampu mendobrak batas antara dunia sekolah dan dunia nyata di sekitar sekolah. Secara sosiopsikologis dapat dikatakan membawa peserta didik secara langsung mengenal serta menghayati lingkungan masyarakatnya. Peserta didik akan lebih muda dibawa pada pengalaman belajar untuk memproyeksikan pengalaman masa lampau masyarakatnya dengan situasi masa kini dan juga masa yang akan datang (Widja, 1989: 36).

Kegiatan pembelajaran situs peninggalan sejarah sejarah dapat diupayakan untuk mempermudah penerimaan informasi dilakukan dengan penggunaan sumber belajar seperti gambaran yang diberikan oleh narasumber yang berkompeten di bidang ini, digunakannya media-media berupa media audio visual berupa film, transparansi, gambar yang menggambarkan kehidupan pada masa itu dalam bentuk panel, poster serat aplikasi pembelajaran yang menjelasan tentang proses pembentukan bumi dan perkembangannya serta peninggalan-peninggalan sejarah yang ada. Selain itu juga bisa digunakan data hasil analisis geologis yang telah diolah dalam bentuk media grafis

Menurut Kasijanto dalam Fauzi dan Azis (2020: 14), Situs sejarah merupakan salah satu sumber sejarah dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran sejarah, karena di situs ini terdapat benda benda purbakala yang dihasilkan dan digunakan oleh pelaku sejarah di masa lampau. Situs yang juga merupakan peninggalan sejarah di daerah-daerah masih banyak yang belum dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sejarah seperti situs Islam Masjid, Makam dan bekas bekas pemukiman Prasejarah, padahal cukup memberikan informasi kelampauan.

Lampung memiliki beberapa situs peninggalan sejarah masa praaksara yang antara lain Situs Batu Bedil, Situs Pugung Raharjo dan Situs Batu Berak. Di situs ini banyak ditemukan benda purbakala antara lain batu bedil, batu gajah, batu bertulis, batu tameng, batu bergores, lumpang batu, arca megalitikum serta pahatan-pahatan berbentuk pahatan. Benda purbakala ini tentunya ikut dilindungi dan dilestarikan

karena mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kemajuan kebudayaan nasional (Sukendra, 1996: 5-6).

Situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X membahas materi tentang Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara. Guru dapat melakukan kunjungan ke situs atau lokasi Benda Cagar Budaya sehingga peserta didik dapat melihat secara langsung sebuah benda purbakala. Peserta didik juga dapat memanfaatkan android yang dimilikinya untuk lebih tau lagi tentang benda benda purbakala yang ada di Lampung dengan lebih efisien. Hal ini akan membuat peserta didik lebih paham dan mendapatkan pengalaman empiris dalam sebuah proses pembelajaran sejarah. Akan tetapi pemanfaatan situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung sebagai media pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru, dimana guru lebih terpaku menggunakan materi yang ada di buku ajar dan inovasi media media pembelajaran sejarah dengan membuat aplikasi pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru. Salah satu sekolah di Lampung yang masih jarang memanfaatkan situs peninggalan sejarah pada pembelajaran sejarah untuk peserta didik adalah SMA YP UNILA.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Jainal Abidin S.Pd (Selasa, 10 Agustus 2021) yang merupakan guru sejarah wajib kelas X SMA YP UNILA Bandar Lampung mengatakan bahawa situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah bagi peserta didik agar dapat lebih memahami peninggalan sejarah yang ada di sekitarnya, dimana situs peninggalan sejarah yang ada dapat dikombinasikan dengan materi sejarah indonesia. Akan tetapi sampai sekarang pembelajarannya masih belum maksimal, hal ini disebabkan karena terbatasnya bahan ajar yang menjadi sumber belajar dan juga minimnya pengembangan sarana media pembelajaran yang digunakan terhadap materi-materi yang akan diajarkan dan selain itu juga jarak yang cukup lumayan jauh untuk ke situs peninggalan sejarah dan butuh biaya. Hal ini dikarenakan guru hanya memanfaatkan materi yang telah tersedia di buku ajar dan menggunakan media ppt atau video pembelajaran untuk menjelaskannya. Untuk itu, dibutuhkan usaha pengembangan bahan ajar dan media

pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa. Pemanfaatan situs peninggalan sejarah masa praaksara sebagai sumber belajar sejarah merupakan cara belajar yang menyenangkan.

Dari hasil wawancara dengan Nico Prathama (Selasa, 10 Agustus 2021) yang merupakan siswa kelas X IPS 1 SMA YP UNILA Bandar Lampung mengatakan bahawa masih belum terlalu mengetahui benda apa saja yang ada di situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung dan fungsinya, hal ini dikarenakan untuk menuju ke situs peninggalan sejarah tersebut jaraknya cukup jauh dan membutuhkan biaya. Selain itu juga pada pembelajaran di dalam kelas jarang memanfaatkan situs peninggalan sejarah masa praaksara yang ada di Lampung sebagai media belajar dan sumber belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran dalam mengenalkan situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung. Dengan menggunakan perkembangan teknologi berbasis android, membantu proses penyampaian materi agar lebih menyenangkan supaya peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran tentang situs peninggalan sejarah masa praaksara yang ada di Lampung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar kan latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah pada penelitian yaitu bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan materi situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung untuk siswa SMA YP UNILA?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada di atas, adapun dibuat tujuan dari penelitian untuk mengetahui kelayakan produk aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi android dengan materi situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung untuk siswa SMA YP UNILA.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Secara Teoritis
   a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai introduksi situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung untuk siswa.
   b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai introduksi situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung.
   c. Sebagai salah satu referensi bagi para peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pendidikan.

2. Manfaat Secara Teoritis
   a. Bagi Peneliti

      Mendapatkan pengetahuan baru dalam hal pengembangan media pembelajaran di sekolah berbasis android.
   b. Bagi Tenaga Pendidik

      Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa untuk menciptakan pembelajaran di kelas yang aktif dan efektif untuk mengenalkan peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung.
   c. Bagi Sekolah

      Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar untuk mengenalkan peninggalan sejarah masa praaksara di sekolah.
   d. Bagi Siswa

      Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa untuk mengenal peninggalan sejarah masa praaksara yang ada di Lampung.

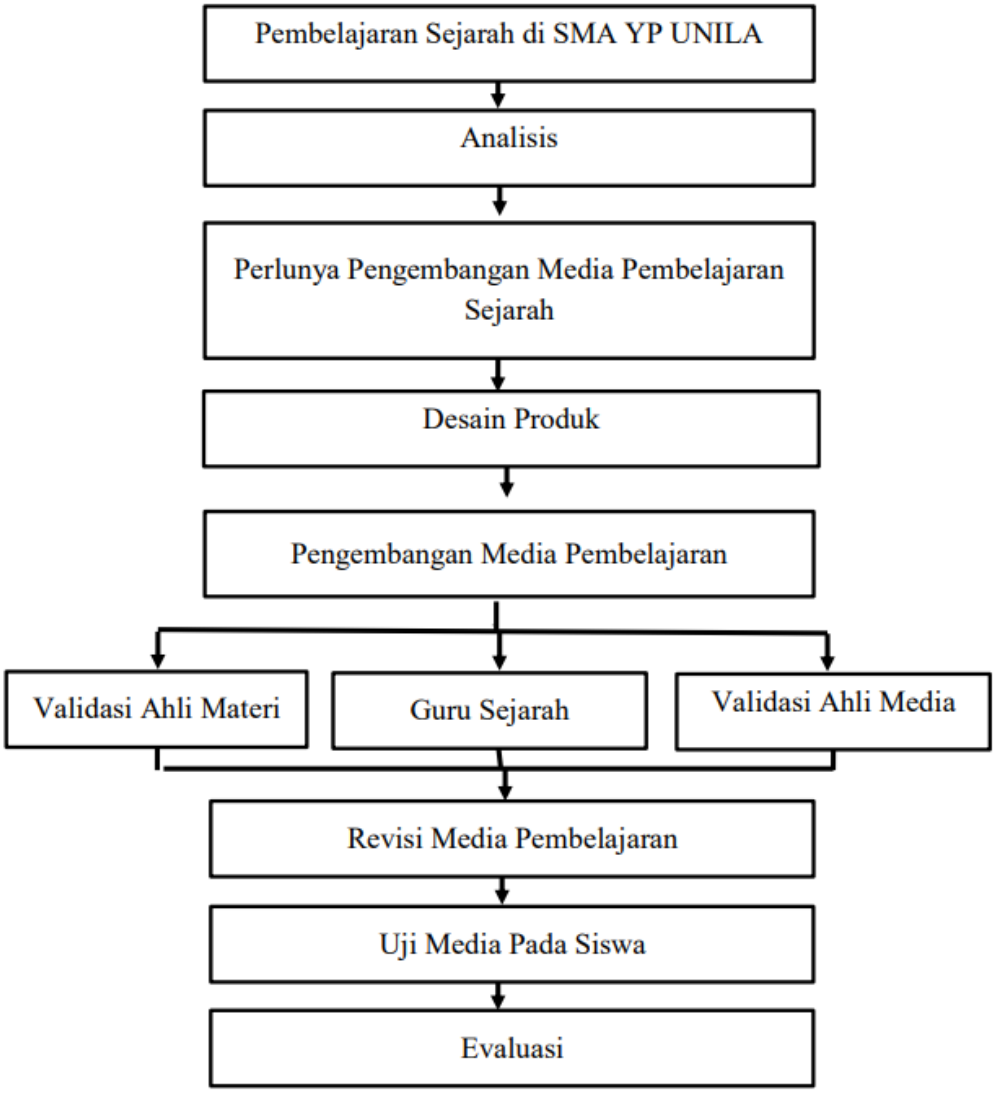
1.5. Kerangka Pikir

Kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Siswa seringkali berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti mobile phone.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan siswa mampu mengetahui dan memahami tentang materi yang diberikan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan kemajuan teknologi yang ada, maka mulai adanya inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran didalam kelas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah android, diman dengan memanfaatkan android siswa lebih tertarik lagi dalam mengenal dan mengetahui peninggalan sejarah pada masa praaksara khususnya situs megalitikum di Lampung melalui aplikasi pembelajaran yang akan dikembangkan.

Aplikasi pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang dapat di instal ke sistem android, dimana siswa dapat mengakses aplikasi ini dimana saja dan kapan saja tanpa memerlukan jaringan internet. Aplikasi ini menciptakan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan, dimana aplikasi ini dikemas dengan sangat menarik dan interaktif. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar sejarah dengan memanfaatkan peninggalan sejarah yang ada di daerahnya dan diharapkan dapat menjadi referensi media pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran sejarah.

1.6. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunanya diintegrasi ke dalam tujuan dan isi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran adalah segala alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran (Basri dan Sumargono, 2018: 4).

Lebih lanjut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat - alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek - objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, disamping radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Muhson, 2010: 3).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpukan bahawa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke peserta didik pada saat proses pembelajaran diaman pengunaanya

diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran baik berupa media elektronik maupun alat-alat sederhana.

2.1.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Hamid dkk (2020: 19), media pembelajaran dibagi menjadi lima jenis antara lain:

1. Media berbasis makhluk hidup (baik manusia, hewan maupun tumbuhan, seperti guru, instruktur, tutor, main peran kegiatan kelompok, field-trip, observasi hewan, observasi tumbuhan di taman nasional dan lain sebagainya.
2. Media berbasis cetak, seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, buletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster dan lainnya.
3. Media berbasis visual, seperti bagan, grafik, peta, transparansi, slide, dan lain sebagainya.
4. Media berbasis audio-visual, seperti video, filem, program slide-tape, televisi dan You Tube.
5. Media berbasis komputer seperti pembelajaran dengan bantuan komputer interaktif video, hypertext, web-based learning dan aplikasi pendukung pembelajaran lainnya.

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer atau android. Media pembelajaran yang pengembangan ini berupa aplikasi pembelajaran sejarah yang dioperasikan melalui android siswa atau guru.

2.1.1.3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sudrajat yang dikutip oleh Putri dalam (Basri dan Sumargono, 2018: 6), fungsi dari media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas.

3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan motivasi belajar dan merangsang untuk belajar.
7. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak.

2.1.1.4. Manfaat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, dimana penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Hamid dkk (2020: 7), manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Dimana tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik.
2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkatkan, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.
3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya sehingga keterbatasan dapat teratasi.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh hamid dkk tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Menurut Rahelly (2015: 94-95), manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.
e. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar atau pengajaran menjadi lebih produktif.
f. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami peserta didik sehingga mereka dapat memahami tujuan pengajaran dengan lebih baik.
g. Pengajaran akan lebih bersifat langsung, karena metode yang digunakan akan lebih bervariasi, tidak hanya semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan dosen, melainkan mengajak siswa secara langsung mengalami dan berinteraksi dengan sumber belajar. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian dosen tetapi juga melakukan pengamatan melalui mata dan telinga secara langsung.

2.1.1.5. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Kentut dalam Miftah (2013: 103-104), beberapa prinsip tersebut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media pembelajaran antara lain:

1. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas untuk keperluan

pembelajaran. Jika kita tidak dapat menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya.

2. Harus diingat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media pembelajaran kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu pesan- pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh penyajinya atau guru.
3. Pengembangan media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensinya dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media pembelajaran ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media pembelajaran ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dibuat.
4. Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

2.1.2. Pembelajaran Sejarah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang meliputi komponen-komponen utama yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Maskun dan Valensy, 2018: 18). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (2013: 61), pembelajaran merupakan upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik dengan memberikan bimbingan dan menyediakan

berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian menurut pendapat ahli di atas dapat dikatakan bahawa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar agar memperoleh pengalaman pada peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Widja (1989: 30), pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional. Kuntowijoyo (1995: 19) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai suatu proses pentransferan nilai-nilai luhur dari peristiwa-peristiwa masa lampau kepada peserta didik melalui kegiatan belajar-mengajar (pembelajaran sejarah). Peristiwa masa lampau tersebut mencakup hal-hal yang dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami oleh setiap manusia. Dengan arti lain lapangan sejarah juga meliputi segala pengalaman yang dimiliki manusia, sehingga lukisan sejarah merupakan pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, di mana, serta bagaimana sesuatu itu bisa terjadi.

Ada pun tujuan pembelajaran sejarah menurut Kasmadi (1996: 13) adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Materi dalam pembelajaran sejarah ini mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan dimasa yang akan datang, juga dalam sejarah dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian yang nyata yang telah terjadi dimasa lampau, bukan hanya karangan fiktif belaka, seperti kegigihan para pejuang melawan penjajah dalam mempertahankan harga diri bangsa.

Menurut Susanto (2014: 56), menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu:

1. Pembelajaran yang dilakukan haruslah adaptif terhadap perkembangan peserta didik dan perkembangan zaman,
2. Pembelajaran sejarah haruslah berorientasi pada pendekatan nilai,
3. Strategi pembelajaran yang digunakan hendaklah tidak mematikan kreativitas dan memaksa peserta didik untuk menghafal fakta dalam buku sejarah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang terjadi pada masa lampau untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Pembelajar sejarah di sekolah sendiri dibagi menjadi dua mata pelajaran yaitu sejarah Indonesia wajib dan Sejarah Peminatan. Pada penelitian ini, penelitian mengambil pada mata pelajaran sejarah Indonesia wajib kelas X.

2.1.3. Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara

2.1.3.1. Pengertian Masa Pra Aksara

Praaksara berasal dari gabungan kata pra dan aksara, pra artinya sebelum dan aksara berarti tulisan. Dengan demikian yang dimaksud dengan masa praaksara adalah masa sebelum manusia mengenal bentuk tulisan. masa praaksara disebut juga dengan *nirleka* (*nir* artinya tidak ada dan leka artinya tulisan), yaitu masa tidak ada tulisan. Adapun masa sesudah mengenal tulisan disebut juga dengan masa aksara atau masa sejarah (Worosetyaningsih, 2019: 1-2). Masa praaksara atau sering juga disebut dengan zaman prasejarah adalah zaman sebelum adanya sejarah (pra artinya sebelum), dimana istilah lain zaman prasejarah adalah *prahistori* (*pre* artinya sebelum dan *histori* artinya sejarah). Masa prasejarah dapat pula diartikan sebagai zaman sebelum adanya tulisan. Masa prasejarah ditandai dengan adanya bukti-bukti atau keterangan-keterangan tertulis yang mengungkapkan suatu peristiwa yang terjadi pada masa itu. Zaman prasejarah ini ditandai dengan adanya kehidupan manusia, sedangkan akhir zaman prasejarah ditandai dengan dikenalnya tulisan oleh manusia (Anshori, 2010: 1).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa masa praaksara merupakan gabungan dari kata *pra* artinya sebelum dan *aksara* artinya tulisan, dengan demikian masa peraksara merupakan zaman dimana mansuia belum mengenal tulisan tetapi ditandai dengan adanya kehidupan manusia.

Menurut Helimanto (2012: 43), berdasarkan alat-alat atau benda-benda budaya yang ditinggalkan oleh manusia masa praksara di Indonesia dibagi menjadi dua zaman yaitu zaman batu dan zaman logam.

1. Zaman Batu

   Pada zaman batu sendiri dibagi menjadi zaman batu tua (*Paleolitikum*), zaman batu tengah (*Mesolitikum*), zaman batu muda (*Neolitikum*), dan zaman batu besar (*Megalitikum*).

   a. Zaman batu tua diperkirakan berlangsung selama masa *kala pleistosen* atau kira-kira 600.000 tahun yang lalu. Perkembangan kebudayaan pada masa ini diperkirakan sangat lambat akibat keadaan alam yang masih liar dan belum stabil. Alat-alat budaya yang ditemukan terbuat dari batu dan teknik serta kualitas pembuatanya masih sangat sederhana, hal ini dikarenakan pembentukannya hanya dibentur-benturkan antara batu satu dengan batu yang lain hingga menyerupai kapak (Helimanto, 2012: 45).
   b. Zaman batu tengah (*Mesolitikum*)

      Zaman batu tengah berlangsung pada masa *Kala Holosen* yang mana perkembangan kebudayaan pada zaman ini berlangsung lebih cepat. Hasil kebudayaan pada zaman ini memiliki ciri khas sendiri yang meliputi kebudayaan kapak genggam Sumatera, kebudayaan tulang sampung dan kebudayaan toala (Helimanto, 2012: 49).
   c. Zaman batu muda (*Neolitikum*)

      Perkembangan kebudayan pada masa batu muda sudah sangat maju dibandingkan sebelumnya, hal ini disebabkan adanya migrasi secara beras-besaran oleh bangsa *Proto Melayu* dari wilayah Yunan ke wilayah Asia Tenggara. Para pendatang ini membawa kebudayaan kapak persegi dan kapak lonjong, kedua kebudayaan tersebut menjadi ciri khas pada zaman batu muda (Helimanto, 2012: 36).

d. Zaman batu besar (*Megalitikum*)

Kebudayaan pada masa batu besar adalah kebudayaan yang menghasilkan benda-benda atau bangunan-bangunan monumental yang terbuat dari batu-batu besar. Pembuatan bangunan-bangunan monumental tersebut adalah sebagai sarana pemujaan atau penghormatan terhadap roh nenek moyang. Adapun hasil dari kebudayaan zaman batu besar meliputi menhir, punden berundak, dolmen, kubur batu, sarkofagus, waruga, serta arca-arca megalitik (Helimanto, 2012: 61).

2. Zaman Logam

Zaman Logam adalah zaman yang ditandai dengan kemampuan manusia pada saat itu untuk membuat alat-alat dari logam. Kemampuan manusia membuat alat-alat dan benda-benda dari logam ini menunjukan bahwa kebudayaan manusia terus berkembang, khususnya jika dibandingkan dengan zaman batu. Adapun pembuatan alat-alat dari logam dapat dikatakan lebih muda dibandingkan dari batu. Untuk pembuatan alat-alat dari logam adalah dengan terlebih dahulu meleburkan logam. Selanjutnya, cairan logam itu dimasukan ke cetakan alat yang hendak dibuat. Proses pembuatan alat-alat dari logam ini menunjukan adanya kemahiran teknologi. Oleh karena itu pula, zaman logam disebut zaman perundagian. Zaman logam dibagi menjadi zaman tembaga, zaman perunggu dan zaman besi (Anshori, 2010: 8).

Materi zaman praaksara di Indonesia sendiri dimuat pada mata pelajaran sejara Indonesia Wajib kelas X, adapun KI dan KD dari materi ini adalah sebagai berikut:

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.9 menganalisis persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan nonfisik	4.9. menyajikan hasil analisis mengenai persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan nonfisik dalam bentuk tulisan dan/atau media lain

3.10 menganalisis kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini	4.10 menarik kesimpulan dari hasil analisis mengenai keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia pada aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi, serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain

Tambe 3. KI dan KD (Peraturan Menteri No. 37 Tahun 2018)

Materi Sejarah Indonesia Masa Praaksara pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas X yang akan diambil untuk dikembangkan ke dalam media pembelajaran adalah materi pada peninggalan sejarah Indonesia masa praaksara. Materi ini diambil karena di Lampung sendiri memiliki banyak situs peninggalan sejarah masa praaksara.

2.1.3.2 Situs Peninggalan Sejarah Masa Pra Aksara di Lampung

Menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya, pada Bab I pasal 1 ayat 2 dijelaskan bahwa Situs adalah lokasi yang mengandung atau diduga mengandung cagar budaya termasuk lingkungannya yang diperlukan bagi pengamanannya. Dalam Bab II pasal 2 Perlindungan benda cagar budaya dan situs bertujuan melestarikan dan memanfaatkan untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia. Sementara itu menurut Dewi dalam Fauzi dan Azis (2020: 13), identifikasi benda cagar budaya yang dimaksud merupakan jenis-jenis situs di Indonesia berdasarkan masanya atau periode waktunya dimana situs prasejarah yaitu pada masa atau zaman sebelum bangsa itu mengenal tulisan (aksara). Benda cagar budaya yang ditemukan pada situs prasejarah antara lain berupa fosil manusia purba, binatang purba, alat - alat budaya purba misalnya batu kampak.

Peninggalan tradisi megalitik di daerah Lampung ditemukan di berbagai tempat antara lain di Lampung Timur (Situs Pugungraharjo, di kabupaten Tanggamus (Situs Batu Bedil) dan di kabupaten Lampung Barat (Situs Batu Berak). Bentuk peninggalan tradisi megalitik di daerah Lampung antara lain menhir, dolmen, area megalitik, batu berbentuk phallus (alat kelamin pria), batu bergores, lumpang batu, area-area megalitik dan pahatan-pahatan berbentuk binatang. Pahatan-pahatan berbentuk phallus ditemukan di Pugungraharjo. Sedangkan bangunan teras berundak ditemukan di situs benteng Pugung Raharjo. Bentuk bangunan teras berundak di Pugung Raharjo tampaknya mengacu kepada bentuk gunung yang dianggap tempat suci, fungsinya berkaitan dengan pemujaan arwah (Sukendra, 1996: 5).

A. Situs Batu Berak

Situs Purbakala Batu Brak merupakan cagar budaya nasional yang dilindungi oleh Negara. Situs ini merupakan peninggalan pada masa zaman batu besar dan merupakan warisan budaya bagi masyarakat, khususnya masyarakat Lampung. Situs Batu Berak kaya akan Nilai- nilai sejarah yang dapat menjadi sumber pembelajaran sejarah bagi peserta didik, contohnya adalah mempelajari zaman batu masa animisme. Pemanfaatan Nilai-Nilai Sejarah Situs Batu Berak dapat menjadi solusi pendalaman materi serta dapat merangsang motivasi belajar peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar (Basri, Suparman, Yusuf dan Sumargono, 2020: 130).

Situs megalitik batu brak merupakan kategori peninggalan masa prasejarah, khususnya tradisi megalitik. Situs skala brak sendiri merupakan situs pemukiman (*settlement*), tempat pemujaan (*ceremonial place*) dan tempat pengubur (*burial place*). Bangunan monumen tradisi megalitik tersusun dari batu monolitik dengan berat mencapai berton- ton. Peninggalan yang berada di situs Skala Brak sendiri terdiri dari Dolmen, Menhir dan Batu Datar dengan bentuk susunan yang menarik serta jumlahnya yang cukup besar. Zaman prasejarah, alam pikiran masyarakat masih sangat sederhana. Mereka mempunyai anggapan semua benda yang berada di sekelilingnya memiliki kekuatan gaib atau roh yang mempunyai watak baik atau

buruk. Demikian juga kepercayaan mengenai kehidupan setelah mati dan alam pikiran yang berdasarkan nenek moyang. Maka muncullah berbagai macam kebudayaan megalitik, yaitu kebudayaan yang menghasilkan bangunan-bangunan dari batu besar seperti Dolmen, Menhir, Batu Datar dan lain sebagainya (Apriandi, Agustono dan Amboro, 2018: 3-4).

Situs Megalitik Batu Brak terleta di Desa Kebon Tebu, Kecamatan Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat. Situs ini di namakan Batu Brak dalam bahasa Jawa yang artinya banyak dan dalam bahasa Lampung yang artinya lebar jadi dapat disimpulkan bahwa situs megalitik Batu Brak adalah batu yang banyak dan bentuknya yang lebar. Situs ini ditemukan oleh rombongan yang dipimpin oleh Anna Raden Poeradirdja. Situs batu berak merupakan situs bersejarah yang dilindungi oleh pemerintah berdasarkan UU No. 11 Tahun 2010 pasal 1 butir 1 menjelaskan bahwa cagar budaya merupakan warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan atau di air yang perlu dilestarikan keberadannya, karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021: 7).

1) Batu Datar

Batu datar ini ditemukan bersamaan dengan penemuan batuan-batuan yang lainnya. Batu datar di situs ini terbuat dari batu yang disebut dengan batu andesit dan monolitik begitu juga batuan yang lainnya. Batu datar, yaitu batu yang permukannnya rata dan datar. Pada prinsipnya batu datar sama dengan dolmen tetapi ada yang membedakannya, yaitu batu datar tidak disanggah dengan batu-batuan kecil yang biasa disebut dengan batu umpak sedangkan dolmen disanggah oleh batu-batu kecil atau batu umpak (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021: 8).

2) Menhir

Menhir atau batu tegak, digunakan sebagai tempat pemujaan roh nenek moyang. Semakin tinggi derajat atau kekuatan manusia yang hidup pada masaitu, maka akan dibuatkan menhir yang semakin besar dan tinggi pula. Pada situs Batu Brak, terdapat beberapa jenis menhir. Mulai dari yang besar, terpahat, tegak dan rapih,

dan kecil. Batu Menhir pun ditemukan di Sumatra Barat. Menhé ini ditanam dengan posisi menghadap Gunung Sago (*sawaga* atau *surga).* Dalam tradisinya dikenal pemujaan terhadap gunung yang dianggap sebagai tempat bermukirn roh nenek moyang atau penguasa alam. Menhir ditemukan secara berkelumpok, dengan jumlah keseluruhan 50 buah, dengan ukuran tertinggi 268 cm x 68 cm x 55 cm, yang terbagi dalam 5 kelompok (Apriandi, Agustono dan Amboro, 2018: 4).

3) Dolmen

Dolmen adalah sebuah bangunan yang terbuat dari batu yang merupakan hasil dari kebudayaan megalitik. Lebih lengkapnya dolmen merupakan sebuah susunan batu yang terdiri dari sebuah batu lebar yang ditopang oleh beberapa batu lain yang ukurannya lebih kecil dengan jumlah 4 atau 6 sehingga menyerupai atau berbetuk meja. Dolmen pada situs Skala Brak terbuat dari batuan rnonolit andesit dengan berjumlah 27 buah serta mempunyai ukuran yang terbesar 297 cm x 290 cm x 77 cm dan tersusun memaojang sat ugaris turns yang berorientasi utara-selatan menghadap ke Gunung Rigis yang berada di sebelah utara situs megalitik Batu Brak, hal ini dikarenakan Gunung Rigis merupakan salah satu gunung tertinggi yang ada di wilayah tersebut, yang mana pada masa itu manusia purba menganggap bahwa roh-roh nenek moyang berada di daerah tinggi, salah satunya adalah gunung (Apriandi, Agustono dan Amboro, 2018: 5-6).

4) Batu Umpak

Di situs Skala Brak terdapat beberapa batu umpak yang dipercaya pada saat dahulu dijadikan sebagai pondasi atau alas dalam pembuatan sebuah bangunan. Pada tradisi megalifik atau znman batu besar, masyarakat sudah mengenai bangunan, mereka sudah mulai hidup meneiap dan tidak nomaden, hal tersebut dibuktikan dengan adanya batu umpak yang cukup banyak yakni berjumlah 158 buah yang tersebar di situs megalitik Batu Brak. Umpak dalam bahasa Jawa berarti nlas atau tiang. yang artinya batu tersebut digunakan sebagai pondasi atau alas dari bangunan tinggi seperti rumah yang berbentuk panggung yang masih belum diketahui bentuk dari rumah tersebut. Selain itu, batu umpak juga digunakan sebagai penyangga dolmen atau meja batu. Batu umpak dibuat sejajar atau lurus yang menghadap Gunung Rigis yang dipercayai sebagai tempat pemujaan terhadap roh nenek moyang (Apriandi, Agustono dan Amboro, 2018: 9).

B. Situs Purbakala Pugung Raharjo

Situs Purbakala Pugung Raharjo terletak di Desa Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung. Situs arkeologi seluas ±30 hektar ini merupakan peninggalan zaman Megalitik, Klasik dan Islam. Taman Purbakala ditemukan oleh penduduk setempat yang terdiri dari para transmigran sewaktu penebangan hutan pada tahun 1957. Pada awalnya daerah tersebut merupakan kompleks Hutan Pugung (Tanah Tinggi), kemudian saat warga menjalankan aktivitasnya untuk membuka hutan untuk dijadikan lahan pertanian dibantu oleh transmigran lokal dari daerah Sekampung, Batanghari dan Metro (Susanti, Imron dan Ekwandari, 2013: 7).

Taman Purbakala Pugung Raharjo terletak di Desa Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur. Situs Pugung Raharjo memiliki luas sekitar 30 hektar namun yang ada di situs sekarang sekitar 7 hektar itu yang dilakukan pembebasan oleh pemerintah. Sejarah faman purbakala Pugung Raharjo sangat berkaitan erat dengan dibukanya hutan. Jadi, pada tahun 1950-an ini namanya hutan Pugung. Pugung berasal dari bahasa Lampung yang artinya dataran tinggi, sebenarnya bukan pugung, tetapi orang Larnpung asli menyebutnya punggung. Namun sekarang itu menjadi pugung. Jadi, artinya Pugung Raharjo itu dataran tinggi yang sejahtera (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021: 26-27).

Bukti-bukti peninggalan benda cagar budaya pugung raharjo pada zama prasejarah meliputi benteng tanah, punden berundak, batu berlubang, kompleks batu mayat, kolam megalitik, dan dolmen. Benteng pada situs ini merupakan gundukan tanah dari benteng dan pant pada satu sisi berupa anak sungai sekampung (Way Sekampung). Ukuran benteng tinggi 2 samapai 3,5 meter panjang benteng sebelah timur 1200 meter, dan sebelah barat 300 meter. Fungsi benteng tersebut adalah untuk berlindung dari serangan binatang buas dan musuh (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021: 30).

Menurut Sarkowi dkk (2018: 123-124), bukti-bukti peninggalan benda cagar budaya Pugung Raharjo pada masa Pra Aksara antara lain:

1. Benteng Tanah

   Benteng tanah adalah gundukan yang berbentuk kepersegian memanjang terdiri dari benteng dan parit yang salah satu sisinya berupa anak sungai Way Sekampung, anak sungai tersebut berfungsi sebagai benteng dan juga jalan masuk penghubung benteng.

2. Punden berundak

   Punden berundak yang ada di situs Pugungraharjo ini menyerupai bentuk piramida dimana tempat puncak dipercayai sebagai tempat yang suci. Punden berundak ini dianggap sebagai tempat bersemayam arwah nenek moyang. Di situs pugungraharjo terdapat punden berundak besar dan kecil dimana mempunyai fungsi berbeda.

3. Batu berlubang

   Temuan batu berlubang diduga merupakan alat kepercayaan di sekitar sungai atau mata air situs Puugungraharjo, fungsi batu berlubang adalah untuk memenuhi kebutuan untuk melumatkan sesuatu yang perlu dihaluskan dan terkadang digunakan untuk upacara kematian.

4. Lumpang Batu

   Pada lumpang batu mempunyai garis tengah dan dalaman yang lebih besar, dimana pada tepinya berfungsi sebagai untuk menahan biji-bijian yang ditumbuk.

5. Batu Bergores

   Batu Bergores ditemukan ditepi sungai kecil di bagian Selatan situs. Bentuk goresan hanya berupa garis-garis lurus dan berfungsi untuk memberikan kekuatan gaib dengan cara mengasah pada batu tersebut.

6. Kompleks Batu Mayat

   Situs batu mayat berupa batu tegak dan batu datar yang berdenah persegi panjang, dengan bentuk seperti kandang. Pemberian nama batu ini tampaknya didasarkan pada temuan menhir (batu tegak) yang berbentuk kemaluan laki-laki (*Phallus*).

C. Situs Batu Bedil

Kompleks penginggalan sejarah dan purbakala Batu Bedil terleta di Dusun Ilir, Desa Gunung Meraksa, Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus. Awal mula desa ini dikatakan batu bedil karena batu (menhir) ini. Yang menemukan pertama kali itu masyarakat dari Desa Gunung Meraksa yang sedang melakukan perluasan perladangan dan daerah di sini masih hutan belantara. Saat malam hari dari rumah panggung itu mereka mendengar suara ledakan dari daerah batu tersebut dan mengeluarkan sinar dari batu itu. Mereka tidak berani untuk melihat langsung karena malam, akhirnya mereka baru melihatnya besok pagi. Itulah asal mulanya nama Desa Batu Bedil. Bedil artinya senapan. Kalau tentara sedang perang tentu memiliki bedil atau senapan, karena bunyi ledakan itu sendiri seperti senapan makanya dikatakan batu bedil (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021: 17).

Kompleks peninggalan sejarah dan purbakala Batu Bedil memiliki benda-benda budaya yang bernilai sejarah kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Di lokasi ini tersimpan kekayaan warisan budaya yang unik dan kuno. Peninggalan purbakala ini berasal dari masa prasejarah, yaitu masa megalitikum. Tradisi megalitik ditandai dengan ditemukannya peninggalan seperti menhir (batu tegak). dolmen (meja batu), batu altar, batu lumpang serta temuan lainnya seperti pecahan keramik, batu umpak dan lain-lain. Tradisi megalitik, yaitu suatu masa kehidupan dimana batu-batu besar digunakan khususnya untuk keperluan keagamaan selain peninggalan yang disebut di atas, lokasi ini juga ditemukan sebuah prasasti atau batu bertulis. Pada situs ini terdapat sebuah menhir berukuran besar dan tinggi yang oleh masyarakat setempat dinamakan dengan “Batu Bedil”. Tinggalan arkeologis di situs ini tidak semuanya berukuran besar, beberapa tinggalan tradisi megalitik tersebut berukuran kecil (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021: 17-18).

1) Menhir

Jumlah menhir di kompleks ini diperkirakan 13 buah. Jumlah tersebut merupakan perkiraan sementara, kemungkinan masih banyak yang teoimbun di bawah tanah atau dipindahkan oleh penduduk sekitarnya. Menhir-menhir yang berada di kompleks situs Batu Bedil cukup beragam karena ada yang berukuran besar, sedang, dan kecil. Menhir yang terbesar diantaianya yang dinamakan Batu Bedil

yang tingginya 290 cm lebarnya 70 cm tebal 50 cm. Posisi menhir-menhir ada yang mengelompok, sejajar, dan ada juga yang berdiri sendiri (berpencar) (Arsip Situs Batu Bedil, 2021).

Orientasi timur atau barat pada peninggalan ini tampaknya dihubungkan dengan matahari terbit, dalam kepercayaan tradisi ini melambangkan kehidupan. Fungsi menhir di situs Batu Bedil belum dapat disimpulkan secara pasti. Penelitian untuk menentukan fungsi menhir belum dilakukan secara mendalam di tempat ini. Namun berdasarkan pengamatan maupun perbandingan di tempat lain umumnya, fungsi setiap menhir di tempat ini saling berbeda antara satu dengan lainnya. Perbedaan tersebut antara lain oleh letak yang berlainan seperti posisi berdiri sendiri, mengelompok dan berbaris. Perbedaan lain adalah arah dan bentuk yang tidak relatif same Tampaknya fungsi menhir-menhir ini antara lain sebagai tempat upacara pemujaan tempat mengambil keputusan. Fungsi menhir sebagai tanda tempat penguburan nenek moyang tampaknya belum ditemukan di situs ini. Pembuktion ini masih perlu dilakukan penelitian yang seksama (Arsip Situs Batu Bedil, 2021).

2) Dolmen dan Meja Batu

Dolmen dan batu altar merupakan jenis peninggalan yang berbentuk papan batu. Kedua jenis ini dibedakan. yaitu bahwa, dolmen ditopang oleh batu-batu kecil sebagai kaki, sedangkan altar tidak ditemukan batu penyanggah. Bentuk kedua peninggalan ini hampir sama, baik memanjang atau bulat. Jumlah batu dolmen dan altar diperkéakan 10 buah. Jumlah kedua masing-masing ini masih sulit ditentukan secara pasti, karena harus dilakukan ekskavasi atau penggalian di bawah batu besar tersebut. Hingga saat ini melalui penggalian dan pemugaran, baru terungkap 2 dolmen dan 7 buah batu altar (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021 : 23).

Dolmen (meja batu) fungsinya sebagai tempat meletakkan sajian untuk pemujaan roh nenek moyang. Jadi dianggap sebagai tempat pemujaan. Kecuali sebagai meja untuk meletakkan sesaji, ada juga dolmen yang digunakan sebagai peti mayat. Bangunan ini oleh penduduk disebut "makam Cina". Pada temuan dolmen ini terdapat tulang-tulang manusia. Selain itu, juga ditemukan benda-benda lain seperti

periuk, gigi binatang, porselin dan pahat dari besi. Benda-benda itu dianggap sebagai bekal bagi yang meninggal di dunia baru Dolmen banyak ditemukan di Jawa Timur, terutama di daerah Bondowoso. Dolmen adalah bangunan berupa meja batu, terdiriatas batu lebar yang ditopang oleh beberapa batu yang lain. Dolmen berfungsi sebagai tempat persembahan untuk memuja arwah leluhur. Di samping sebagai tempat pemujaan, dolmen juga bertñngsi sebagai pelinggih, tempat duduk untuk kepala suku atau raja. Dolmen ditemukan bersama dengan kubur batu (Maskun, Sumargono, Yusuf, 2021: 4).

2.1.4. Android

Android adalah sebuah sistem operasi (OS) yang bersifat open source (terbuka) yang dimiliki oleh Google Inc untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android menyediakan semua tools dan framework untuk mengembangkan aplikasi dengan mudah dan cepat. Dengan adanya Android SDK (Software Development Kit) pengembang aplikasi dapat memulai pembuatan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman *java* (Busran dan Fitriyah, 2015: 63). Menurut Safaat (2012: 1) mengemukakan bahwa, Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi,middleware, dan aplikasi. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri.Pada awalnya dikembangkan oleh Android Inc, sebuah perusahaan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel yang kemudian dibeli oleh Google Inc. Untuk pengembangannya, dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi termasuk Google, HTC, Intel, Motorola Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Pada saat ini, Versi pada sistem *Android* terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi yang ada. Versi pada sistem android menurut Perdana (2020: 19-20) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Versi Android	Diluncurkan	Nama Kode
Beta	5 November 2007	-
1.0	23 September 2008	-
1.1	9 Februari 2009	-
1.5	30 April 2009	Cupcake
1.6	15 September 2009	Donut
2.0/2.1	26 Oktober 2009	Eclair
2.2	20 Mei 2010	Froyo
2.3	6 Desember 2010	Gingerbread
3.0	22 Februari 2011	Honeycomb
4.1	19 Oktober 2011	Ice Cream Sandwich
4.4	31 Oktober 2013	Kit Kat
5.0	15 Oktober 2014	Lollipop
6.0	Oktober 2015	Marshmallow
7.0	23 Agustus 2016	Nougat
8.0	21 Agustus 2017	Oreo
9.0	6 Agustus 2018	Pie

Tabel 1. Pembaruan Android

Menurut Lee (2011: 3), Android memiliki beberapa fitur di bawah ini :

a. Storage, menggunakan SQLite, relational database
b. Connectivity, support GSM, EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE, and WiMax.
c. Messaging, Support SMS dan MMS
d. Web browser, didasarkan pada open-source WebKit bersama dengan Chrome’s 8 JavaScript engine
e. Media support, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP.
f. Hardware support, akselerasi sensor, kamera, digital kompat, proximity sensor, dan GPS.
g. Multi-Touch
h. Multi-Tasking

i. Flash support
j. Tethering, sharing koneksi internet

Android adalah sebuah sistem operasi (OS) yang bersifat open source (terbuka) yang dimiliki oleh Google Inc untuk perangkat mobile yang menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi dengan mudah dan cepat. Pada pengembangan media pembelajaran ini, media yang akan dibuat dapat diterapkan pada android versi 4.4 (Kit Kat) hingga android versi 9.0 (Pie).

2.1.5. Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran berbasis android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu pruduk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload dismartphone berbasis android.

Penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, aplikasi android telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Namun, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. Aplikasi abdroid harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mempu memberi rangsangan belajar bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kreteria (Musaddad, 2016: 24-25).

Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanankan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta

penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus computer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan (Juansyah, 2015: 2).

Aplikasi android atau sering disebut juga dengan mobile apps adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoprasiannya dapat berjalan diperangkat (Semartphone, Tablet, iPod, dll) dan memiliki sistem operasi yang mendukung prangkat lunak secara standalone (Siegler, 2008: 2). Sedangkan menurut Lee (2011: 4), aplikasi mobile dapat berasal dari aplikasi yang sebelunya telah terpasang didalam perangkat mobile maupun juga yang dapat diunduh melalui tempat pendistribusian yang mana aplikasi mobile dapat membantu pengguna untuk lebih mudah mengakses layanan internet menggunaan perangkat mobile.

Menurut Woodill dalam Hafis dan Meliasari (2021: 743), *mobile learning* dalam konteks saat ini adalah kemampuan yang diberikan kepada seseorang untuk menggunakan teknologi jaringan mobile untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi baru terlepas dari lokasi fisiknya. Secara teknis dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang menghubungkan pelajar dengan komputasi awan menggunakan perangkat mobile. Mobile learning kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas.

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah Android. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu :

1) *Activities. Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh user untuk berinteraski dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button, spinner, list view*, *edit text* dan sebagainya. Satu aplikasi dalam Android dapat terdiri atas lebih dari satu *activity*.

2) *Services. Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari server database. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen *contact provider*.
4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus beterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone android*. Sistem android dirancang untuk menyampaikan "pengumuman" secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka user dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

Instrumen disusun atas kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2013: 217), diataranya :

1. Kualitas isi dan tujuan
   a. Ketepatan
   b. Kepentingan
   c. Kelengkapan;
   d. Keseimbangan;
   e. Minat/perhatian;
   f. Keadilan;
   g. Kesesuaian dengan situasi siswa;
2. Kualitas instruksional
   a. Memberikan kesempatan belajar;
   b. Memberikan bantuan belajar;
   c. Kualitas memotivasi;

d. Fleksibilitas instruksionalnya;
e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya;
f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya;
g. Kualitas tes dan penilaiannya;
h. Dapat memberi dampak bagi siswa;
i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

3. Kualitas teknis
   a. Keterbacaan;
   b. Mudah digunakan;
   c. Kualitas tampilan/tayangan;
   d. Kualitas penanganan jawaban;
   e. Kualitas pengelolaan programnya;
   f. Kualitas pendokumentasiannya.

2.2. Penelitian yang Relevan

1. Judul skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015" oleh Gian Dwi Oktiana tahun 2015 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Kesimpulan penelitian ini adalah kelayakan aplikasi Buku Saku Digital berbasis android dari aspek media maupun materi dan juga uji coba terhadap siswa Sangat Valid untuk dijadikan media pembelajaran. Ada pun perbedaan judul penelitian ini dengan judul penelitian yang akan diteliti adalah terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan, dimana peneliti akan mengembangan media berbentuk aplikasi android.

2. Judul skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis *3D Pageflip Professional* Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 1945 Untuk Sekolah Menengah Atas" oleh Juniarto Leonardus Sidabutar tahun 2018 yang berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Jambi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan Sangat Valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Ada pun perbedaan judul penelitian ini dengan judul penelitian yang akan diteliti adalah terdapat pada desain media pembelajaran yang dikembangkan, dimana peneliti desain media berbentuk 2D.

3. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Maskun, Henry Susanto dan Sumargono pada tahun 2019 mengenai "Visualisasi Sejarah Kolonisasi Pemerintahan Hindia Belanda di Lampung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal''. Media Pembelajaran sejarah lokal melalui visualisasi sejarah kolonisasi Hindia Belanda di Lampung dengan produk film dokumenter yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi hasil sejarah lokal. Ada pun perbedaan judul penelitian ini dengan judul penelitian yang akan diteliti adalah terdapat pada materi yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan, dimana peneliti mengambil materi tentang situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1.1. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android pada situs peninggalan sejarah masa praaksara di Lampung

3.1.2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan ahli media,ahli materi, guru dan siswa kelas X IPS SMA YP UNILA Kota Bandar lampung

3.1.3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA YP UNILA Kota Bandar Lampung

3.1.4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022

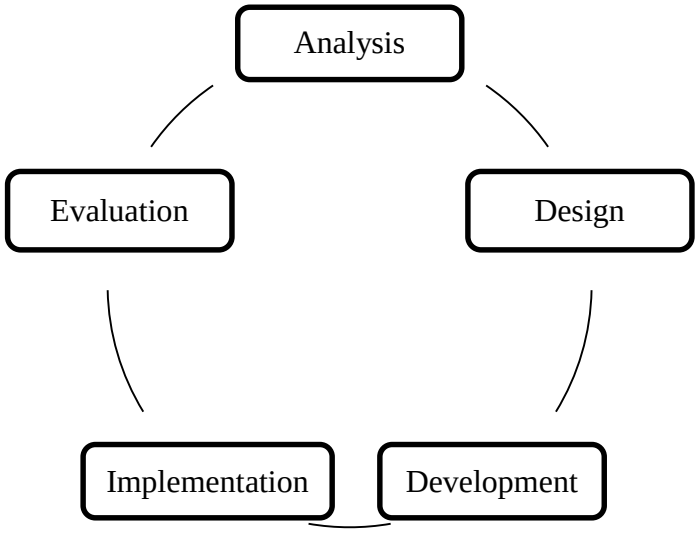
3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu pengajaran terhadap kebenaran yang diatur oleh pertimbangan-pertimbangan logis, untuk memperoleh inter relasi yang sistematis dari fakta-fakta sebagai usaha mencari penjelasan, penemuan, dan pengesahan kebenaran atas permasalahan. Dengan metode penelitian, pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam rangka mencari pengetahuan atau suatu kebenaran akan mudah dijawab (Fitri dan Haryanti, 2020: 20). Menurut Usman dan Purnomo (2009: 41), metode penelitian sebagai suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis, sedangkan metodologi adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan suatu metode. Jadi metodologi penelitian sejarah adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka untuk mempermudah proses penelitian yang dilakukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*/R & D). Menurut Borg dan Gall dalam Fitri dan Haryanti (2020: 47), penelitian pengembangan (*R&D*) adalah sebuah desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu demi menghasilkan dan menguji keefektifan produk agar dapat bermanfaat bagi peserta didik dan guru. Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari pengertian diatas, penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dengan mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut.

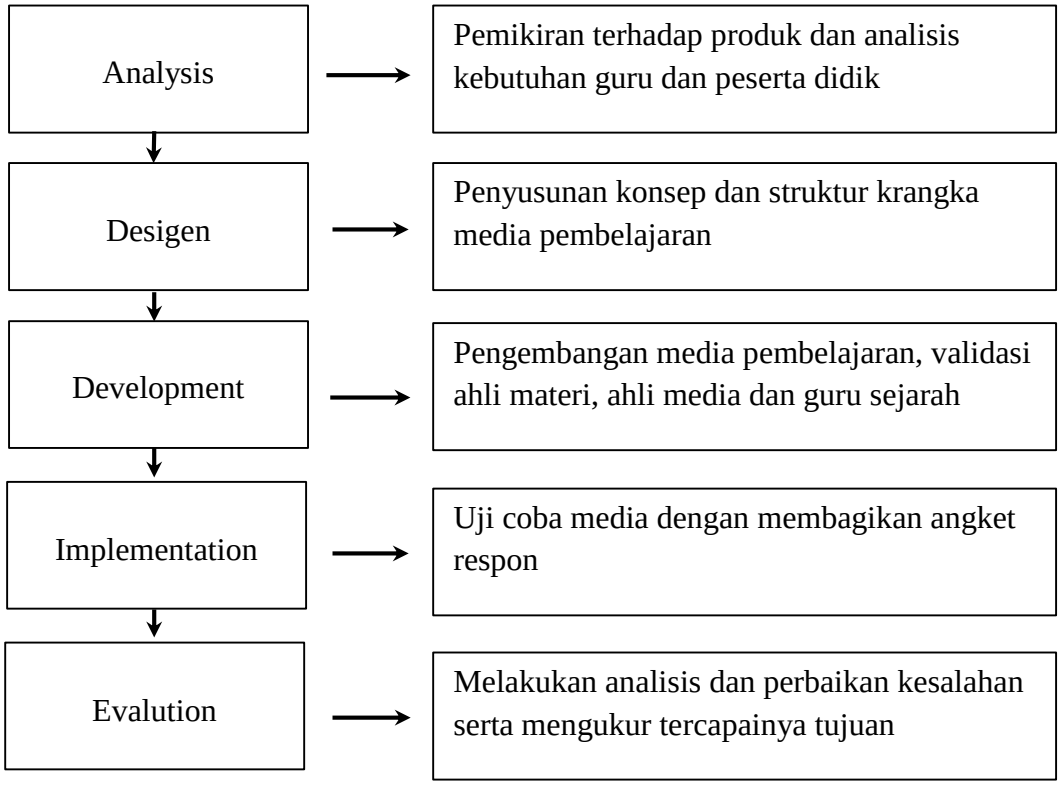
3.3. Desain Penelitian

Pada prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Rusdi (2018: 116), ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasi rangkaian kegiatan penelitian pengembangan. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Rusdi, 2018: 116)

Adapun langkah-langkah dari model penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 2. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat maka dibutuhkan teknik pengumpulan datang yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain.

3.4.1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi. Di mana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya (Yusuf, 2017: 372).

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Pertanyaan yang digunakan untuk merangsang informasi dibuat sama sebagaimana membuat daftar pertanyaan dengan berbagai penyesuaian. Perbedaannya pada cara menanyakan daftar pertanyaan tersebut. Teknik wawancara menghendaki kedua belah pihak berinteraksi langsung secara aktif (Rosaliza, 2015: 74).

Wawancara dilakukan untuk mengatasi permasalahn yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah serta untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan kepada ahli media dan ahli materi untuk memberikan masukan terhadap media yang telah dikembangan oleh peneliti.

3.4.2. Observasi

Suwendra (2018: 65) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan mengamati suatu kejadian atau peristiwa melalui pancaindra atau memakai alat elektronik. Badriyah (2007: 57) secara lebih dalam menyebutkan bahwa teknik observasi adalah suatu pengamatan langsung yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dan gejala-gejala yang ada untuk memperkuat data-data yang diperoleh melalui survei.

Dari pengertian diatas, peneliti akan melakukan observasi ke sekolah untuk melihat fasilitas yang ada di sekolah agar dapat disesuaikan dengan media yang dikembangkan, selain itu juga observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring.

3.4.3. Angket

Menurut Fitri dan Nik (2020: 115), angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket merupakan alat pengumpulan data

primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi misalnya sikap, opini, harapan dan keinginan responden (Pujiastuti, 2010: 44).

Angket yang digunakan oleh peneliti sebagai alat instrumen penelitian yaitu kuesioner tertutup. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan skala likert lima poin untuk ahli media, ahli materi, guru dan juga skala dikotomis yang terdapat dua alternatif jawaban untuk siswa.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula (Firdaos, 2016: 380). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket dan soal pilihan ganda. Dimana angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan, adapun skala yang digunakan pada angket adalah skala likert lima poin untuk ahli media, ahli materi, guru dan juga skala dikotomis yang terdapat dua alternatif jawaban untuk siswa. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek Penilaian		Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1	Kualitas Tampilan	Kualitas gambar					
		Ukuran huruf					
		Warna dan jenis Huruf					
		Tampilan gambar					
2	Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					

		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					
3	Aspek Suara	Volume Suara					
		Instrumen Pengiring/*backsound*					
4	Aspek Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan media					
		Kepraktisan dalam menggunakan media					
		Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Walker dan Hess dalam Arsyad (2013: 217) dengan modifikasi

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek Penilaian		Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1	Aspek Materi	Kesesuaian KI dan KD					
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
		Mudah di pahami					
		Kelengkapan materi					
2	Aspek Kelayakan Isi	Memberi informasi baru					
		Materi disajikan secara mendalam					
		Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari					
		Menumbuhkan rasa ingin tahu					
		Memotivasi siswa belajar					
3	Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa mudah di pahami					
		Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
		Tidak menimbulkan penafsiran ganda					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Materi Pembelajaran Weni Rinta dalam Oktiana (2015: 58) dengan modifikasi

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru

No	Aspek Penilaian		Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1	Aspek Materi	Kesesuaian KI dan KD					
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
		Mudah di pahami					
		Kelengkapan materi					
2	Kualitas Tampilan	Kualitas gambar					
		Ukuran Huruf					
		Warna dan jenis Huruf					
		Tampilan gambar					
3	Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					
4	Aspek Suara	Volume Suara					
		Instrumen Pengiring/*backsound*					
5	Aspek Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan media					
		Kepraktisan dalam menggunakan media					
		Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta dalam Oktiana (2015: 60-61) dengan modifikasi

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, adapun teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

A. Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan menganalisis kebutuhan serta validasi ahli materi, ahli media, guru dan juga siswa. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis data model spiral menurut Creswell dan Poth yang dikembangkan oleh Rusdi, teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini seperti berikut.

Gambar 3. Teknik analisis data spiral (Rusdi, 2018: 245)

B. Teknik analisis data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah diberikan untuk validasi ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif. Menurut Sugiyono (2011: 147), statistika deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mendeskriptifkan dan menggambarkan objek yang diteliti melalui data sampel dan populasi. Adapun cara rumus untuk menghitung data kualitatif dari angket yang diperoleh sebagai berikut.

A. Nilai Akhir

Nilai akhir butir yang diperoleh merupakan nilai rata-rata per indikator angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyak responden yang menjawab angket tersebut. Dengan demikian untuk menghitung nilai rata-rata per indikator digunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathrm{X} = \frac{\sum xi}{\mathrm{n}}$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

Σxi : Jumlah total nilai jawaban dari responden

n : Banyak responden

B. Persentase Jawaban Responden

Dari data penghitungan skor masing-masing pertanyaan, dicari presentasi jawaban keseluruhan responden. Rumus untuk mengelola data yang berupa deskriptif persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

Σx : Jumlah jawaban responden dalam satu intem

Σxi : Jumlah nilai ideal

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	81% – 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	61% - 80%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	41% - 60%	Kurang Valid (disarankan tidak digunakan perlu revisi)
4	21% - 40%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kelayakan (Fitri dan Nik, 2020: 266)

Data berupa pendapat siswa yang diperoleh dari angket tertutup. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pertanyaan tersebut adalah "Ya" dan "Tidak". Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Persentase\ tiap\ nomor\ (\%) = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ menjawab\ Ya}{Junlah\ seluruh\ siswa}\ x\ 100\%$$

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase ≥ 70% (Kiswanto, 2012: 4). Pada bagian angket tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data setatistika deskriptif.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan :

1. Media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android sebagai pengenalan situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung berdasarkan penilaian ahli materi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah dengan presentase 95,38%.
2. Media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android sebagai pengenalan situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung berdasarkan penilaian ahli media sangat layak digunaan sebagai media pembelajaran sejarah dengan presentase 93,33%.
3. Media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android sebagai pengenalan situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung berdasarkan penilaian praktisi penididikan (guru sejarah) sangat layak digunaan sebagai media pembelajaran sejarah 93,75%.
4. Media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android sebagai pengenalan situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung berdasarkan respon siswa menunjukkan respon positif karena semua dengan persentase $\geq$ 70%.
5. Media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android sebagai pengenalan situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung sangat layak digunaan sebagai media pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, guru dan respon siswa.

5.2. Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Sejarah perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
2. Aplikasi media pembelajaran sejarah berbasis android pada situs peninggalan sejarah masa pra aksara di Lampung perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi smartphone. Aplikasi ini sebaiknya dapat di install pada semua sitem operasi selain android yaitu Iphone Operating System, Windows Phone, dan Blackberry.
3. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

Ainina, I. A. 2014. Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian journal of history education*, 3(1).

Anshori, M. J. A. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia: Masa Prasejarah Sampai Masa Proklamasi kemerdekaan Edisi Revisi-3*. Jakarta: Mitra Aksara Panaitan.

Apriandi, M. A, Ragil A, Kian A. 2018. *Booklet Situs Megalitik Batu Brak Lampung Barat*. Lampung Timur: Percetakan Fadillah.

Armansyah, F., Sulton., Sulthoni. 2018. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Aniasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3).

Arsip Situs Batu Bedil. *Kompleks Megalitik dan Prasasti Batu Bedil*. Dilihat pada tanggal 20/08/2021.

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Badriyah, N. 2007. Penerapan Metode Conspectus Untuk Mengukur Intensitas Koleksi Monograf Di Badan Perpustakaan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Periode Pengadaan Tahun 2003. *Jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 3(6).

Basri, M. Suparman A., Yusuf P., Sumargono. 2020. Nilai-nilai Sejarah Berbasis Local Wisdom Situs Batu Berak Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Studi Sosial*, 5(2).

Basri, M., Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Graha Ilmu.

Busran, F. 2015. Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Pra Sekolah Berbasis Smartphone Android. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1).

Fauzi, R., Aziz, A. Partisipasi Masyarakat Dalam Pelestarian Situs Batu Bedil di Kecamatan Bayah. *Jurnal Kala Manca*, 8(1).

Firdaos, R. 2016. Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2).

Fitri, A. Z., Haryanti, N. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Malang: Madani Media.

Hafis, M., Meliasari, R. 2021. Analisis Penggunaan Aplikasi Pada Smartphon Sebagai Media Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(8).

Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamid, A. M., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Harsalinda, R. 2018. Visualisasi Sebagai Upaya Memahami Materi Teoritis di Dalam Perkuliahan. *Journal Deutsch als Fermdsprache in Indonesia*, 2(1).

Haryoko, S. 2012. Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).

Huda, A. A. 2013. *Live Coding! Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI

Jamun, Y. M. 2018. Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1).

Juansyah, A. 2015. Pembangunan Aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informasi (KOMPUTA)*, 1(1).

Kasmadi, H. 1996. *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Kasmadi, N., Siti S. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Kiswanto, H. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal MATHedunesa*, 1(1).

Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Latuheru, J. D. 1988. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud

Lee, W. M. 2011. *Beginning Android Application Development*. Indiana: Wiley Publishing.

Maskun, Sumargono, Yusuf P. 2021. *Situs Megalitikum Lampung*. Kelaten: Lakeisha.

Maskun, Valensy R. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Miftah, M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).

Muhson, A. 2010. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).

Munir. 2013. *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Musaddad, Z. H. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. *Skripsi* Pendidikan Agama Islam UII.

Muyaroah, S., Fajartia, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2).

Oktiana, G. D. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi* FE UNY.

Peraturan Kemdikbud No. 37 Tahun 2018 Tentang KI dan KD Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Pujiastuti, I. 2010. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1).

Rahelly, Y. 2015. Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Criksetra*, 4(7).

Rosaliza, M. 2015. Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2).

Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.

Safaat, Nazaruddin, H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Sari, P. 2019. Analisi Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).

Sarkowi, M., dkk. 2018. Rekonstruksi Geo-History Berbasis Pemetaan Udara Di Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisatawan Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Tata Kelola Pariwisata. In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2018*. LPPM UNILA.

Siegler, M. G. 2008. *Analyst: There's a great future in iPhone Apps*. Venture Beat.

Sihkabuden, dkk. 1992. *Evaluasi Media Instrucsional*. Malang: IKIP Malang.

Sudjana, N., Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukendra, H. 1996. *Album Tradisi Megalitikum di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yokyakarta : Pedagogia.

Susanti, T., Imron, A., Ekwandari, Y. S. 2013. Situs Megalitik Taman Purbakala Desa Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik. *Jurnal PESAGI*, 1(4).

Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin: Aswaja.

Suwendra, I., W. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*. Bandung: Nilacakra Publishing House.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya.

Usman, H., Purnomo. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial-edisi kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wawancara dengan Bapak Jainal Abidin Selaku Guru Sejarah Indonesia Kelas X SMA YP UNILA pada tanggal 10 Agustus 2021

Wawancara dengan Nico Prathama Siswa Kelas X IPS 1 SMA YP UNILA pada tanggal 10 Agustus 2021.

Widja, I. G. 1989. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Worosetyaningsih, T. 2019. *Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Masa Hindu Budha dan Masa Islam*. Ponorogo: Myria Publisher.

Yusuf, A. M. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan, Ed. 1, Cet. 4*. Jakarta: Kencana.