



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKATIF  
BERBASIS *ANDROID* MATERI SEJARAH PERTEMPURAN SURABAYA  
10 NOVEMBER 1945 KELAS XI DI SMA INSTITUT INDONESIA  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh:

Putri Jamiati

3101416002

**JURUSAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian  
Skripsi Fakultas Ilmu Sosial

Hari : Kamis

Tanggal : 27 Agustus 2020

Menyetujui,

Pembimbing



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP. 196111211986011001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ssejarah



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP. 196111211986011001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah disetujui dan dinyatakan lulus oleh Sidang Panitia Ujian Skripsi

Fakultas Ilmu Sosial pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 30 September 2020

Penguji I



Arif Purnomo, S.Pd,SS,M.Pd  
NIP 19730131 199903 1 002

Penguji II



Dra C. Santi Muji Utami, M.Hum  
NIP 19650524 199002 2 001

Penguji III



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd  
NIP 19611121 198601 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A

NIP. 19630802 198803 1 001

#### PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini merupakan benar-benar karya saya sendiri, bukan merupakan plagiat dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip dan di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 10 September 2020



Putri Jamiati

3101416002

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### ***Motto:***

- *Jangan pernah berhenti untuk berjuang selagi jiwa dan raga masih kuat dan mampu*
- *Berhenti membandingkan kehidupan sendiri dengan kehidupan orang lain*

### ***Persembahan:***

- *Untuk bapakku (M.Ekhwan) dan Ibuku (Sunarni) tercinta yang selalu mendukung dan memberikan cinta kasih sayang, dukungan dan perhatian yang tulus serta doa-doa yang ikhlas*
- *Untuk adikku Dwi Roso Pangestu yang telah memberikan semangat untuk saya sehingga bisa mencapai pada titik ini*

## PRAKATA

Puji syukur atas berkat dan rahmat Allah SWT yang telah berkenan memberikan kesempatan dan juga memberikan nikmat sehat, dan rezeki kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis *Android* Materi Sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945 Kelas XI SMA Institut Indonesia”. Yang mana penelitian ini berada pada penelitian payung yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis IT di Sekolah”. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mengalami banyak kendala dan tantangan, akan tetapi dengan bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk belajar dan berkembang di kampus
2. Drs. Moh. Solehatul Musthofa, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang atas semua dukungan administrasi yang di berikan
3. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Sejarah dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan izin penelitian serta dukungan dan arahan kepada penulis untuk menyusun skripsi
4. Romadi S.Pd.,M.Pd dan Atno S.Pd., M.Pd selaku Dosen Sejarah yang telah bersedia menjadi dosen validator materi dan media produk skripsi
5. Drs. Wahyana, M.Si, selaku Kepala SMA Institut Indonesia yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA Institut Indonesia

6. Silvia Cahaya Sari, S.Pd dan Dra. Rubiarsih, M.Si, selaku guru sejarah di SMA Institut Indonesia yang telah bersedia membantu penulis untuk menjadi informan dan partisipan dalam proses penelitian
7. Peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 yang telah memberikan dukungan dan kesediaannya menjadi objek penelitian
8. Almamaterku Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan tempat untuk berproses
9. Jurusan FIS UNNES, yang telah memberikan kesempatan untuk berkembang
10. Keluarga besarku yang telah menjadi tempat bercerita dan berbagi
11. Fauzan Adhiman, yang telah memberikan pembelajaran banyak dalam hidupku, terima kasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan
12. Sahabat-sahabat tercintaku selama di Semarang, terima kasih pada Yulita Widyaningtyas, Annisa Salma Fadilah dan Rahmatika Nur Alawiyah yang selalu ada dan selalu memberikan dukungan. Terima kasih telah menjadi yang terbaik selama ini
13. Teman-teman yang telah menemaniku selama masa perkuliahan, Tifani Safira, Angie Elsa Sakila, Iska Yulia Ulva dan Ayu Isnawaroh. Terima kasih atas semua yang telah diberikan terutama dukungan kalian
14. Rombel A Pendidikan Sejarah 2016 (MAKARA), terima kasih atas bantuan dan dukungannya
15. Teman-teman UKM Rebana Modern angkatan 2017 dan DPM FIS 2018, terima kasih telah menjadi tempat belajar berorganisasi dengan baik dan menjadi tempat berprosesku
16. Semua pihak yang terlibat dalam proses kehidupan dan pembuatan skripsi  
Semoga dengan doa dan dukungan dari semua pihak dapat menjadikan skripsi ini bermanfaat dalam lingkungan pendidikan.

Penulis

## SARI

**Jamiati, Putri. 2020.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Android Materi Sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945 Kelas XI SMA Institut Indonesia Semarang*”. Skripsi. Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing : Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Game Edukatif Berbasis Android. Sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945**

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Institut Indonesia Semarang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah kurang beragam. Media pembelajaran *power point* masih menjadi media yang sering digunakan oleh guru. Hal ini yang terkadang membuat siswa menjadi bosan saat mengikuti pembelajaran sejarah dan kurangnya minat siswa, untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa tidak cepat merasa bosan saat pembelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menganalisis kondisi awal sebelum adanya pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis android (2) menganalisis pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis android (3) menganalisis kelayakan media pembelajaran game edukatif berbasis android.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penggunaan media pembelajaran yang kurang beragam sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa (2) pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis android ini dilakukan dengan lima tahapan (3) hasil dari penilaian validasi materi tahap I mendapat presentase sebesar 79,17%. Hasil validasi materi pada tahap II mendapatkan presentase sebanyak 89,59%. Sedangkan hasil validasi dari ahli media tahap I mendapatkan 73% dan validasi tahap II sebesar 88%. Selain itu dari siswa, media pembelajaran game edukatif berbasis android mendapatkan presentase sebesar 81%. Sehingga media dikatakan layak digunakan untuk media pembelajaran sejarah Indonesia.



## ABSTRACT

**Jamiati, Putri. 2020.** *Development of Android Based Educational Game Learning Media for the History of the Battle of Surabaya November 10<sup>th</sup>, 1945 Class XI SMA Institut Indonesia Semarang.* Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Supervisor: Dr, Cahyo Budi Utomo, M.Pd

**Keywords: Development, Educational Game Based on Android, History of the Battle Surabaya November 10<sup>th</sup> 1945**

A preliminary study conducted by researches at the SMA Institut Indonesia Semarang found that the use of instructional media, especially in historical subjects, was less diverse. Powerpoint learning media is still a medium that is often used by teachers. This is what sometimes makes students become bored when participating in history learning and the students' lack of interest, for this reason, researchers want to develop more attractive learning media so that students don't get bored quickly when learning history. The objectives of this study were (1) to analyze the initial conditions before the development of learning media for educational games based on android (2) to analyze the development of learning media for the educational game based on android (3) to analyze the feasibility of learning media for the educational game based on android.

The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the step of development model. The step development model consists of five stages which include the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of this study indicate that (1) the use of learning media that is less diverse, causing a lack of student interest in learning (2) the development of learning media for educational games based on Android is carried out in five steps (3) the results of evaluation step I material validation get a percentage of 79,17%. The results of material validation in step II get a percentage of 89,59%. While the results of the validation from the step I media expert got 73% and the second step validation was 88%. Apart from that, from the students, the educational game based on android got a percentage of 81%. So the conclusion is, an educational game based on android suitable for use as media for learning Indonesian History.

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>SARI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Batasan Istilah .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR.....</b>	<b>11</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	11
B. Tinjauan Pustaka .....	17
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	17
2. Media Pembelajaran .....	18
3. Pembelajaran Sejarah .....	34
4. Game Edukatif Berbasis Android .....	35
5. Pertempuran Surabaya 10 November 1945.....	41
C. Kerangka Berfikir.....	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
A. Desain Penelitian.....	60

B. Prosedur Penelitian.....	62
1. Tahap Pendahuluan .....	66
2. Tahap Pengembangan .....	71
3. Tahap Evaluasi .....	76
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>78</b>
A. Gambaran Umum Lokasi dan Waktu Penelitian.....	78
B. Hasil Penelitian .....	81
C. Pembahasan.....	117
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>124</b>
A. Simpulan .....	124
B. Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir .....	57
Bagan 2. Langkah-langkah penggunaan metode R&D.....	61
Bagan 3. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE.....	62
Bagan 4. Langkah-langkah alur penelitian.....	66
Bagan 5. Desain <i>game</i> edukatif berbasis <i>android</i> “Asah Sejarah” .....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil analisis angket kebutuhan awal media siswa.....	84
Gambar 2. Tampilan layar kerja adobe flash CS6 .....	90
Gambar 3. Tampilan background game tebak kata.....	90
Gambar 4. Tampilan kumpulan menu pada game .....	91
Gambar 5. Tampilan pembuatan ikon game .....	91
Gambar 6. Tampilan pengkodean.....	92
Gambar 7. Screenshoot gambar tokoh-tokoh.....	93
Gambar 8. Tampilan halaman awal <i>game</i> .....	94
Gambar 9. Tampilan game tebak kata.....	94
Gambar 10. Tampilan pengisian tebak kata .....	95
Gambar 11. Tampilan saat nyawa bermain mulai habis .....	95
Gambar 12. Tampilan saat berhasil mengisi <i>game</i> .....	96
Gambar 13. Tampilan pilihan paket soal .....	96
Gambar 14. Tampilan skor dan kunci jawaban paket A .....	97
Gambar 15. Tampilan skor dan kunci jawaban paket B .....	97
Gambar 16. Tampilan skor dan kunci jawaban paket C .....	98
Gambar 17. Tampilan petunjuk singkat dalam game.....	98
Gambar 18. Tampilan kompetensi inti.....	98
Gambar 19. Tampilan kompetensi dasar.....	99
Gambar 20. Tampilan profil peneliti.....	99
Gambar 21. Hasil uji validitas media pembelajaran <i>game</i> oleh siswa.....	114

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Versi-versi <i>Android</i> .....	39
Tabel 2. Tim Ahli/Validator.....	64
Table 3. Tahap Penelitian .....	66
Tabel 4. Kriteria penilaian skala likert.....	75
Tabel 5. Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase.....	76
Tabel 6. Daftar nama ahli atau pakar .....	100
Tabel 7. Validasi ahli materi tahap I oleh Romadi, S.Pd., M.Hum.....	101
Tabel 8. Validasi ahli media tahap I oleh Atno, S.Pd., M.Pd .....	102
Tabel 9. Validasi ahli pembelajaran tahap I oleh Silvia Cahaya Sari, S.Pd.....	103
Tabel 10. Hasil rekapitulasi tahap I produk media pembelajaran .....	105
Tabel 11. Saran dan perbaikan produk media pembelajaran tahap I .....	106
Tabel 12. Validasi ahli materi tahap II oleh Romadi, S.Pd., M.Hum .....	107
Tabel 13. Validasi ahli media tahap II oleh Atno, S.Pd.,M.Pd .....	108
Tabel 14. Validasi ahli pembelajaran tahap II oleh Silvia Cahaya Sari, S.Pd ....	109
Tabel 15. Rekapitulasi hasil validasi tahap II produk media .....	110
Tabel 16. Hasil rekapitulasi tahap I dan II oleh para ahli .....	111
Tabel 17. Saran dan masukkan tahap I.....	119
Tabel 18. Hasil rekapitulasi tahap I dan tahap II oleh para ahli .....	121

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman wawancara dengan guru .....	130
Lampiran 2. Transkrip wawancara dengan guru.....	131
Lampiran 3. Lembar angket kebutuhan awal media untuk guru.....	136
Lampiran 4. Lembar angket kebutuhan awal media untuk siswa .....	139
Lampiran 5. Lembar angket validasi ahli materi .....	142
Lampiran 6. Lembar angket validasi ahli media.....	146
Lampiran 7. Lembar angket validasi ahli pembelajaran .....	150
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	154
Lampiran 9. Paket soal untuk media game edukatif .....	160
Lampiran 10. Hasil angket validasi ahli materi tahap I .....	168
Lampiran 11. Hasil angket validasi ahli materi tahap II.....	172
Lampiran 12. Hasil angket validasi ahli media tahap I.....	176
Lampiran 13. Hasil angket validasi ahli media tahap II.....	180
Lampiran 14. Hasil angket validasi ahli pembelajaran tahap I.....	184
Lampiran 15. Hasil angket validasi ahli pembelajaran tahap II.....	188
Lampiran 16. Surat izin penelitian.....	192
Lampiran 17. Surat balasan penelitian .....	193
Lampiran 18. Hasil angket analisis kebutuhan awal .....	194
Lampiran 19. Hasil uji coba media pembelajaran.....	197
Lampiran 20. Angket kebutuhan awal media siswa.....	202
Lampiran 21. Angket uji coba media pembelajaran .....	203
Lampiran 22. Dokumentasi.....	204

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kunci keberhasilan dari sebuah bangsa. Untuk itu, pendidikan merupakan hal yang wajib didapatkan oleh setiap orang atau individu di suatu bangsa tersebut. Menurut (Atno: 2010), pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik secara pribadi maupun sebagai modal dasar pembangunan bangsa. Pendidikan membuat orang yang tidak tahu menjadi tahu, karena pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan dan karakteristik setiap orang. Pendidikan yang terjadi di sekolah merupakan suatu proses untuk mengoptimalkan ketiga aspek tersebut.

Dalam buku yang berjudul “Pengantar Ilmu Pendidikan”, dijelaskan bahwa Langeveld seorang ahli pedagogik dari Negeri Belanda mengemukakan pengertian pendidikan, bahwa pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan yaitu kedewasaan. Sedangkan, menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,



kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di jadikan sebagai tolak ukur dari kemajuan suatu bangsa. Di dalam GBHN Tahun 1973 menyatakan, bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Dengan demikian pendidikan dapat dikatakan sebagai segala pengalaman belajar yang berlangsung seumur hidup atau sepanjang hidup karena pendidikan merupakan hak setiap individu. Oleh karena itu pendidikan dari waktu ke waktu semakin mengalami perkembangan. Pendidikan bertambah maju dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih pula.

Perkembangan pendidikan pada abad 21 saat ini ditandai dengan adanya pemanfaatan teknologi dan informasi di berbagai bidang dan segi kehidupan. Pendidikan pada abad 21 ini juga menuntut guru untuk menjadi lebih kreatif. Seorang guru yang kreatif harus memiliki empat pilar belajar yaitu diantaranya adalah *learning to know, learning to do, learning to be* dan *learning to live together*. Empat pilar dalam pendidikan itu menuntut guru untuk bekerja secara tekun dan harus mampu untuk meningkatkan kemampuannya. Kurikulum 2013 yang menjadi kurikulum sekarang, mengharuskan guru membuat siswa untuk menjadi lebih aktif. Menurut (Utomo: 2010), kurikulum 2013 merupakan pengembangan kurikulum sebelumnya, keduanya mempunyai fungsi dan tujuan yang sama serta berpijak dari Undang-Undang yang

sama yaitu UU No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. Sehingga guru dituntut menjadi mediator pembelajaran, dimana guru harus menyiapkan desain pembelajaran yang unik dan inspiratif, serta menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton. Dan tentunya harus sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Pendidikan selalu memiliki tantangan di setiap tahunnya karena mengalami perubahan, termasuk pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan informasi.

Seiring berkembangnya teknologi dalam kehidupan manusia, pendidikan juga ikut mengalami perkembangan. Darmawan (2016:1) menyatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pembelajaran modern yang artinya pembelajaran yang sudah menggunakan media pembelajaran yang sudah terintegrasi. Dimana tentunya didukung oleh teknologi yang berkembang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dengan adanya kemajuan di bidang teknologi dalam proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih nyaman dalam belajar. Dimana peserta didik tidak hanya merasakan proses pembelajaran yang monoton atau pembelajaran yang satu arah saja. Tetapi, peserta didik juga bisa merasakan sensasi lainnya melalui media pembelajaran yang

berbasis pada teknologi. Para guru di sekolah harus memiliki keahlian atau *skill* untuk mengoptimalkan penggunaan media yang ada di sekolah.

Dalam proses pembelajaran tak jarang ditemukan beberapa permasalahan yang di hadapi oleh siswa, salah satunya yang terdapat dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Maka dari itu pembelajaran sejarah bagi siswa itu sangat penting. Karena, dengan dilakukannya pembelajaran sejarah maka siswa akan dapat mengerti mengenai kehidupan masa lalu yang akan bermanfaat bagi kehidupan nya. Untuk mendapatkan hasil yang optimal ada beberapa faktor yang harus terpenuhi dalam proses pembelajaran dimana salah satu nya adalah minat.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam suatu usaha pembelajaran yang baik dan benar. Seorang siswa harus mempunyai minat belajar. Jika siswa tersebut memiliki minat belajar, maka akan dengan mudah siswa tersebut dapat menyerap pelajaran. Siswa tersebut mampu dengan mudah menyerap pembelajaran karena siswa tersebut memiliki semangat untuk belajar atau memiliki minat belajar yang tinggi. Di bandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar yang rendah,

pasti akan sangat kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena siswa tersebut kurang memiliki semangat untuk belajar. Hal yang akan terjadi jika minat belajar siswa kurang adalah menurunkan nilai nilai atau berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Pun dengan minat belajar dalam mata pelajaran sejarah. Sejarah sama dengan mata pelajaran lainnya dalam proses pengajarannya. Dalam hal ini juga butuh minat belajar dari siswa agar siswa mampu menyerap secara keseluruhan materi pelajaran. Jika minat belajar siswa rendah maka itu akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Seperti yang terjadi pada proses pembelajaran sejarah yang berlangsung di SMA Institut Indonesia Semarang. Dimana pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung, para peserta didik justru menunjukkan perilaku yang menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah itu membosankan dan sangat monoton. Karena hanya bercerita mengenai masa lalu yang kadang tidak terproyeksikan dengan baik atau tidak dapat terilustrasikan dengan baik. Sehingga para peserta didik di SMA Institut Indonesia, harus berimajinasi sendiri dengan pikirannya dan berusaha menangkap materi yang disampaikan oleh guru sejarah. Akan tetapi, hal ini tidak dilakukan oleh semua siswa saat pembelajaran sejarah berlangsung. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan juga menjadi salah satu penyebab siswa tidak mempunyai minat dan semangat belajar. Berdasarkan penelitian pada tanggal 31 Juli 2019, ketika pembelajaran sejarah berlangsung, sebagian siswa ada yang mengantuk, ada yang mengobrol sendiri bahkan ada yang bermain *game* di dalam kelas. Para peserta didik tidak menunjukkan adanya minat dan keinginan untuk belajar sejarah. Sehingga

menurut peneliti, diperlukan adanya sesuatu proses pembaharuan di dalam proses pembelajaran sejarah yang ada di SMA Institut Indonesia. Salah satunya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara untuk menyampaikan pesan atau dalam hal ini adalah materi pembelajaran, yang mana hal tersebut mampu merangsang siswa untuk memiliki perhatian lebih terhadap suatu mata pelajaran. Arsyad (2014:25) menyatakan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan seiring berkembangnya teknologi yang ada, media pembelajaran juga semakin beragam. Salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis *game android*. Penggunaan *game* saat ini tidak hanya untuk bermain-main saja. Sisi negatif dari *game* bisa berkurang ketika *game* juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Anak-anak yang sudah tidak asing dengan *game*, maka akan semakin tertarik dengan media pembelajaran berbasis *game android*. *Game android* tebak kata ini bisa menjadi salah satu referensi bagi guru yang ingin mengembangkan media pembelajaran.

Adanya *game* edukatif ini diharapkan pandangan terhadap *game* tidak lagi negatif. Karena seiring berjalannya waktu *game* bisa menjadi media pembelajaran, yang tentunya membawa dampak positif kepada peserta didik. *Game* merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, dan dapat menghilangkan kejenuhan. Diharapkan dengan adanya *game* edukatif berbasis *android* ini mampu membuat siswa menjadi

lebih paham mengenai materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia terutama pada materi pertempuran Surabaya 10 November 1945.

### **B. Rumusan Masalah**

- 1.) Bagaimanakah kondisi awal sebelum adanya media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* di SMA Institut Indonesia Semarang?
- 2.) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* ini di SMA Institut Indonesia Semarang?
- 3.) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* di SMA Institut Indonesia Semarang?

### **C. Tujuan Penelitian**

- 1.) Untuk menganalisis kondisi awal sebelum adanya media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* di SMA Institut Indonesia Semarang
- 2.) Untuk menganalisis media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* yang akan dikembangkan
- 3.) Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* di SMA Institut Indonesia Semarang?

### **D. Manfaat Penelitian**

- 1.) Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini mampu memberikan sebuah pembaharuan di bidang iptek di SMA Institut Indonesia, dan juga mampu memberikan suasana baru dalam pembelajaran sejarah khususnya materi Pertempuran Surabaya 10 November 1945. Diharapkan juga para guru mampu mengoptimalkan media

pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* ini untuk pembelajaran sejarah yang lebih baik lagi.

## 2.) Manfaat Praktis

### a.) Manfaat bagi siswa

- 1.) Menciptakan pembelajaran yang mandiri bagi siswa
- 2.) Membuat siswa menjadi lebih aktif
- 3.) Membuat siswa menjadi lebih paham mengenai materi Pertempuran Surabaya 10 November 1945
- 4.) Membuat pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan

### b.) Manfaat bagi guru

- 1.) Sebagai motivasi agar guru bisa meningkatkan keterampilan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi
- 2.) Sebagai referensi untuk membuat pembelajaran semakin bervariasi
- 3.) Memudahkan guru dalam pembelajaran sejarah

### c.) Manfaat bagi sekolah

- 1.) Memberikan sebuah suasana baru dalam pembelajaran di sekolah
- 2.) Memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android*

## **E. Batasan Istilah**

### 1.) Pengembangan

Pengembangan berasal dari kata kembang. Yang mana dalam kamus besar bahasa Indonesia *online* artinya adalah proses, cara perbuatan mengembangkan.

Dimana pengembangan adalah suatu usaha positif yang bertahap. Dalam penelitian ini peneliti merujuk pada penggunaan atau pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android*. Yang mana diharapkan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* ini mampu membuat siswa menjadi paham tentang pembelajaran Sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945.

## 2.) Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis *Android*

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu "*medius*" yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah wasail atau wasilah yang berarti perantara atau pengirim pesan. Media bisa diartikan sebagai alat bantu atau perantara untuk menyampaikan sesuatu.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut sebagai media pengajaran atau media pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online*, *game* adalah sebuah permainan. Dimana permainan adalah sebuah sesuatu yang dimainkan. Sehingga suatu permainan itu merupakan sebuah aktivitas yang memberikan kesenangan kepada pemainnya. Sedangkan pengertian *android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti pada telepon pintar atau *smartphone*.



### 3.) Materi Sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945

Sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia merupakan salah satu materi sejarah wajib yang ada di SMA semester 2, dimana di dalam materi sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia terdapat salah satu materi yaitu Pertempuran Surabaya 10 November 1945. Materi ini mengajarkan tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kota Surabaya. Yang mana materi ini tentunya sudah sesuai dengan kurikulum 2013.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang sudah ada dan relevan untuk dijadikan dasar atau acuan bagi peneliti. Hal ini dilakukan untuk menghindari plagiarisme yang terjadi. Peneliti melakukan tinjauan pustaka untuk mengetahui beberapa hasil dan kesimpulan dari penelitian yang sudah ada sebelumnya. Penelitian-penelitian tersebut berasal dari jurnal dan ada juga yang berasal dari tugas akhir atau skripsi. Penelitian pertama datang dari Ditto Rahmawan Putra (2016), skripsi ini berjudul pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri dalam materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Ia mengungkapkan bahwa hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,87 yang termasuk dalam kategori sangat layak, kemudian dari ahli media diperoleh rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk dalam kategori sangat layak, serta penilaian siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri diperoleh skor 4,19 yang termasuk dalam kategori layak.

. Dengan demikian game edukatif “Asah Akuntansi” berbasis android yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus materi dan letak penelitian. Dimana pada penelitian Ditto, materinya adalah mata pelajaran akuntansi jurnal penyesuaian perusahaan, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah pada mata pelajaran sejarah dengan materi sejarah mempertahankan perjuangan kemerdekaan Indonesia sub materi Pertempuran Surabaya 10 November 1945. Perbedaan selanjutnya terletak pada lokasi penelitian, dimana pada penelitian Ditto lokasinya berada di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berlokasi di SMA Institut Indonesia Semarang.

Penelitian kedua masih datang dari penelitian skripsi yaitu dengan judul pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA, penelitian ini merupakan penelitian yang berasal dari Okta Rianingtias (2019). Pada penelitian pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android ini, menyatakan bahwa game edukasi berbasis android ini memiliki kelayakan. Dimana berdasarkan hasil validasi dari ahli media yaitu 80,62%, dan ahli bahasa 93,75%. Selain mengantongi predikat “sangat layak”, game edukasi berbasis android dari Okta Rianingtias ini juga mendapatkan respon tanggapan dari guru yang menunjukkan bahwa media tersebut “sangat menarik” dengan presentase 77,84%. Selanjutnya respon peserta didik di tiga sekolah menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbasis *android* ini sangat menarik dengan

presentase hasil berturut-turut yaitu 85,90%, 78,69% dan 80,50%. Berdasarkan perolehan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media game edukasi berbasis android sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran materi biologi bernuansa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA.

Media *game* edukasi berbasis *android* ini memudahkan peserta didik untuk mengakses kembali pelajaran yang sudah diajarkan karena bisa diakses secara *offline*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Okta Rianingtias ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi penelitian dan fokus pada mata pelajarannya. Penelitian sebelumnya dilakukan pada tiga sekolah sekaligus, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan hanya berfokus pada satu sekolah saja. Kemudian untuk mata pelajarannya, pada penelitian sebelumnya mata pelajarannya adalah biologi sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan adalah pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Selanjutnya, penelitian datang dari sebuah jurnal. Yaitu jurnal dari Troynanda Feriatna, dkk (2017). Jurnal ini memiliki judul pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi peluang untuk siswa SMA Kelas X. Pelajaran matematika yang dinilai cukup jarang untuk menggunakan media sebagai sebuah alat penyampai pesan menjadi awal Troynanda beserta kawan-kawannya melakukan pengembangan ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain media pembelajaran pada materi peluang yang valid dan praktis. Media pembelajaran berbasis *game* edukatif pada materi peluang kelas sepuluh, dengan presentase kevalidannya mencapai 96,4% maka media ini dinyatakan valid. Nilai dari kepraktisan

adalah pada tiap tingkat kemampuan, untuk siswa yang berkemampuan tinggi 95,3%, untuk siswa yang berkemampuan sedang dan rendah memiliki nilai yang sama yaitu 92,7% maka game edukatif ini dinyatakan praktis.

Berdasarkan penelitian diatas dimana media pembelajaran *game* yang tercipta adalah untuk materi peluang kelas X dengan tujuan agar mata pelajaran matematika bisa digemari oleh peserta didik. Sedangkan bedanya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada materi sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia sub materi Pertempuran Surabaya 10 November 1945. Penelitiannya berfokus pada anak kelas XI, dimana dengan adanya game edukasi sejarah ini bisa meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

Penelitian yang berjudul Pengembangan game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten, menjadi penelitian relevan yang selanjutnya. Penelitian ini berasal dari Triana Kusumaningrum (2016). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis android yang dikembangkan dengan nama *La Voca.Fr* dengan materi *les chiffres* dan *les objets dans la classe* layak digunakan untuk belajar kosakata Bahasa Prancis siswa kelas X. kualitas produk media pembelajaran ini ditentukan oleh aspek kelayakan materi dan media. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli materi I memperoleh presentase 86%, sedangkan dari ahli materi II memperoleh 88%. Kedua presentase tersebut dikategorikan sebagai “sangat baik”. Penilaian aspek kelayakan media dilakukan oleh ahli media memperoleh presentase 85,45% yang masuk kedalam kategori “sangat baik”. Penilaian juga dilakukan oleh guru bahasa Prancis dengan perolehan presentase

90%, sementara penilaian berdasarkan respon siswa didapat presentase 83,05%. Keduanya dikategorikan dalam kategori “sangat baik”. Keseluruhan presentase tersebut memperoleh rata-rata sebesar 86% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Peneliti berharap dengan adanya game yang memuat pelajaran kosakata Bahasa Prancis ini mampu membuat anak-anak senang dan tidak lagi menganggap bahwa bahasa Prancis adalah bahasa yang sulit untuk dipelajari. Pada penelitian yang dilakukan oleh Triana ini penelitian nya dilakukan kepada kelas X di SMA Negeri 2 Klaten pada mata pelajaran Bahasa Prancis. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan pada kelas XI SMA Institut Indonesia Semarang dan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Sehingga penelitian keduanya mengalami perbedaan.

Penelitian ini datang dari sebuah jurnal Teknologi dan Sistem Komputer Universitas Diponegoro yang berjudul perancangan game math adventure sebagai media pembelajaran matematika berbasis android oleh Muhammad Rizky Rahadi, dkk (2016). Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif terutama dalam mata pelajaran matematika. Aplikasi math adventure ini menggunakan sistem operasi *android* 4.3 (Jelly Bean) dan berjalan lancar pada kebutuhan sistem dengan memori 2 GB RAM. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi math adventure menggunakan olahan data kuesioner menunjukkan bahwa 86,5% keseluruhan dari hasil olah data kuesioner dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat telah memenuhi syarat untuk dianggap baik.

Perbedaan penelitian ini terdapat pada fokus mata pelajarannya, yaitu pada penelitian terdahulu mata pelajarannya adalah matematika, sedangkan pada penelitian yang akan datang terletak pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Perbedaan selanjutnya terletak pada rentang umur, dimana pada penelitian sebelumnya difokuskan pada anak-anak yang berusia 6-9 tahun, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan rentang umurnya sekitar 16-17 tahun.

Selanjutnya penelitian yang berjudul pengembangan *game* edukasi “broom-broom” berbasis android sebagai media pembelajaran dalam berlalu lintas untuk siswa SMK. Penelitian ini berasal Muhammad Irfan Luthfi, dkk tahun 2015. Berbeda dengan penelitian-penelitian relevan sebelumnya, penelitian kali ini diterapkan pada anak SMK dengan materi berlalu lintas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pengembangan dan penilaian kelayakan ahli media dan ahli materi media pembelajaran *game* edukasi “broom-broom” berbasis android sebagai sarana belajar dalam berlalu lintas bagi siswa SMK. Selain itu penelitian ini bertujuan mengetahui penelitian dan respon peserta didik terhadap penerapan yang telah dilakukan.

Produk dari penelitian ini sudah di uji cobakan kepada ahli media yang dinyatakan layak dengan skor rata-rata 4,85 dan berdasarkan penilaian dari siswa media ini dinyatakan baik untuk dikembangkan lebih lanjut dengan skor rata-rata 3,80. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada fokus pendidikannya yaitu pada penelitian objek penelitiannya adalah anak SMK dengan materi pelajaran berlalu lintas. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan

adalah objek penelitiannya adalah pada anak SMK dengan mata pelajaran sejarah Indonesia.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan berasal dari kata kembang. Majid (2005:24) menjelaskan bahwa pengembangan merupakan sebuah proses untuk mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis untuk mewujudkan proses kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan potensi dan kompetensi peserta didik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, Pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan mempunyai arti dilakukan ke arah yang lebih baik. Pengembangan biasanya dilakukan secara bertahap dan tidak serta merta secara langsung. Pengembangan sendiri memiliki arti memaksimalkan dengan lebih baik sesuatu yang telah ada sebelumnya. Secara garis besar pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus di lalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Pernyataan ini dilansir dari laman *website* Iwan Kurniawan. Laman *website* Iwan Kurniawan tersebut beralamat di <http://iwankurniawan4u.blogspot.com>.



## **2. Media Pembelajaran**

### **a.) Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media seringkali kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). AECT (1997 dalam Sanjaya,2012) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Yang mana media pembelajaran ini di gunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian serta keterampilan dalam pembelajaran. Rossi dan Breidle (1996 dalam Sanjaya 2016:58), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Sehingga disini bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah media yang digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menitikberatkan pada alat untuk menyampaikan informasi pesan yang berarti media lebih mementingkan pada sumber pesan itu sendiri yakni guru, menjadi media sebagai

segala sesuatu yang dapat memengaruhi belajar siswa, yang berarti media menitikberatkan pada proses dan siswa itu sendiri.

### **b.) Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran. Karena jika pengetahuan hanya disampaikan secara verbal maka pengetahuan itu akan semakin abstrak. Jika pengetahuan disampaikan secara verbal saja, maka siswa hanya mampu mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam suatu pengetahuan tersebut. Sehingga disini media pembelajaran sangat bermanfaat untuk digunakan.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1.) Memotivasi minat atau tindakan
- 2.) Menyajikan informasi
- 3.) Memberi instruksi

Sudjana & Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dengan media pembelajaran peserta didik atau siswa jadi lebih mampu untuk memahami suatu pengetahuan atau suatu pembelajaran. Media pembelajaran yang berbentuk audio, visual, hingga audio visual sangat membantu peserta didik untuk memahami suatu foto, gambar atau objek lainnya. Sanjaya (2012:71-72) menyatakan bahwa melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya saat penyampaian materi pelayaran samudera, dimana materi pelayaran samudera bisa dijelaskan melalui media penayangan video atau film. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas pembelajaran materi pelajaran samudera. Dimana pikiran anak tidak abstrak ketika mengimajinasikan pelayaran samudera tersebut. Penggunaan media juga dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih meningkat.

Selain memiliki manfaat, media pembelajaran juga memiliki fungsinya tersendiri. Sanjaya (2012:73-75), mengemukakan beberapa fungsi media, diantaranya:

- 1.) *Fungsi Komunikatif.* Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Terkadang penyampai pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak.
- 2.) *Fungsi Motivasi.* Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan peserta didik secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada diri peserta didik sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- 3.) *Fungsi Kebermaknaan.* Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan ketrampilan.

- 4.) *Fungsi Penyamaan Persepsi.* Walaupun pembelajaran di setting secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual. Ketika dalam satu kelas terdapat sekitar 40 peserta didik, artinya terdapat 40 pemikiran atau persepsi dari masing-masing peserta didik. Untuk menghindari perbedaan persepsi yang terlalu menonjol, maka melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi siswa, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sajikan.
- 5.) *Fungsi Individualitas.* Fungsi individualitas disini adalah media pembelajaran mampu untuk melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Dimana kita semua tahu bahwa lingkungan sekolah sangatlah kompleks. Dimana ada banyak peserta didik dengan latar belakang berbeda, begitu juga dengan minat dan bakatnya. Sehingga disini diharapkan media pembelajaran dapat berfungsi untuk memenuhi kebutuhan setiap individu.

### **c.) Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran di nilai mempunyai peran yang cukup besar untuk sebuah keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dianggap sebagai alat yang mempermudah penyampaian pesan kepada penerima pesan. Untuk itu dalam memilih media pembelajaran yang tepat harus dipilih sesuai dengan kriteria.

Arsyad (2014:74-75) dalam bukunya, mengungkapkan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, diantaranya:

- 1.) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa.
- 2.) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3.) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Media yang baik adalah media yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4.) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5.) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media

yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan.

- 6.) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

#### **d.) Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dengan mudah. Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar itu sendiri. Menurut (Sanjaya:2012:118-121), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- a.) *Media Auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, tape recorder, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
- b.) *Media Visual*. Yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya
- c.) *Media Audio Visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Sedangkan jika dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi kedalam beberapa, diantaranya:

- a.) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b.) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

Selain dilihat dari sifat dan kemampuan jangkauannya, klasifikasi media pembelajaran juga dapat dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, diantaranya:

- a.) Media yang diproyeksikan seperti film slide, film stripe, transparansi, komputer dan lain sebagainya.
- b.) Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya dan berbagai bentuk media grafis lainnya.

Media pembelajaran dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya, dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya yang tergolong kategori *kelompok satu*: Media grafis, bahan cetak dan gambar diam,

- a.) Media grafis adalah media yang menyampaikan fakta, ide, gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, symbol, yang termasuk media grafis adalah: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, bulletin board.



b.) Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan, printing atau offset. Beberapa hal yang termasuk media bahan cetak adalah: buku tes, modul, bahan pengajaran terprogram.

c.) Gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, yang termasuk dalam media ini adalah foto.

Selanjutnya yaitu *Kelompok kedua*: kelompok media proyeksi diam, yakni media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, di mana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya: OHP/PHT, opaque projector, slide dan filmstripe.

a.) OHP/OHT adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (Overhead Projector) dan OHT biasanya terbuat dari plastic transparan

b.) Opaque projector, adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan benda-benda tak tembus pandang, seperti buku dan foto.

c.) Media slide atau film bingkai adalah media audio visual yang diproyeksikan melalui alat yang dinamakan projector slide.

d.) Media film stripe atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam yang pada dasarnya hamper sama dengan media slide.

Kelompok selanjutnya, ada *kelompok ketiga*; Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya melalui pendengaran. Jenis pesan yang disampaikan berupa kata-kata, sound effect. Beberapa hal yang termasuk media ini adalah: radio,

media alat perekam pita magnetic/kaset tape recorder. *Kelompok keempat*: Media audio visual diam, adalah media yang penyampaian pesannya diterima oleh pendengaran dan penglihatan namun gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau memiliki sedikit gerakan. Diantaranya adalah media sound slide, film stripe bersuara. *Kelompok kelima*: Film (motion picture) yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga memberi kesan hidup dan bergerak. Ada beberapa jenis film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan tidak memerlukan penggelapan ruangan. *Kelompok keenam*: Media televisi adalah media yang menyampaikan pesan audiovisual dan gerak. Di antaranya adalah media televisi, televisi terbatas dan video cassette recorder. *Kelompok ketujuh* adalah multimedia, merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk suatu unit atau paket. Misalnya modul yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audiovisual. Itulah beberapa klasifikasi media.

#### **e.) Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

Ada beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) sebagai berikut:

##### **1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak**

###### **a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran**

Efektif dan efisien disini maksudnya adalah ketepatan dalam pemakaian resource (processor, RAM, dan memory) agar program yang dibuat tidak berjalan

lambat karena Android memiliki keterbatasan dalam kecepatan, memori, dan kapasitas penyimpanan tetap.

b) *Reliable* (handal)

Program dikatakan handal jika program dapat digunakan dengan baik, tidak mudah hang, crash atau berhenti saat pengoperasian

c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

Program hendaknya disusun dengan kode-kode yang tidak terlalu rumit dan tidak terlalu banyak agar dapat dengan mudah untuk dimodifikasi, diperbaiki ataupun dirubah.

d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

Program yang dibuat menyajikan icon-icon atau tombol-tombol yang dapat membantu bagi pengguna awal yang tidak tahu sekalipun tentang program tersebut sehingga tidak kebingungan.

e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi dan perangkat yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Misalnya untuk membuat desain grafis harus menggunakan perangkat lunak pengolah grafis harus menggunakan perangkat lunak pengolah grafis bukan menggunakan aplikasi pengolah kata.

f) Kompabilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)

Media dapat dijalankan di berbagai kondisi *hardware* dan *software* yang beragam tidak terbatas pada spesifikasi *android* tertentu.

- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi

Semua elemen dalam media terpaket dengan baik. Proses instalasi berjalan secara mudah. Dengan sekali install, aplikasi langsung dapat digunakan tanpa melakukan instalasi satu persatu. Selain itu, program juga dapat dikembangkan tanpa proses instalasi maksudnya hanya dengan mengklik satu *icon*, aplikasi sudah dapat digunakan.

- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap) *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dengan program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain). Seluruh komponen yang ada dalam media dapat dengan mudah digunakan untuk program lain.

## 2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis), tujuan ditulis dengan Bahasa yang jelas, realistis, dan dapat diukur. Dengan rumusan tujuan yang jelas, siswa mengetahui manfaat dan arah yang jelas saat menggunakan media tersebut.
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum yang sudah dibuat oleh guru
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e) Interaktivitas
- f) Pemberian motivasi belajar

- g) Kontekstualitas dan aktualitas
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j) Kedalaman materi yang dimuat dalam media
- k) Kemudahan materi untuk dipahami walaupun disajikan dalam bentuk game
- l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, urutan, dan alur logikanya jelas
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi

### **3) Aspek Komunikasi Visual**

- a) Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa
- b) Kreatif: visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa
- c) Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas
- d) Unsur audio (narasi, sound effect, background, music) sesuai dengan karakter dan topik
- e) Visual (layout, design, typography, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian

- f) Media bergerak (Animasi, *movie*): animasi dapat digunakan untuk mensimulasi materi pelajaran
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi): navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian. Media pembelajaran sejarah *game* edukatif berbasis *android* yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran sejarah *game* edukatif berbasis *android* dimodifikasi dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual yang telah dijabarkan pada kajian teori sebelumnya, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari media yang dibuat.

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi meliputi 3 aspek yaitu aspek isi materi, aspek soal, dan aspek media.

Untuk aspek isi materi adalah

- a) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- b) Kesesuaian materi dengan indikator KD
- c) Kemudahan pemahaman materi
- d) Kelengkapan materi
- e) Kemenarikan materi

Untuk aspek soal:

- a) Kejelasan rumusan soal
- b) Variasi soal
- c) Kejelasan petunjuk soal
- d) Relevansi kunci jawaban dengan kaidah yang ada

Untuk aspek media:

- a) Kemenarikan media
- b) Kesesuaian gambar dengan materi

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) Efektif dan efisien penggunaan media
- b) Reliabilitas media
- c) Kompatibilitas media
- d) Pemaketan yang terpadu
- e) Kelengkapan dokumentasi
- f) Usabilitas media

Untuk aspek komunikasi visual adalah:

- a) Komunikatif
- b) Kreatif
- c) Audio
- d) Visual

- e) Animasi
- f) Ikon navigasi

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli pembelajaran sejarah atau guru meliputi empat aspek, yaitu aspek isi materi, aspek soal, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Untuk aspek isi materi adalah:

- a) Kesesuaian materi dengan indikator KD
- b) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- c) Kemudahan pemahaman materi

Untuk aspek soal adalah:

- a) Kejelasan rumusan soal
- b) Variasi soal
- c) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal
- d) Kesesuaian kunci jawaban dengan kaidah yang ada

Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) Reliabilitas media
- b) Pemaketan yang terpadu
- c) Kelengkapan dokumentasi

Untuk aspek komunikasi visual:

- a) Audio
- b) Visual
- c) Animasi
- d) Ikon navigasi



### **3. Pembelajaran Sejarah**

#### **a.) Pengertian Pembelajaran Sejarah**

Sejarah merupakan konstruksi dari masa lalu. Sejarah merupakan cabang ilmu yang mempelajari kehidupan dan segala sesuatunya di masa lalu. Sejarah merupakan pengetahuan yang membahas tentang terjadinya masa lalu yang bisa dijadikan pelajaran hidup untuk kehidupan di masa sekarang. Istilah sejarah berasal dari Bahasa Arab “*Syajara*” yang berarti “terjadi”, atau “*Syajarah*” yang berarti “pohon”, dalam Bahasa Inggris *History*”, Bahasa Latin dan Yunani “*Historia*” yang berarti “orang pandai” (Kuntowijoyo, 2008:1).

Sejarah kini dalam perkembangannya menjadi mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang diajarkan di sekolah agar generasi muda dapat mengenal jati diri bangsa Indonesia. Pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa setelah mempelajarinya. Menurut (Ahmad: 2010), sejarah merupakan kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau yang membawa perubahan dan perkembangan secara berkesinambungan. Sebagai peristiwa, sejarah adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau (*past human effect*) yang sekali terjadi (*einmalig*).

#### **b.) Tujuan Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah yang ada di sekolah adalah untuk mengenalkan cerita masa lalu kepada generasi muda. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis. Dimana ketika

pembelajaran sejarah, peserta didik diajak untuk kembali ke tahun-tahun penting kejadian bersejarah. Pembelajaran sejarah yang terjadi di sekolah juga mengajarkan peserta didik untuk mengenali jati diri bangsa Indonesia. Karena belajar sejarah tak hanya melulu belajar mengenai menghafal tanggal dan tahun saja, tetapi lebih memaknai perjuangan Bangsa Indonesia di masa lalu.

Pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada pengetahuan faktual saja. Para peserta didik dituntut untuk lebih mampu memahami pembelajaran sejarah yang imajinatif dan analisis. Yang artinya peserta didik harus memiliki kemampuan untuk mengimajinasikan dan menganalisis kejadian-kejadian bersejarah dan memaknai kejadian bersejarah dimasa lalu.

#### **4. *Game* Edukatif Berbasis *Android***

##### **a.) Definisi *Game* Edukatif**

Istilah *game* sudah terdengar dalam kehidupan sehari-hari. *Game* sudah melekat pada kebiasaan orang mulai dari anak-anak hingga dewasa. *Game* merupakan sesuatu yang bisa menghibur seseorang. *Game* dinilai bisa membantu menghilangkan kadar *stress* seseorang. Karena *game* memiliki sifat menghibur, dimana kita tahu bahwa manusia yang hidup itu membutuhkan hiburan ditengah-tengah padatnya aktifitas.

Menurut Henry (2010:8), *game* adalah salah satu media yang berkembang pesat 2 dasawarsa belakangan ini. Dimana *game* ini hampir mengalahkan produksi film Hollywood. *Game* edukasi adalah sebuah *game* dengan isi atau konten yang mendidik. Dimana *game* edukasi berfungsi untuk membantu dalam proses pembelajaran peserta

didik. Selain itu, *game* juga memiliki peran untuk menarik perhatian siswa terhadap suatu mata pelajaran, dan hal ini akan menimbulkan sebuah ketertarikan dan antusias yang lebih terhadap suatu mata pelajaran.

### **b.) Kelebihan dan Kekurangan *Game* Edukatif**

*Game* kini tak hanya menjadi permainan yang dapat membuat anak menjadi malas. Tetapi kini *game* sudah bertransformasi menjadi media yang mampu untuk membuat anak lebih memahami sebuah pelajaran. Media *game* untuk pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan permainan (*game*) sebagai media pendidikan menurut Arief S Sadiman dkk. (2011:78-81) adalah:

#### **1. Kelebihan *Game* (permainan)**

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat
- e. Permainan bersifat luwes
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

#### **2. Kekurangan *Game* (permainan)**

- a. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan

- b. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien

**c.) Definisi Android**

Menurut Ramadhani (2013:5), *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Menurut Satyaputra dan Aritonang (2014, dalam Putra 2019), *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara *device* (piranti) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device* nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

**d.) Sejarah Android**

Di era sekarang *smartphone* hadir dengan berbagai macam sistem operasi dan salah satunya adalah sistem *android*. *Android* ini memiliki sejarah asala-usulnya. Sejarah android versi Ramadhani (2013:5-6), pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD). Pada Juli 2000, Google bekerjasama dengan Android Inc., perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri Android Inc. bekerja pada Google, diantaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi Android Inc. hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa Google hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan Google, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang di dukung oleh Kernel Linux. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa Google sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler.

#### **e.) Versi dan Jenis-jenis Android**

*Android* terus berkembang dan hal itu ditandai dengan versinya. Dikutip dari buku “From Zero to a Pro Pemrograman Aplikasi Android” tertulis dari versi pertama kemunculan android. Menurut Kadir (2013:3), versi-versi android tertulis dalam tabel berikut:

Tabel 1. Versi-versi Android (Sumber: Kadir (2013:3)) dengan modifikasi

Versi	Nama	Tanggal Rilis	Level API
1.0	Tanpa nama	23 September 2009	1
1.1	Tanpa nama	9 Februari 2009	2
1.5	Cupcake	30 April 2009	3
1.6	Donut	15 September 2009	4
2.0	Éclair	26 Oktober 2009	5
2.1	Éclair	12 Januari 2010	7
2.2	Froyo	20 Mei 2010	8
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010	10
3.0	Honeycomb	22 Februari 2011	11
3.1	Honeycomb	10 Mei 2011	12
3.2	Honeycomb	15 Juli 2011	13
4.0	Ice Cream Sandwich	19 Oktober 2011	14 (Versi 4.0.1-4.0.2) 15 (Versi 4.0.3-4.0.4)
4.1	Jelly Bean	9 Juli 2012	16
4.2	Jelly Bean	13 November 2012	17
4.4	Kit Kat	3 September 2013	19
5.0	Lollipop	3 November 2014	21
6.0	Marshmallow	5 Oktober 2015	23
7.0	Nougat	9 Maret 2016	24
8.0	Android Oreo	21 Maret 2017	26
9.0	Android Pie	6 Agustus 2018	28

#### f.) Kelebihan dan Kekurangan Android

*Android* sebagai produk *smartphone* terbaru menjadi primadona hingga saat ini. *Android* memiliki berbagai keunggulan sebagai *software* yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. *Android* memiliki aplikasi native Google yang terintegrasi seperti pushmail Gmail, Google Maps, dan Google Calendar.

Ramadhani (2013:9) mengungkapkan bahwa *Android* adalah sistem operasi yang dimiliki oleh Google, sistem operasi ini memang bukan barang baru lagi, bahkan produsen-produsen lokal pun sudah banyak yang mengaplikasikan produk-produk

mereka, mulai dari handphone hingga tablet. Perkembangan dari sistem operasi ini yang cukup pesat, membuat android menjadi saingan berat sistem operasi lain yang sudah mapan. Lahir sebagai tandingan iOS, Android menunjukkan grafik perkembangan yang sangat signifikan. Sebagai sistem operasi yang sangat bagus dan sangat laku di pasaran bukan berarti android tidak mempunyai kelemahan-kelemahan. Ramadhani (2013:9-10) juga mengungkapkan kelebihan dan kekurangan dari sistem android. Kelebihan android diantaranya:

- a.) Android bersifat terbuka, karena berbasis *linux* yang memang *open source* jadi bisa dikembangkan oleh siapa saja
- b.) Akses mudah ke android App Market : Pemilik android adalah orang yang gemar otak-atik handphone, dengan Google Android App Market anda bisa mendownload berbagai aplikasi dengan gratis
- c.) Sistem operasi merakyat: ponsel android, beda sekali dengan iOS yang terbatas pada iphone dari Apple, maka android punya banyak produsen, dengan, dengan gadget andalan masing-masing mulai HTC hingga Samsung.
- d.) Fasilitas penuh USB. Anda bisa mengganti baterai, mass storage, diskdrive dan USB tethering
- e.) Mudah dalam hal notifikasi: sistem operasi ini bisa memberitahukan dan tentang adanya SMS, Email atau bahkan artikel terbaru dari RSS Reader. Bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal miscall sekalipun

f.) Mendukung semua layanan google: sistem operasi android mendukung semua layanan dari google mulai dari Gmail sampai Google reader. Semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi yaitu android.

g.) Mampu menginstall ROM modifikasi

Sedangkan kekurangan dari sistem android adalah sebagai berikut:

a.) Terhubung dengan internet: android bisa dibidang sangat memerlukan koneksi internet yang aktif. Setidaknya harus ada koneksi internet GPRS di daerah terdekat dari keberadaan android, agar perangkat siap untuk online sesuai dengan kebutuhan pengguna

b.) Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari android milik anda. Meskipun kadang tidak ada perbedaan mencolok dalam hal UI

c.) Android market kurang kontrol dari pengelola, kadang masih terdapat malware

d.) Sebagai penyedia layanan langsung, terkadang pengguna sangat sulit sekali terhubung dengan pihak google

e.) Terkadang sering terdapat iklan

## **5. Pertempuran Surabaya 10 November 1945**

Indonesia pernah mengalami masa penjajahan hingga berabad-abad lamanya. Rakyat Indonesia merasakan pahitnya dan susahny hidup di bawah penjajahan bangsa asing. Dimana bangsa asing tersebut melakukan penjajahan yang semena-mena dengan rakyat Indonesia. Keadaan susah dan tidak adil yang berlarut-larut, membuat rakyat Indonesia harus bangkit dan membela nasib bangsa nya sendiri. Hingga tercetuslah



sebuah proklamasi Indonesia yang dikumandangkan di Jalan Pegangsaan Timur nomor 56, pada tanggal 17 Agustus 1945. Akan tetapi, ternyata perjuangan bangsa Indonesia yang selama itu tidak serta merta berhenti disaat proklamasi Indonesia di sahkan.

Bangsa-bangsa barat yang pernah menjajah di Indonesia terutama Belanda, tidak mau mengakui kemerdekaan bangsa Indonesia itu sendiri. Bangsa-bangsa barat itu tetap ingin menanamkan kolonialisme dan imperialisme di tanah Indonesia. Sementara Belanda sangat ingin sekali kembali menguasai Indonesia, sekutu justru merasa memiliki hak atas bangsa Indonesia, dengan alasan sekutu telah memenangkan perang dunia II. Dengan demikian, proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 bukanlah menjadi titik akhir dari perjuangan rakyat Indonesia untuk terlepas dari penjajahan bangsa asing. Justru, setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, rakyat Indonesia harus berjuang lebih keras lagi untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari gangguan bangsa asing. Mengingat setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, bangsa Indonesia seperti bayi baru lahir. Dimana semua bidang kehidupan masih lemah. Secara politis, keadaan Indonesia se usai proklamasi kemerdekaan belum begitu mapan. Banyak sekali terjadi ketegangan, kekacauan serta insiden lainnya. Pun dengan keadaan ekonomi Indonesia yang masih sangat memprihatinkan dan terjadi inflasi yang sangat tinggi. Semua itu disebabkan karena di Indonesia masih tertinggal bekas-bekas penjajahan dari bangsa asing. Mulai dari penggunaan mata uang hingga kebijakan pemerintahan yang masih mengikuti dari bangsa asing.

Masa-masa setelah proklamasi kemerdekaan, adalah masa-masa penuh perjuangan bagi bangsa Indonesia. Dimana rakyatnya, berjuang keras untuk mempertahankan diri, keluarga hingga wilayah dari penjajahan asing. Sehingga pada waktu itu, banyak sekali korban yang berjatuh demi menjaga keutuhan bangsa Indonesia. Perjuangan yang dilakukan bukan hanya sekedar perjuangan fisik (bersenjata) saja, tetapi juga perjuangan dengan jalan damai (diplomasi). Perjuangan fisik (bersenjata) adalah perjuangan yang dilakukan dengan menggunakan senjata atau berperang. Contohnya saja seperti pada pertempuran di Surabaya, pertempuran Ambarawa, pertempuran Medan area hingga pertempuran Bandung lautan api. Sedangkan perjuangan damai (diplomasi) adalah perjuangan yang dilakukan secara damai atau dilakukan dengan perundingan, contohnya saja diplomasi dengan Belanda, perjanjian Linggarjati, perjanjian Renville, hingga konferensi meja bundar.

Untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dan agar kemerdekaan Indonesia di akui oleh bangsa lain, banyak sekali perjuangan bersenjata yang dilakukan oleh rakyat Indonesia. Kedatangan Tentara Sekutu yang membawa NICA menyebabkan terjadinya konflik dan pertempuran di berbagai daerah. Keinginan Belanda untuk kembali menjajah dan menguasai Indonesia harus berhadapan dengan rakyat Indonesia yang berupaya mempertahankan kemerdekaannya. Oleh karena itu, terjadilah pertempuran-pertempuran di berbagai daerah di Indonesia. Dan salah satu pertempuran yang terbesar adalah pertempuran Surabaya yang terjadi pada tanggal 10 November 1945.

### **a.) Latar Belakang Pertempuran Surabaya 10 November 1945**

Peristiwa pertempuran Surabaya 10 November 1945 merupakan salah satu peristiwa heroik yang terjadi untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Ada banyak hal yang menjadi pemicu sekaligus latar belakang terjadinya peristiwa pertempuran Surabaya 10 November 1945. Menurut Djoened (2008: 187), pertempuran Surabaya tidak lepas kaitannya dengan peristiwa yang mendahuluinya, yaitu usaha perebutan kekuasaan dan senjata dari tangan Jepang yang dimulai tanggal 2 September 1945. Perebutan kekuasaan dan senjata ini membangkitkan suatu pergolakan sehingga berubah menjadi situasi revolusi yang konfrontatif. Hal ini juga sependapat dengan Alwi (2012: 103), dimana ketika beliau tiba di Surabaya setelah diumumkannya proklamasi, sambutan rakyat Surabaya tidak semeriah rakyat yang berdomisili di Jakarta. Yang terjadi justru sebuah keinginan, agar secepatnya bisa merebut persenjataan peninggalan Jepang.

Menurut Sutarmin (2017: 87), peristiwa 10 November 1945 di Kota Surabaya tidak berdiri sendiri, tetapi ada tiga faktor yang turut menentukan, yaitu faktor internasional, faktor nasional dan faktor lokal. Faktor internasional disebabkan setelah pasca perang pasifik pada pertengahan Agustus 1945, dimana Jepang harus bersimpuh setelah di bom Amerika. Kekuatan militer Belanda dalam gabungan pasukan Sekutu sangat minim dan terlalu lemah untuk membentuk kekuatan sendiri dan dapat menduduki kembali jajahannya. Hal ini menyebabkan penyerahan wilayah Indonesia kepada pasukan Sekutu mengalami keterlambatan. Unit pasukan Inggris tiba di Surabaya pada tanggal 25 Oktober 1945. Dan pada kurun waktu itu terjadi kekosongan

kekuasaan, dimana kekosongan kekuasaan ini dimanfaatkan oleh pejuang-pejuang Republik Indonesia untuk merebut senjata dari tangan Jepang. Kemudian dari faktor nasional, situasi nasional ketika itu dipengaruhi juga oleh pertempuran-pertempuran di kota lain seperti Jakarta bulan September, Semarang pada 15 Oktober, serta pertempuran-pertempuran di daerah lain. Selain itu, ketidakjelasan dan keraguan atas sikap pemerintah pusat di Jakarta dalam menghadapi provokasi dan kegiatan militer baik dari Sekutu, Jepang maupun terhadap interniran Belanda. Sedangkan dari faktor lokal disebabkan karena Surabaya sendiri pada zaman pemerintahan kolonial Belanda, terlebih ketika zaman pendudukan Jepang, banyak pemimpin-pemimpin pergerakan di kota Surabaya yang diseret di pengadilan kolonial, dipenjara, dibuang atau dihukum mati. Pengalaman-pengalaman yang getir ini semakin menguatkan semangat perlawanan rakyat Surabaya dalam menghadapi segala bentuk kolonialisme.

Sedangkan dalam buku yang berjudul “Perjuangan Laskar Hizbullah dalam Pertempuran Surabaya 10 November 1945” karya Sutarmin disebutkan bahwa salah satu yang melatarbelakangi terjadinya pertempuran Surabaya 10 November 1945 adalah insiden Bendera di Hotel Yamato. Menurut Sutarmin (2017: 83-84), saat mengetahui kedatangan Sekutu, sekelompok orang-orang Belanda yang dipimpin oleh Mr. Ploegman pada 19 September 1945 menaiki atap Hotel Oranye dengan sikap menantang dan bertingkah siap menjaga dan mempertahankan kibaran bendera mereka. Kemudian timbullah insiden di muka Hotel Oranye atau Hotel Yamato.

## **b.) Jalannya Pertempuran Surabaya 10 November 1945**

Menurut Djoened (2008: 187), para pemuda berhasil memiliki senjata dan para pemuka pemerintah menguasai pemuda, yang keduanya siap menghadapi berbagai macam ancaman yang datang dari manapun. Pada tanggal 25 Oktober 1945, Brigade 49 di bawah pimpinan Brigadier Jenderal A.W.S. Mallaby mendarat di Surabaya. Brigade ini adalah bagian dari Divisi India ke-23, di bawah pimpinan Jenderal D.C. Hawthorn. Mereka mendapat tugas dari panglima *Allied Forces for Netherlands East Indies* (AFNEI) untuk melucuti serdadu Jepang dan menyelamatkan para interniran Sekutu. Kedatangan mereka diterima secara enggan oleh pemimpin pemerintah Jawa Timur, Gubernur Suryo. Setelah diadakan pertemuan antara wakil-wakil pemerintah RI dengan Mallaby, maka dihasilkan kesepakatan:

1. Inggris berjanji bahwa diantara tentara mereka tidak terdapat Angkatan Perang Belanda
2. Disetujui kerjasama antara kedua belah pihak untuk menjamin keamanan dan ketentraman
3. Akan segera dibentuk “Kontak Biro” agar kerjasama dapat terlaksana sebaik-baiknya
4. Inggris hanya akan melucuti senjata Jepang saja

Namun pada perkembangan selanjutnya, ternyata pihak Inggris mengingkari janjinya. Pada malam hari tanggal 26 Oktober 1945, peleton dari *Field Security Section* di bawah pimpinan Kapten Shaw, melakukan penyerangan ke penjara Kalisosok. Mereka akan membebaskan Kolonel Huiyer seorang Kolonel Angkatan Laut Belanda

beserta kawan-kawannya. Tindakan Inggris dilanjutkan pada keesokan harinya dengan menduduki Pangkalan Udara Tanjung Perak, Kantor Pos Besar, Gedung Internatio, dan objek-objek vital lainnya. Pada tanggal 27 Oktober 1945, terjadi kontak senjata yang pertama antara pemuda Indonesia dengan pasukan Inggris. Dalam pertempuran itu, pasukan Sekutu dapat dipukul mundur, bahkan hampir dapat dihancurkan oleh pasukan Indonesia. Beberapa objek vital yang telah dikuasai oleh pihak Inggris berhasil direbut kembali oleh rakyat.

Melihat kenyataan seperti itu, komandan pasukan Sekutu menghubungi Presiden Sukarno untuk mendamaikan perselisihan antara para pejuang Indonesia dengan pasukan Sekutu (Inggris) di Surabaya. Pada tanggal 30 Oktober 1945, Bung Karno, Bung Hatta, dan Amir Syarifuddin datang ke Surabaya untuk mendamaikan perselisihan itu. Perdamaian berhasil dicapai dan ditandatangani oleh kedua belah pihak. Salah satu kesepakatannya adalah untuk menjaga keamanan di Surabaya dan sekitarnya. Menurut Djoened (2008: 188-189), pada tanggal 28 Oktober kedudukan Inggris semakin bertambah kritis. Tank-tank berhasil dilumpuhkan. Kemudian pada tanggal 29 Oktober 1945, beberapa objek vital dapat direbut kembali oleh pemuda. Untuk menyelamatkan pasukannya dari bahaya kehancuran total, pihak Inggris menghubungi Presiden Soekarno dan meminta Presiden agar memerintahkan pihak Indonesia menghentikan serangan. Pada keesokan harinya tanggal 29 Oktober pukul 11.30, Presiden Soekarno bersama-sama dengan Mayor Jenderal D.C Hawthorn, atasan Brigadir Mallaby, tiba di Surabaya. Presiden Soekarno didampingi oleh Wakil Presiden Drs. Moh. Hatta dan Menteri Penerangan Amir Syariffuddin segera berunding dengan

Mallaby. Perundingan menghasilkan keputusan menghentikan kontak senjata. Perundingan dilanjutkan pada malam hari antara Presiden Soekarno, wakil pemerintah RI di Surabaya, wakil pemuda dan pihak Inggris yang didampingi oleh Jenderal Hawthorn. Dalam perundingan tersebut didapat kesepakatan eksistensi RI diakui oleh Inggris dan cara-cara menghindari bentrokan senjata diatur sebagai berikut:

1. Surat-surat selebaran yang ditandatangani oleh Mayor Jenderal D.C. Hawthorn dinyatakan tidak berlaku
2. Inggris mengakui eksistensi TKR dari polisi
3. Pasukan Inggris hanya bertugas kamp-kamp tawanan. Penjagaan dilakukan bersama dengan TKR
4. Untuk sementara waktu Tanjung perak dijaga bersama TKR, polisi, dan untuk tentara Inggris guna menyelesaikan tugas menerima obat-obatan untuk tawanan perang

Hasil perundingan dipertegas kembali oleh Menteri Penerangan bahwa:

1. Dibentuk suatu Kontak Biro yang terdiri dari unsur pemerintah RI di Surabaya bersama-sama tentara Inggris
2. Daerah pelabuhan dijaga bersama, dan kedudukan masing-masing ditentukan oleh Kontak Biro
3. Daerah Darmo, daerah kamp interniran orang-orang Eropa, dijaga oleh tentara Inggris. Hubungan antara Darmo dan pelabuhan Tanjung Perak diamankan untuk mempercepat pelaksanaan pemindahan tawanan
4. Tawanan dari kedua belah pihak harus dikembalikan kepada pihak masing-masing

Perundingan selesai pada tanggal 30 Oktober 1945. Presiden Soekarno dan Jenderal D.C Hawthorn meninggalkan Surabaya pada pukul 13.00 hari itu juga. Karena dirasa perlu terus dilakukan komunikasi antara kedua pihak, maka dibentuklah Kontak Biro yang anggotanya tokoh-tokoh dari Indonesia seperti Residen Sudirman, Dul Arnawa dan Sungkana, sedangkan dari pihak Inggris antara lain Mallaby dan Shaw. Namun, setelah Sukarno, Hatta, dan Amir Syarifuddin beserta Hawthorn kembali ke Jakarta, ternyata masih terjadi pertempuran di beberapa tempat. Pada tanggal 30 Oktober 1945, dengan berkendara beberapa mobil, para anggota Kontak Biro berusaha menuju gedung Internatio yang masih terjadi kontak senjata. Pada saat itu, gedung ini diduduki oleh tentara Inggris. Arek-arek Surabaya mengepung gedung itu dan menuntut agar gedung itu dikosongkan. Kedatangan Kontak Biro yang di dalamnya ada Mallaby itu, membuat arek-arek Surabaya menuntut agar Mallaby dan tentara Inggris menyerah. Kebetulan hari itu sudah mulai gelap. Ketika itu rombongan Mallaby sedang berada di tempat perhentian trem listrik, yang terletak beberapa belas meter sebelah utara Jembatan Merah tiba-tiba terdengar ledakan, waktu itu kira-kira pukul 20.30. Ternyata mobil yang ditumpangi Mallaby meledak dan ditemukan Mallaby sendiri tewas. Tewasnya Brigjen Mallaby ini memancing kemarahan pasukan Inggris.

Menurut Wismulyani (2018: 32) Inggris menyalahkan pihak Indonesia telah melanggar gencatan senjata dan membunuh Mallaby secara licik. Kedua tuduhan tersebut ternyata tidak benar, tetapi tentara Inggris tetap melaksanakan penghancuran Kota Surabaya dengan pemboman besar-besaran yang dimulai tanggal 10 November



1945. Inggris mengerahkan lebih dari 30.000 tentaranya yang dilengkapi dengan persenjataan mutakhir yang dimiliki tentara Inggris, yaitu pasukan Divisi 5 yang berkekuatan sekitar 20.000 tentara, sisa Brigade 49, dibantu mariner dari armada Inggris di bawah pimpinan Rear Admirat Patterson dan skuadron pesawat tempur dan pembom. Berawal dari peristiwa itu kemudian dikeluarkan sebuah ultimatum oleh Mayjen E.C Mansergh.

Menurut Djoened (2008: 193), Pada tanggal 9 November 1945, Mayjen E.C. Mansergh, sebagai pengganti Mallaby mengeluarkan ultimatum agar pihak Indonesia di Surabaya meletakkan senjata selambat-lambatnya jam 06.00 tanggal 10 November 1945. Inggris mengeluarkan ultimatum yang berisi ancaman bahwa pihak Inggris akan menggempur kota Surabaya dari darat, laut, dan udara, apabila orang-orang Indonesia tidak mau menaati ultimatum itu. Inggris juga mengeluarkan instruksi yang isinya “Semua pemimpin bangsa Indonesia dari semua pihak di kota Surabaya harus datang selambat-lambatnya tanggal 10 November 1945 pukul 06.00 pada tempat yang telah ditentukan dan membawa bendera merah putih dengan diletakkan di atas tanah pada jarak 100 m dari tempat berdiri, lalu mengangkat tangan tanda menyerah.”

Sedangkan Menurut pusat sejarah dan tradisi ABRI (1998: 137), dalam suratnya kepada Gubernur Jawa Timur tanggal 7 November 1945 No G-512-1, Panglima Serikat di Jawa Timur, Jenderal Mayor E.C Mansergh, telah menuduh pihak Indonesia menunda evakuasi kaum interniran serta pasukan-pasukan Inggris sebagai akibat pertempuran tanggal 28 sampai dengan 30 Oktober 1945. Selanjutnya, Panglima Inggris itu mengatakan dalam suratnya bahwa mereka akan mengambil alih lapangan

terbang Morokrembangan dengan alasan bahwa lapangan terbang tersebut telah diduduki oleh pasukan Indonesia dan satuan tank nya telah mengambil posisi siap tempur.

Ultimatum itu ternyata tidak ditaati oleh rakyat Surabaya. Rakyat Surabaya merasakan ultimatum itu sebagai penghinaan, maka tidak dihiraukan. Akhirnya pertempuran berkobar di Surabaya. Inggris mengerahkan semua kekuatan yang dimilikinya. Pada tanggal 10 November 1945, sungguh terjadi pertempuran sengit di Surabaya. Salah satu tokoh pemuda, yaitu Sutomo (Bung Tomo) telah mendirikan Radio Pemberontakan, untuk mengobarkan semangat juang arek-arek Surabaya. Pada saat terjadi pertempuran di Surabaya, Bung Tomo berhasil memimpin dan mengendalikan kekuatan rakyat melalui pidato-pidatonya. Di dalam pidatonya melalui radio yang begitu berapi-api dan selalu dimulai dan diakhiri dengan bacaan takbir, "Allahu Akbar". Tokoh lain, misalnya Ktut Tantri, yakni wanita Amerika yang juga aktif dalam mengumandangkan pidato-pidato revolusinya dalam bahasa Inggris melalui Radio Pemberontakan Bung Tomo. Sungkono sebagai Komandan Pertahanan Kota, pada tanggal 9 November 1945 pukul 17.00 mengundang semua unsur kekuatan rakyat, yang terdiri dari Komandan TKR, PRI, BPRI, Tentara Pelajar, Polisi Istimewa, BBI, PTKR, dan TKR Laut untuk berkumpul di Markas Pregolan 4. Kota Surabaya dibagi dalam 3 sektor pertahanan, meliputi Sektor Barat, Tengah dan Timur. Sektor Barat dipimpin oleh Kunkiyat, Sektor Tengah antara lain dipimpin antara lain Marhadi, sedangkan Sektor Timur dipimpin oleh Kadim Prawirodiarjo. Sementara itu Sukarno membakar semangat juang rakyat lewat radio. Sesudah batas waktu ultimatum habis,

keadaan semakin eksplosif. Kontak senjata pertama terjadi di Perak, yang berlangsung sampai jam 18.00. Inggris berhasil menguasai garis pertahanan pertama. Gerakan pasukan Inggris disertai dengan pengeboman yang ditujukan pada sasaran yang diperkirakan menjadi tempat pemusatan pemuda. Surabaya yang telah digempur oleh Inggris berhasil dipertahankan oleh para pemuda hampir 3 minggu lamanya. Sektor demi sektor dipertahankan secara gigih, walaupun pihak Inggris menggunakan senjata-senjata modern dan berat. Pertempuran yang terakhir terjadi di Gunungsari pada 28 November 1945, namun perlawanan secara sporadis masih dilakukan. Markas pertahanan Surabaya dipindahkan ke desa yang terkenal dengan sebutan Markas Kali. Menurut pusat sejarah dan tradisi ABRI (1998: 217), dinamakan Markas Kali karena letaknya di pinggir Kali Brantas atau Kali Surabaya. Kejadian ini merupakan sebuah lambang keberanian dan kebulatan tekad dalam mempertahankan kemerdekaan dan membela Tanah Air Indonesia dari segala bentuk penjajahan. Pertempuran di Surabaya telah menunjukkan begitu heroiknya para pejuang kita untuk melawan kekuatan asing.

Rakyat Surabaya tidak pernah mengenal kata menyerah, meski mereka sedang dilumat oleh kombinasi serangan darat, laut, dan udara. Menurut Maeswara (2010: 55), pihak Inggris menduga bahwa perlawanan rakyat Indonesia di Surabaya bisa ditaklukan dalam tempo 3 hari saja, dengan mengerahkan persenjataan modern yang lengkap, termasuk pesawat terbang, kapal perang, tank, dan kendaraan lapis baja yang cukup banyak. Tetapi rupanya hal itu salah perkiraan.

Peristiwa ini kemudian selalu diperingati rakyat Indonesia dengan hati duka karena korban jatuh begitu besar, tetapi dengan perasaan bangga karena rakyat

Surabaya telah membuktikan kehormatan dan harga diri mereka. Maka, hanya setahun setelah pertempuran, pemerintah Republik Indonesia menetakannya sebagai Hari Pahlawan (Alwi, 2012:x).

### **c.) Tokoh-tokoh dalam Pertempuran Surabaya 10 November 1945**

Dalam pertempuran hebat dan heroik itu sangat banyak sekali tokoh yang terlibat. Tokoh-tokoh itu diantaranya ada Bung Tomo, Hariyono hingga K.H Hasyim Asy'ari. Pertempuran Surabaya 10 November 1945 ini menjadi salah satu catatan sejarah Indonesia sehingga untuk mengenangnya setiap tanggal 10 November di peringati sebagai hari Pahlawan. Dalam buku yang berjudul "Pertempuran Surabaya 10 November 1945" karya Des Alwi di sebutkan mengenai beberapa kesulitan pasukan Republik Indonesia saat bertempur di Surabaya. Menurut Alwi (2012:426-427), ada beberapa kesulitan pasukan Republik dalam pertempuran Surabaya, selain persoalan klasik bahwa pasukan Republik bukanlah tentara professional, juga karena kurangnya pengalaman dan minimnya persenjataan. Situasi tersebut semakin diperburuk oleh tiga faktor.

Pertama, keharusan untuk menghadapi aksi mata-mata musuh. Sehingga sambil bertempur, pasukan kita terpaksa harus selalu melakukan pembersihan terus-menerus di garis belakang. Kedua, kekurangan logistik dan lemahnya sistem komunikasi. Hal ini dialami merata oleh para pejuang yang sedang bertempur dan induk pasukan masing-masing, karena umumnya, markas mereka sudah bergeser ke luar kota. Ketiga, pasukan Republik belum memiliki pengalaman untuk melakukan gerilya. Dengan

demikian, sejak pertahanan Surabaya harus ditinggalkan secara fundamental bentuk pertempuran harus berubah.

Tokoh-tokoh yang ikut dalam perjuangan pertempuran Surabaya 10 November 1945, sangat memiliki jiwa nasionalisme yang sangat tinggi. Karena perjuangan rakyat Surabaya dalam mempertahankan proklamasi kemerdekaan Indonesia tidak dapat dipandang sebelah mata. Tokoh-tokoh itu diantaranya:

1. Bung Tomo

Bisa dibilang bung Tomo atau Sutomo adalah ikon dari pertempuran Surabaya 10 November 1945. Ketika ingat pertempuran Surabaya maka tokoh yang pertama kali diingat adalah bung Tomo. Seseorang yang memiliki semangat juang yang sangat tinggi. Semangatnya selalu beliau tularkan melalui siaran radio, dimana dalam radio itu selalu terucap “Allahu Akbar!, Allahu Akbar!”, dan hal itu juga yang membakar semangat rakyat Surabaya. Menurut Rahata (2019: 17), Bung Tomo mendirikan radio pemberontakan untuk mengobarkan semangat juang arek-arek Surabaya. Bung Tomo juga memimpin dan mengendalikan kekuatan rakyat Surabaya melalui pidato-pidatonya.

2. Hariyono dan Kusno Wibowo

Kedua nama ini mungkin terdengar asing bagi beberapa orang. Tapi, peran mereka cukup penting pada waktu itu. Pertempuran Surabaya 10 November 1945 salah satunya dilatarbelakangi oleh pengibaran bendera Belanda di Hotel Yamato. Hariyono dan Kusno Wibowo dengan sigap menurunkan bendera Belanda dan merobek bagian birunya. Kemudian mengereknya kembali sebagai bendera merah putih.

### 3. K.H Hasyim Asy'ari

Tak hanya dari kalangan rakyat biasa saja tetapi pertempuran Surabaya juga diikuti oleh para santri. KH. Hasyim Asy'ari beserta kyai-kyai pesantren lainnya mengerahkan santri-santri mereka dan masyarakat sipil sebagai milisi perlawanan. Awalnya pertempuran Surabaya 10 November 1945 ini berlangsung secara spontan dan tidak terkoordinasi, akan tetapi makin hari pertempuran ini makin teratur.

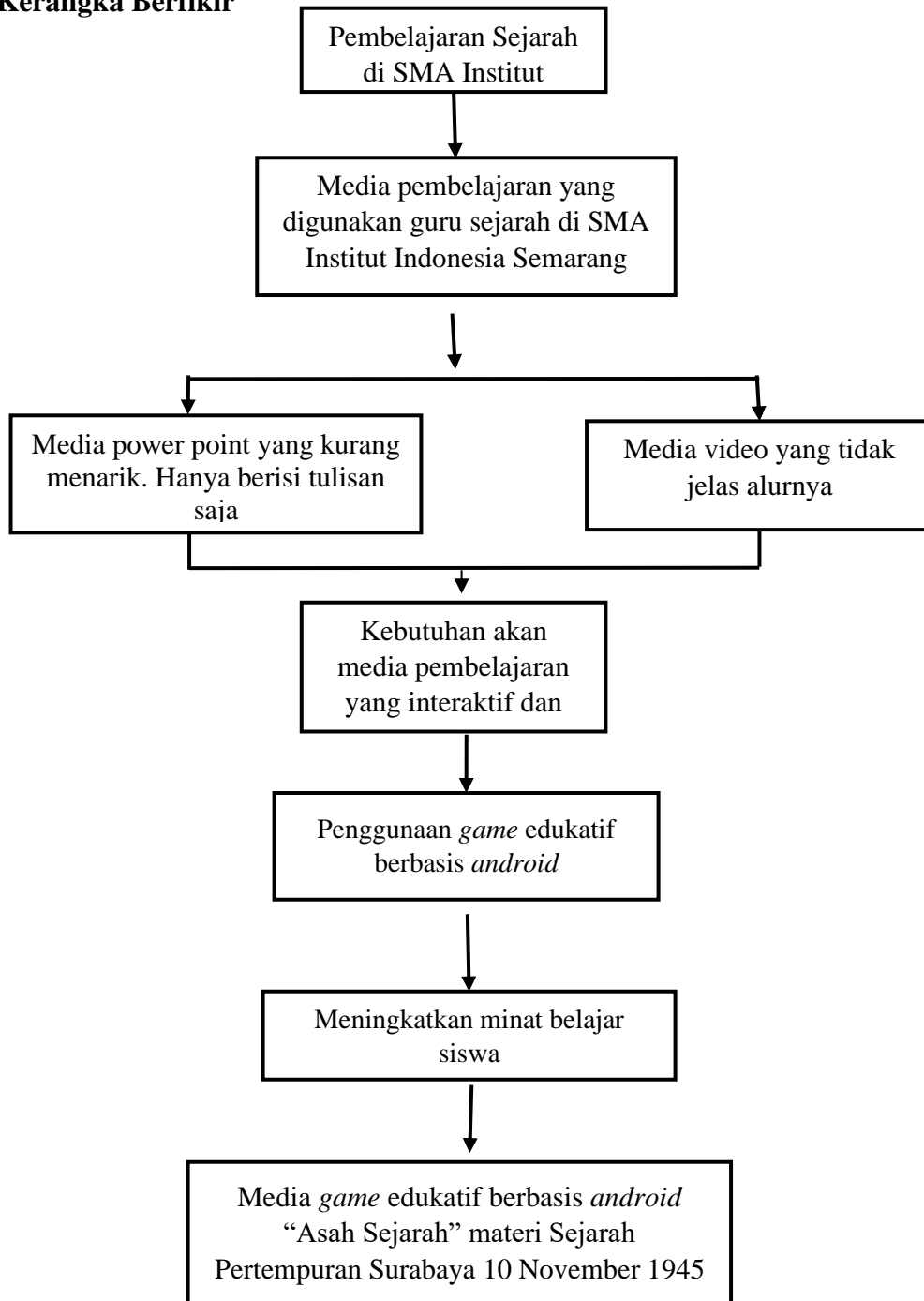
Selain ketiga tokoh diatas masih banyak tokoh-tokoh yang ikut terlibat dalam pertempuran Surabaya 10 November 1945. Perjuangan dalam pertempuran Surabaya 10 November 1945, tak hanya aparat negara atau dalam artian para tentara dan rakyat sipil yang berjuang, tetapi juga para santri ikut berjuang dalam pertempuran Surabaya 10 November 1945. Para santri tersebut tergabung dalam sebuah laskar yang bernama laskar Hizbullah. Laskar Hizbullah adalah sebuah laskar yang terdiri dari pemuda-pemuda islam dan para santri pondok pesantren yang telah memiliki andil besar dalam upaya mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia. Tak hanya santri, tetapi para kyai juga ikut berperan serta dalam pertempuran Surabaya 10 November 1945. Menurut Sutarmin (2017: 114), semangat pemuda bangkit ketika mengetahui bahwa para ulama juga ikut terjun langsung ke medan pertempuran bersama mereka. KH. Ridwan, Kyai Ali, Kyai Moh. Sedayu, Kyai Gufron, Kyai Maksu, dan lain-lain saling bahu-membahu membentengi para pemuda. Kyai Maksu bergabung dalam Barisan Pemberontak Republik Indonesia yang dipimpin oleh Bung Tomo. Mereka terus mengeluarkan seruan kepada para pemuda agar membantu pertempuran di Surabaya. Menurut Sutarmin (2017:114-115), para kyai dari Garut, Banten, Bangil, Pasuruan,

Jombang, Malang, Kediri, Madiun, Ponorogo, bahkan Kalimantan dan daerah lain bersama santri-santri mereka juga berbondong-bondong ke Surabaya untuk memperkuat pasukan. Para kyai ini kemudian berkumpul di rumah KH. Yasin di Blauran IV/24 Surabaya. Tempat ini kemudian dikenal dengan nama “Markas Kyai”. Para kyai-kyai tersebut tidak saja mampu membangkitkan semangat juang para pemuda tetapi juga mampu membuat para Laskar Hizbullah mampu melawan senjata-senjata modern.

Karena perjuangan santri yang begitu luar biasa maka, presiden Joko Widodo menetapkan tanggal 22 Oktober 2015 menjadi hari santri. Menurut Mulyaningsih dan Hamidah (2018:1), setelah penetapan Hari Santri pada 22 Oktober 2015 oleh presiden Joko Widodo, kisah-kisah perjuangan ulama-santri yang tergabung dalam Laskar Hizbullah perlu dituliskan ulang dengan perspektif sejarah pengetahuan yang lebih mendalam, karena perjuangannya memiliki peran strategis dalam mempertahankan kemerdekaan.

Banyak sekali pahlawan-pahlawan yang gugur ketika di medan tempur. Dan untuk memperingati itu semua, di Surabaya dibangunlah sebuah Tugu Pahlawan dan juga Museum 10 November, untuk mengenang semua jasa rakyat yang ikut dalam pertempuran terbesar itu. Di dalam Museum 10 November terdapat banyak sekali tokoh-tokoh yang ikut serta dalam pertempuran Surabaya tersebut. Sehingga dengan adanya Tugu Pahlawan dan Museum 10 November ini, mampu membuat kita untuk selalu mengenang semangat dan jasa para rakyat Surabaya yang memperjuangkan kemerdekaan kala itu.

### C. Kerangka Berfikir



Bagan 1. Kerangka Berfikir



Pembelajaran sejarah merupakan proses membantu peserta didik agar memperoleh pengetahuan dan pengalaman atau gambaran masa lalu dan karenanya siswa dapat memahami, mengambil nilai-nilai serta mengaitkan antara masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Proses pembelajaran sejarah sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari luar maupun dari dalam diri peserta didik. Faktor-faktor tersebutlah yang mampu mempengaruhi kualitas belajar peserta didik. Masalah-masalah yang sering ditemui pasti berkaitan dengan cara pengajaran dan minat dari siswa itu sendiri. Proses pembelajaran yang hanya disampaikan secara konvensional atau ceramah tanpa di dukung oleh media yang memadai, menjadikan pembelajaran sejarah menjadi sangat membosankan. Apalagi mengingat bahwa pelajaran sejarah sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk peserta didik.

Sedangkan, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah sangatlah membantu untuk meningkatkan minat siswa. Selain itu juga mampu membuat siswa tidak cepat bosan. Peserta didik menjadi cepat bosan dikarenakan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga terkadang diperlukan media pembelajaran interaktif yang bisa membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dari sebelumnya.

Penggunaan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* ini mampu untuk membuat peserta didik lebih meminati pembelajaran sejarah. Karena dalam pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* ini, mampu membuat siswa menjadi tertarik dan tak melulu membaca buku. Mengingat anak-anak pada zaman sekarang

adalah anak-anak yang tidak bisa terlepas dari *gadget*. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis *game android* ini mampu untuk membuat anak-anak lebih bersemangat lagi ketika belajar sejarah. Dari kerangka diatas maka digambarkan bahwa adanya kekurangan media pembelajaran dalam materi pertempuran Surabaya 10 November 1945. Sehingga, peneliti membuat media pembelajaran interaktif untuk lebih membuat peserta didik paham dengan materi materi pertempuran Surabaya 10 November 1945.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan yang diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan *game* edukatif berbasis *android* “Asah Sejarah” ini dikembangkan melalui lima tahapan dengan pendekatan *ADDIE*, yaitu:
  - a.) *Analysis*, tahap ini merupakan tahapan awal untuk menganalisis kebutuhan awal, analisis kompetensi, dan instruksional. Dimana pada tahap analisis, ditemukan hasil data, 63 siswa merupakan penggunaan *smartphone*, dimana 60 diantaranya menggunakan sistem android. SMA Institut Indonesia Semarang melaksanakan pembelajaran berbasis kurikulum 2013 (K13).
  - b.) *Design*, ditahap desain ini, peneliti merancang konsep *game* tebak kata atau asah sejarah. Mulai dari desain *background*, animasi hingga petunjuk penggunaan *game* secara sederhana. Selain itu juga peneliti menyusun soal untuk *game* tebak kata dan juga soal evaluasi. Setelah menyusun soal, peneliti membuat kunci jawaban yang sesuai dengan soal yang tersedia.
  - c.) *Development*, tahap ini merupakan tahapan pengembangan. Dimana dalam tahap ini, *game* edukatif berbasis *android* asah sejarah di buat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi dan *software* yaitu Adobe Flash. Pembuatan media mencakup 6 tahapan yaitu, pembuatan desain gambar di aplikasi adobe flash,

pembuatan background sesuai dengan tema pembelajaran anak, pembuatan desain karakter khas pada aplikasi, memasukkan materi dan soal kuis, pengkodean dengan bahasa *Actionscript 3.0* dan menambahkan suara dan animasi pada aplikasi. Setelah pembuatan *game* selesai, *game* ini kemudian mendapatkan validasi dari ahli/pakar, validasi terdiri dari 2 tahap yaitu tahap 1 dan 2.

- d.) *Implementation*, *game* edukatif “Asah Sejarah” ini diimplementasikan pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 3. Saat pemberian materi masih berlangsung, siswa terlihat tidak sabar untuk segera memainkan *game*. Kemudian, setelah siswa berhasil menginstal *game*, siswa langsung antusias memainkan *game* tebak kata dan mengerjakan soal evaluasi yang ada pada *game* yang sama.
  - e.) *Evaluation*, tahap evaluasi merupakan tahap terakhir. Dimana setelah siswa bermain *game*, siswa akan diberikan angket yang berisi 20 instrumen pertanyaan dan pernyataan. Hal ini bertujuan agar mengetahui respon dan penilaian siswa terhadap *game* edukatif “Asah Sejarah”.
2. Pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android menggunakan *Adobe Flash* merupakan yang penggunaannya bisa dilakukan secara *offline*. Pengembangan media ini melalui dua tahap validasi, dimana tahap validasi tersebut dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pada validasi tahap pertama, media *game* edukatif berbasis android mendapatkan presentase 76% dengan kategori “Baik”, kemudian pada validasi tahap II, media *game* edukatif berbasis android mendapatkan presentase sebesar 87% dengan kategori “Baik”.

Selain itu, hasil validasi dari siswa mendapatkan presentase sebesar 81% dengan kategori “Baik”.

3. Media pembelajaran *game* edukatif berbasis android “Asah Sejarah” mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dan membuat siswa menjadi paham mengenai materi Sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945.
4. Media pembelajaran *game* edukatif berbasis *android* “Asah Sejarah” layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah materi Pertempuran Surabaya 10 November 1945.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, dan juga berdasarkan hasil yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Waktu pengembangan *game* edukatif berbasis android ini dapat diperpanjang dengan model penelitian ADDIE yang berlaku, mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi. Sehingga penelitian yang dikembangkan bisa lebih maksimal lagi.
2. *Game* edukatif berbasis android ini nantinya diharapkan tidak hanya memuat materi sejarah pertempuran Surabaya 10 November 1945, tetapi bisa di variasikan dengan materi-materi sejarah yang lain.
3. Untuk pengembangan selanjutnya, media *game* edukatif berbasis *android* bisa lebih dikembangkan menjadi animasi 2D (dua dimensi), agar lebih menarik perhatian siswa.

4. Penelitian ini hanya dikonstruksi untuk meningkatkan minat belajar siswa untuk mencintai sejarah. Dan konstruksi soalnya belum dirancang untuk berfikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skill*). Sehingga terbuka peluang untuk peneliti selanjutnya mengembangkan game ke arah soal yang tingkat tinggi (*HOTS*).
5. Media game edukatif “Asah Sejarah” hanya sebagai media selingan untuk pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar, sehingga terbuka kesempatan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media game edukatif ini menjadi media yang utama untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
6. Guru harus mengikuti perkembangan IT yang ada agar bisa mengembangkan game edukatif yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Tsabit Azinar. 2010. *Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Pra Sejarah*. Jurnal Paramita. No. 1. Hal. 105-115
- Alwi, Des. 2012. *Pertempuran Surabaya November 1945*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Atno. 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Dengan Media VCD Pembelajaran*. Jurnal Paramita. No. 1. Hal. 92-104
- Darmawan, Deni. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Daryanto, dan Syaiful Karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Feriatna, Troynanda dkk. 2017. *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMA Kelas X*. Jurnal LEMMA. No. 1. Hal. 65-75
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Kadir, Abdul. 2013. *From Zero to a Pro-Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Kusumaningrum, Triana. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Maeswara, Garda. 2010. *Sejarah Revolusi Indonesia 1945-1956 (Perjuangan Bersenjata dan Diplomasi untuk Mempertahankan Kemerdekaan)*. Yogyakarta: NARASI
- Munib, Akhmad. Dkk. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Poesponegoro, Marwati Djoened dan Nugroho Notosusanto. 1993. *Indonesia dalam Arus Sejarah Jilid VI*. Jakarta: Balai Pustaka

- Poesponegoro, Marwati Djoened. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia Zaman Jepang dan Zaman Republik*. Edisi Pemutakhiran. Jakarta: Balai Pustaka
- Putra, Ditto Rahmawan. 2016. *Pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahata, Ringo. 2019. *Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia*. Kalimantan Barat: Maraga Borneo Tarigas
- Rahadi, Muhammad Rizky dkk. 2016. *Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. No. 1. Hal. 44-49
- Ramadhani, Anis. 2013. *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kir Direction
- Rianingtias, Okta. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Tim ahli cagar budaya Kota Surabaya. 2018. *Pasak Sejarah Indonesia Kekinian Surabaya 10 November 1945*. Surabaya: Bagian Hubungan Masyarakat Pemerintah Kota Surabaya
- Utomo, Cahyo Budi. 2015. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sejarah Berorientasi Metakognitif Jenjang SMA*. *Jurnal Paramita*. No. 1. Hal. 135-144.
- Wahono, Romi Satrio. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> (diunduh pada: 20 Februari 2020)
- Wismulyani, Endar. 2018. *Revolusi Kemerdekaan Indonesia*. Klaten: Cempaka Putih