

Aplikasi Android Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Multikultural Untuk Meningkatkan *Historical empathy* Siswa SMA N 2 Kota Metro

Sumargono¹, Suparman Arif²

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

E-mail: Sumargono.1988@fkip.unila.ac.id

Abstract – *The purpose of this research is to develop history learning media that meets the needs of students in the region by combining science and technology. One of them is an interactive android application as a multicultural history learning medium to increase students' historical empathy. The research method used is a research and development (R&D) method adapted and modified by Borg&Gall. The procedure of the work steps in the research includes; 1) preliminary study; 2) media development; 3) implementation of media use; 4) Product effectiveness test. The product effectiveness test is carried out by experimental method. Based on the analysis of the results of the effectiveness test, the post test results of the experimental class (using the developed module) were higher than that of the control class (using PPT). This statement is evidenced based on data from the results of SPSS 16 analysis which is known to be significant at $0.000 < 0.05$ which means that there is a significant difference between the experimental class and the control class after being treated. Because the average score of the historical empathy attitude test of the experimental class (the group that was subjected to the developed media) = $72.57 >$ the average score of the historical empathy attitude test of the control class (the group that was subjected to PPT media) = 66.90 , it can be concluded that The media developed is effective in increasing students' historical empathy attitudes. The description above proves that the interactive android application media product as a multicultural history learning media developed is effective in increasing students' historical empathy attitudes.*

Keywords: *Android Media, Multicultural, History Learning*

Abstrak – Tujuan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran sejarah yang sesuai kebutuhan siswa di daerah dengan memadukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multikultural untuk meningkatkan historical empathy siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D) yang diadaptasi dan dimodifikasi Borg&Gall. Prosedur langkah kerja dalam penelitian meliputi; 1) studi pendahuluan; 2) pengembangan media; 3) implementasi penggunaan media; 4) uji efektivitas produk. Uji efektivitas produk dilakukan dengan metode eksperimen. Berdasarkan analisis hasil uji

kefektifan, hasil post test kelas eksperimen (menggunakan modul yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan media PPT). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan data dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Karena rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media yang dikembangkan) = $72,57 >$ rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas kontrol (kelompok yang dikenai media PPT) = $66,90$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap *historical empathy* peserta didik. Uraian tersebut diatas membuktikan bahwa produk media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multikultural yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap *historical empathy* siswa.

Kata Kunci: Media Android, Multikultur, Pembelajaran Sejarah

 © 2024. JIPS; published by Jurusan IPS, FKIP Unila.. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 License.

The article is published with Open Access at <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jips>

1. PENDAHULUAN

Sejarah sebagai sebuah ilmu yang banyak kembali mengingat tentang kejayaan masa lalu, tidak hanya difungsikan sebagai momen nostalgia untuk kembali pada romansa kejayaan masa lalu (Husna, 2021). Berkaitan dengan hal tersebut, sejarah juga merupakan salah satu mata pelajaran yang penting pada tingkatan sekolah menengah atas. Pembelajaran Sejarah dapat dijadikan sebagai alat pembentukan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme, karena peristiwa-peristiwa masa lampau memiliki banyak sekali kandungan maknanya. Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di

masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan, dan intelektual (Handy, 2021; O'brien, 2006). Hal inilah yang membuat pembelajaran sejarah begitu penting. Kochhar (Kustono & Minandar, 2017) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah dapat membantu melatih siswa menjadi warga negara yang terampil, cerdas dan berguna. Pembelajaran sejarah melatih kemampuan mental siswa seperti berpikir kritis, dan menyimpan ingatan dan imajinasi. Maka, informasi-informasi sejarah disampaikan di kelas menjadi kekuatan kolektif membangun sikap nasionalisme dan patriotisme dalam diri peserta didik.

Namun, realitanya masih banyak ditemui materi-materi pembelajaran sejarah saat ini, masih bersifat nasional dan masih belum menyentuh unsur-unsur kelokalan terutama yang berkaitan dengan keberagaman dalam masyarakat. Wiyanarti dkk. (2020) mengatakan siswa tidak memperoleh banyak unsur kebaruan selain pengulangan kisah-kisah berdasarkan versi yang sudah dikenal orang, general dan dangkal. Padahal, dunia disekitarnya sedang bergerak cepat dari masa lalu itu. Termasuk juga peninggalan-peninggalan sejarah lokal yang tetap relevan dengan materi-materi sejarah yang telah ada, seperti sejarah masyarakat itu sendiri yang bisa digunakan pemanfaatan dalam pembelajaran sejarah sehingga dapat memunculkan *historical empathy* pada diri siswa. Dengan tumbuhnya *historical empathy* mendorong individu dalam memahami dan merasakan, peka, peduli terhadap sejarah lokal (Yilmaz, 2007; Perrotta, 2016).

Masalah yang sering kali terjadi dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah salah satunya adalah minim dan kurang kreatifnya media pembelajaran yang digunakan karena hanya mengandalkan yang ada di sekolah dengan muatan materi sejarah yang masih terfokus pada ranah nasional belum menyentuh sisi kelokalan dan keberagaman (Mashudy, 2008; Harahap, 2018). Keterbatasan media pembelajaran ini, membuat siswa kurang begitu antusias terhadap pembelajaran sejarah.

Media pembelajaran secara universal dimaknai sebagai berbagai hal yang memiliki tujuan untuk memberikan alternatif bagi pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran dengan mendapatkan atensi penuh dari peserta didik demi memudahkan tercapainya tujuan dalam belajar (Clak

& Mayer, 2023; Reimers & Chung, 2019). Media interaktif dianggap sebagai media pembelajaran yang lebih cocok diterapkan pada abad 21 yang dikombinasikan dengan kemudahan teknologi saat ini. Hakim & Haryudo (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara – cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual. Biasanya media pembelajaran interaktif ini berasal dari program-program komputer dan ponsel (handphone), yang lazim disebut dengan media pembelajaran yang berbasis aplikasi. Interaktifitas dalam multimedia memberikan batasan bahwa pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi. Pengembangan media aplikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran, kini cukup beragam (Arda & Darsikin, 2015). Salah satunya adalah aplikasi android interaktif yang memiliki sistem operasi perangkat berbasis Operating System (OS) Android, merupakan platform terbuka sehingga pengembangan media pembelajaran bisa dijalankan di berbagai perangkat Mobile and Internet Devices (MID) (Abildinoya et al, 2016; Amirullah & Susilo, 2018; Muzayyanna et al, 2018; Almisreb et al, 2019). Sifatnya yang terbuka (open source), sistem android memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan aplikasi di dalamnya salah satu strategi untuk memanfaatkan keunggulan itu adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sejarah multikultural berbasis android interaktif sangat diperlukan karena dapat menjadi solusi dalam implementasi media pendidikan multicultural yang diintegrasikan dalam pembelajaran sejarah agar tak menjadi pembelajaran yang monoton dalam penyampaian materi. Selain menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam materi pembelajaran sejarah, pengembangan ini diharapkan mampu mengangkat nilai-nilai keberagaman/multikultural, toleransi dan *historical empathy* pada siswa. Kesadaran akan fleksibilitas dan kompetensi multikultural dapat menimbulkan perasaan sejahtera dan kepuasan hidup, kesiapan untuk terbuka terhadap pengalaman baru, kemampuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi antar pribadi dan komitmen untuk tanggung jawab sosial yang lebih baik (Chalimi, 2023; Naim & Ahmad, 2010). Maka muatan materi pendidikan multikultural sangat penting disampaikan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas yang

selanjutnya akan menimbulkan kesadaran sejarah pada peserta didik dan pelestarian nilai-nilai keberagaman dan sejarah lokal tersebut. Tujuannya agar muncul kesadaran dan rasa toleransi akan menjadi nilai lebih yang dapat meningkatkan *historical empathy* yang ditawarkan oleh media pembelajaran berbasis aplikasi android interaktif yang di desain lebih menarik dalam pembelajaran sejarah multikultural.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android interaktif dalam pembelajaran sejarah multikultural sangat penting dan diperlukan dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran sejarah. Pendidikan multikultural yang juga merupakan bagian dari kearifan lokal yang dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan perilaku kepada peserta didik memiliki wawasan dengan nilai-nilai/aturan berlaku di daerahnya dan mendukung pembangunan nasional. Penggunaan aplikasi android interaktif untuk media pembelajaran sejarah multikultural akan membuat pembelajaran sejarah khususnya menjadi lebih kontekstual, karena kearifan dan sejarah lokal yang berada di sekitar siswa. Media pembelajaran semakin menarik karena disajikan menggunakan aplikasi android yang bersifat interaktif bagi siswa sehingga pembelajaran akan berjalan efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Android Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Multikultural Untuk Meningkatkan *Historical empathy* Siswa SMA N 2 Kota Metro”.

2. METODE

Penelitian ini akan dilakukan melalui penelitian dan pengembangan pendidikan. Dengan demikian, desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall (1983) dan Basri & Sumargono, (2018), yaitu pengembangan produk yang dilakukan meliputi 10 tahapan, yaitu : (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan media, (3) pengembangan produk, (4) uji coba perseorangan, (5) revisi, (6) uji coba kelompok kecil, (7) revisi, (8) uji coba kelompok besar, (9) revisi, dan (10) penyebaran dan pelaporan. Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall tersebut kemudian dalam penelitian ini diadaptasi menjadi 3 tahapan penelitian, yaitu : (1) studi pendahuluan dan pengembangan model (produk); (2) uji coba terbatas yang meliputi validasi ahli dan uji coba skala kecil

terhadap produk berupa prototipe media pembelajaran berbasis aplikasi android interaktif dalam pembelajaran multikultur; dan (3) pengujian pada kelas yang sebenarnya.

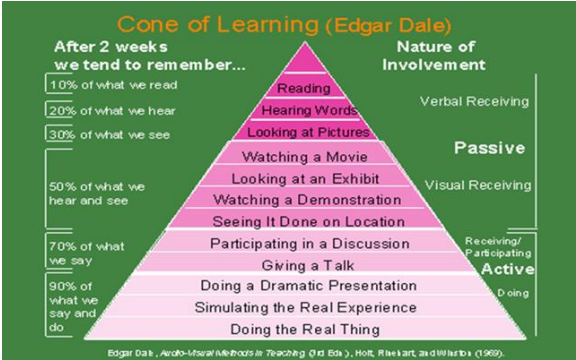
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan dan Pengembangan Produk

Gagasan pengembangan media pembelajaran sejarah lokal yang bermuatan pembelajaran multikultural berbasis android didukung oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah di SMA N 2 Kota Metro. Dari perspektif siswa mengungkapkan bahwa selama pembelajaran guru menjelaskan dengan media power point. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan tersebut, hal ini menimbulkan kebosanan, mengantuk dan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Begitu juga dengan media pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan power point saja pada setiap kali pertemuan, hal ini membuat siswa jenuh dan tidak mempunyai ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Guru mata pelajaran sejarah di SMA N 2 Kota Metro mengatakan perlunya media pembelajaran sejarah khususnya sejarah lokal dalam meningkatkan kecintaan dan pengetahuan siswa terhadap bangunan peninggalan sejarah yang ada di daerahnya. Media pembelajaran mempunyai fungsi penting dalam membantu guru memberikan materi kepada peserta didik, dimana salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan berupa media visualisasi (Puspitarini & Hanif, 2019; Trisiana, 2020; Khusnah et al, 2020).

Permasalahan yang ditemukan pada materi yang ada dalam pelajaran sejarah di SMA N 2 Kota Metro yaitu kurangnya pengenalan sejarah lokal Lampung oleh guru pada proses pembelajaran, sehingga tidak sedikit peserta didik yang belum mengenal sejarah lokal di Kota Metro. Pada proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah ketika memberikan materi kepada peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran sejarah lokal yang bermuatan pembelajaran multikultural berbasis android ini yang digunakan sebagai media dan bahan belajar, selain dapat mengembangkan kognitif dan afektif siswa, melatih siswa untuk dapat belajar mandiri, dan media sejarah lokal yang bermuatan pembelajaran multikultural berbasis android ini diharapkan juga bisa

mengangkat motivasi belajar siswa sehingga mengarah terhadap perbaikan empati sejarah siswa. Pengelompokkan pengalaman belajar berdasarkan pengalaman yang diperoleh peserta didik yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Kerucut pengalaman belajar Edgar Dale (Sari, 2019)

Pengalaman peserta didik dapat dilihat nerdasarkan bentuk kerucut, dimana semakin kebawah patisipasi dan ingatan siswa semakin tinggi. Media pembelajaran visualisasi urban heritage dapat memberikan dampak pengalaman langsung kepada siswa dan kepedulian terhadap peninggalan sehingga siswa dapat lebih mengenal peninggalan-peninggalan sejarah Kota Bandar Lampung. Adapun karakter peserta didik yang terdapat di SMA N 2 Kota Metro antara lain: 1. Di setiap kelas terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan.

2. Keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki siswa berbeda-beda. 3. Pada proses pembelajaran tidak pernah menggunakan media aplikasi berbasis android.

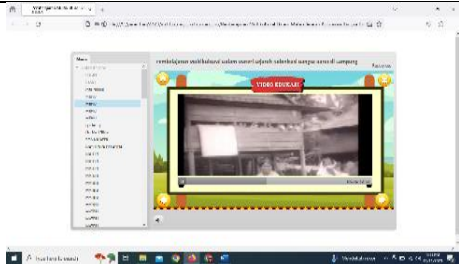
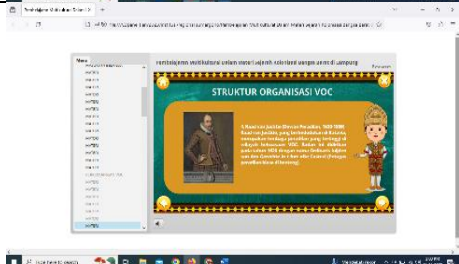
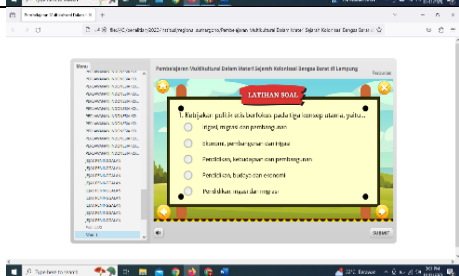
Setelah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dilakukan maka langkah selanjutnya adalah merumuskan capaian pembelajaran dan indikator hasil belajar sejarah. Langkah selanjutnya dari tahap perencanaan adalah merumuskan butir-butir materi, Pada penelitian ini, selain melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media interaktif berbasis android. Kemudian langkah selanjutnya dalam tahap perencanaan adalah merumuskan alat pengukuran keberhasilan. Dalam penelitian ini, alat pengukur tingkat keberhasilan siswa terdiri dari instrument tes sikap untuk historical empathy, dan pengisian angket hasil pengamatan/observasi dalam kegiatan pembelajaran, serta menyusun instrumen penilaian untuk para ahli.

Tahap terakhir dari perencanaan pengembangan media pembelajaran sejarah adalah Pembuatan naskah program media. Naskah dibuat berdasarkan materi yang akan diajarkan kepada siswa yang dituangkan dalam bentuk media interaktif android. Selanjutnya setelah tahap perencanaan selesai, dilakukanlah produksi media. Tahap produksi dilakukan dengan memasukkan materi yang telah disusun dalam Storyboard ke dalam komputer.

Berikut adalah tampilan bagian isi materi sejarah Kolonisasi Hindia Belanda di Lampung

Tabel 1. Contoh Isi Bahan Ajar Yang Dikembangkan

No. Frame	Visual	Audio	Keterangan
1		Musik Instrumental	Tampilan cover media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural
2		Musik Instrumental	Tampilan menu media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural

3.		Musik Instrumental	Tampilan video media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural
4.		Musik Instrumental	Tampilan materi media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural
5.		Musik Instrumental	Tampilan evaluasi pembelajaran media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural

Uji Coba Terbatas: Validasi Ahli

Pada tahap ini terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media, juga uji keefektifan produk yang dikembangkan. Validasi dan uji coba digunakan sebagai pertimbangan kelayakan media pembelajaran sejarah multikultural.

Penilaian Ahli Materi

Ahli materi dalam media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang dikembangkan adalah Ibu Novi Arisanti S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA N 2 Kota Metro. Hasil validasi dari ahli materi pada media pembelajaran ini untuk penilaian aspek kelayakan isi mendapatkan keseluruhan nilai 25 dengan rerata 5 yang dikategorikan sangat baik, penilaian kelayakan aspek kebahasaan mendapatkan nilai 24 dengan rerata 4,8 yang dikategorikan sangat baik, penilaian kelayakan aspek penyajian mendapatkan total nilai 35 dengan rerata 5 yang dikategorikan sangat baik, dan penilaian aspek kegrafisan media mendapatkan nilai 15 dengan rerata 4,67 yang dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan penilaian ahli materi pada media yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat baik

sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran setelah diperbaiki dengan masukan dari ahli materi berupa perlu adanya penyesuaian suara musik dengan kebutuhan agar tidak selalu hidup terus ketika aplikasi media sedang digunakan dan pemberian nama secara khusus pada hasil media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang sudah dikembangkan agar lebih menarik.

Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Ahli media yang melakukan validasi atau evaluasi atas produk media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang dikembangkan adalah Bapak Yusuf Perdana, S.Pd., M.Pd. dosen prodi Pendidikan Sejarah Fakultas FKIP Universitas Lampung. Hasil validasi dari ahli media pada media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural ini untuk penilaian aspek kebahasaan mendapatkan nilai 23 dengan rerata 4,6 yang dikategorikan sangat baik, penilaian kelayakan aspek penyajian mendapatkan nilai 34 dengan rerata 4,85 yang dikategorikan sangat baik, penilaian kelayakan aspek kegrafisan mendapatkan nilai 14 dengan rerata 4,67 yang dikategorikan sangat baik. Secara keseluruhan penilai ahli media aplikasi

android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural ini yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat baik sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran setelah diperbaiki dengan masukan dari ahli media berupa perlu adanya perbaikan pada pemilihan fitur-fitur navigasi ditempatkan pada posisi yang sama pada tiap slide agar lebih menarik.

Efektivitas Media Aplikasi Android Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Multicultural Dalam Meningkatkan Historical Empathy Peserta Didik di SMA N 2 Kota Metro

Uji keefektifan media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang telah dikembangkan adalah dengan melakukan tes skala sikap *historical empathy* yang melibatkan dua kelas. Kelas pertama disebut kelas eksperimen, menggunakan media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang dikembangkan yaitu pada kelas XI 1. Kelas kedua disebut kelas kontrol, kelas yang menggunakan media pembelajaran PPT yaitu pada kelas XI 2. Pengujian ini menggunakan soal untuk tes sikap *historical empathy* sebanyak 23 butir yang dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2023. Data hasil uji sikap *historical empathy* pada peserta didik dapat diketahui bahwa rata-rata skor uji sikap *historical empathy* kelas eksperimen adalah 62,78 pada pre tes dan post tesnya 72,57. Sedangkan jika dilihat dari kelas kontrol menunjukkan nilai pre tes adalah 62,03 dan nilai post tesnya 66,90.

Untuk membuktikan efektifitas pemanfaatan produk media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang dikembangkan dalam meningkatkan *historical empathy* peserta didik maka dilakukan uji t. Berikut hasil perhitungan uji t tes:

Uji Kesetaraan

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the Matching Only pra test-post test control group design*. Konsekuensi dari penggunaan rancangan ini adalah kedua kelompok yang dibandingkan secara statistik harus dalam kondisi yang sama sebelum perlakuan (treatment) diberikan. Untuk mengetahui keadaan awal sebelum perlakuan diberikan (antara kelas eksperimen dan kelas kontrol), dilakukan pemberian pra tes kepada dua kelompok subyek yang akan diberi perlakuan itu. Secara ringkas, hasil pengolahan komputer SPSS

Versi 22.0 terhadap data pra test disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Kesetaraan

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Kesadaran Sejarah	Equal variances assumed	.082	.776	.331	64	.742	.75758	2.29097	-3.81917 5.33432
	Equal variances not assumed			.331	63.509	.742	.75758	2.29097	-3.81985 5.33501

Dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada $0,776 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan jadi sampel dapat digunakan untuk eksperimen penelitian.

Uji Pra Syarat Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji-t. Uji ini dilakukan pada suatu variabel yang memiliki dua atau lebih kelompok data. Jadi pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah tiap-tiap kelompok data berasal dari populasi normal atau tidak (Priyatno, 2008). Penelitian ini menggunakan uji normalitas data dan varians menggunakan uji One Sample Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 (Priyatno, 2008). Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.70651143
Most Extreme Differences	Absolute	.067
	Positive	.066
	Negative	-.067
Test Statistic		.067
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, hasil belajar menunjukkan taraf signifikansi 0,200 yang berarti lebih besar dari α ($p > 0,05$), sehingga data tersebut dapat disimpulkan memiliki distribusi normal atau memiliki sebaran data yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varians populasi sama atau tidak. Uji ini juga merupakan syarat penggunaan uji-t, jika varians populasi tidak sama maka uji-t tidak dapat digunakan sebagai alat analisis. Hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Uji Kesetaraan			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.082	1	64	.776

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa sampel memiliki taraf signifikansi $0,082 > 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sampel hasil belajar dari populasi mempunyai varians yang sama (homogen).

Uji Hipotesis

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah the Matching Only pra test-post test control group design. Penggunaan rancangan ini adalah untuk melihat hasil kedua kelompok yang dibandingkan secara statistik dalam kondisi yang akhir setelah perlakuan (treatment) diberikan. Untuk mengetahui keadaan akhir setelah perlakuan diberikan, dilakukan pemberian post tes kepada dua kelompok subyek yang diberi perlakuan yang berbeda. Uji Hipotesis pada penelitian ini menggunakan menggunakan Uji-t. Hasil uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS versi 22.0 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.822	.368	3.102	64	.003	5.66667	1.82698	2.01685 9.31649
	Equal variances not assumed			3.102	62.888	.003	5.66667	1.82698	2.01561 9.31773

Dari hasil SPSS 22.0 diketahui signifikan data adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan.

Karena rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media yang dikembangkan) = 72,57 > rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas kontrol (kelompok yang dikenai media PPT) = 66,90 sehingga dapat

disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap *historical empathy* siswa.

Desimininasi

Aplikasi android sebagaim media pembelajaran sejarah multikultural Kota Bandar Lampung yang telah berhasil dikembangkan, selanjtunya akan disebarakan atau dessiminate. Media pengembangan yang sudah jadi akan di upload di YouTube agar lebih mudah di akses. Penyebaran telah dilakukan dengan memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan Facebook, selai itu juga media dibagikan melalui WhatsApp kepada siswa SMA N 2 Kota Metro, Mahasiswa Universitas Lampung, AGSI Lampung dan MGMP Guru Sejarah Kota Metro.

Pembelajaran sejarah lokal di sekolah belum diterapkan secara maksimal, dengan ini diperlukan adanya pendekatan sejarah yang berbasis kelokalitas untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam berjalanya pembelajaran, karena itulah harus dilakukan suatu pengembangan terhadap media pembelajaran yang akan menujung terjadinya proses pembelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : (1) Penggunaan media yang kurang tepat dengan karakteristik lingkungan tempat tinggal siswa berdampak pada pembelajaran sejarah lokal yang membosankan bagi siswa yang berdampak terhadap *historical empathy* yang rendah; (2) Pengembangan media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multikultural dilakukan melalui prosedur pengembangan yang terdiri tahapan perencanaan, produksi produk media pembelajaran dan validasi ahli; (3) Hasil validasi secara keseluruhan menyatakan bahwa produk media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multikultural untuk meningkatkan *historical empathy* yang dikembangkan layak untuk diproduksi dan dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah lokal; (4) Uji implementasi produk media pembelajaran sejarah lokal bermuatan multikultural membawa peningkatan dalam sikap *historical empathy*. Berdasarkan analisis hasil uji keefektifan, hasil post test kelas eksperimen (menggunakan modul yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan media PPT). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan data dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan.

Karena rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media yang dikembangkan) = 72,57 > rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas kontrol (kelompok yang dikenai media PPT) = 66,90 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap *historical empathy* peserta didik. Uraian tersebut diatas membuktikan bahwa produk media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap *historical empathy* siswa.

4. SIMPULAN

Pembelajaran sejarah lokal di sekolah belum diterapkan secara maksimal, dengan ini diperlukan adanya pendekatan sejarah yang berbasis kelokalitas untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam berjalanya pembelajaran, karena itulah harus dilakukan suatu pengembangan terhadap media pembelajaran yang akan menunjang terjadinya proses pembelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : (1) Penggunaan media yang kurang tepat dengan karakteristik lingkungan tempat tinggal siswa berdampak pada pembelajaran sejarah lokal yang membosankan bagi siswa yang berdampak terhadap *historical empathy* yang rendah; (2) Pengembangan media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multikultural dilakukan melalui prosedur pengembangan yang terdiri tahapan perencanaan, produksi produk media pembelajaran dan validasi ahli; (3) Hasil validasi secara keseluruhan menyatakan bahwa produk media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multikultural untuk meningkatkan *historical empathy* yang dikembangkan layak untuk diproduksi dan dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah lokal; (4) Uji implementasi produk media pembelajaran sejarah lokal bermuatan multikultural membawa peningkatan dalam sikap *historical empathy*. Berdasarkan analisis hasil uji keefektifan, hasil post test kelas eksperimen (menggunakan modul yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan media PPT). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan data dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Karena rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas

eksperimen (kelompok yang dikenai media yang dikembangkan) = 72,57 > rerata nilai tes sikap *historical empathy* kelas kontrol (kelompok yang dikenai media PPT) = 66,90 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap *historical empathy* peserta didik. Uraian tersebut diatas membuktikan bahwa produk media aplikasi android interaktif sebagai media pembelajaran sejarah multicultural yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap *historical empathy* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abildinova, G. M., Alzhanov, A. K., Ospanova, N. N., Taybaldieva, Z., Baigojanova, D. S., & Pashovkin, N. O. (2016). Developing a Mobile Application" Educational Process Remote Management System" on the Android Operating System. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5128-5145.
- Almisreb, A., Mulalić, H. H., Mučibabić, N., & Numanović, R. (2019). A review on mobile operating systems and application development platforms. *Sustainable Engineering and Innovation*, 1(1), 49-56.
- Amirullah, G., & Susilo. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *Wacana Akademik*, 2(1).
- Arda, S. S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69-77.
- Assante Perrotta, K. A. (2016). *Buku More than a Feeling: A Study on Conditions that Promote Historical empathy in Middle and Secondary Social Studies Classes with*. The Elizabeth Jennings Project.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Graha Ilmu.
- Chalimi, I. R. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multikultural Pada Mata Pelajaran Sejarah. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan*.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. *John Wiley & sons*.
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi

- Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 15–21.
- Handy, M. R. N. (2021). Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Historical Awareness dan Sikap Nasionalisme Pada Peserta Didik. Prabayaksa: *Journal of History Education*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.2196>
- Harahap, K. A. H. (2018). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar Negeri 097523 Perumnas Batu Vi Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Husna, L. A. (2021). *Historical empathy* Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta. HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 4(1), 67–78. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.28297>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.
- Kustono, Y., & Minandar, F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa. Sosial Horizon: *Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1).
- Mashudy, M. (2008). Penerapan strategi pembelajaran kontekstual teaching and learning (CTL) dalam pendidikan agama Islam di SLTP Negeri 2 Pujon (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Muzayyanna Zatulifa, M. Z., Riswandi, R., Fitriawan, H., & Akla, A. (2018). Application Based Android as A Development Of English Learning Media. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 8(4), 66–72.
- Naim, N., & Ahmad, S. (2010). Pendidikan Multikultural, Konsep, dan Aplikasi. Ar Ruzz Media.
- O'brien, P. (2006). Historiographical traditions and modern imperatives for the restoration of global history. *Journal of global history*, 1(1), 3–39.
- Priyatno, D. (2008). *Mandiri Belajar SPSS-Bagi Mahasiswa dan Umum*. MediaKom.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Reimers, F. M., & Chung, C. K. (Eds.). (2019). *Teaching and learning for the twenty-first century: Educational goals, policies, and curricula from six nations*. Harvard education press.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Wiyanarti, E., Supriyatna, N., & Winarti, N. (2020). Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Yang Kontekstual. FACTUM: *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 67–74.
- Yilmaz, K. (2007). *Historical empathy and its implications for classroom practices in schools*. *History Teacher*. 40(3), 331–337. [26]