

ENSIKLOPEDIA TOKOH-TOKOH PEJUANG LAMPUNG BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER BERBASIS ANDROID

Heru Apri Saputra¹ dan Kuswono²

^{1,2} Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

Email: heruapri50@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an encyclopedia of Lampung warrior figures and describe their feasibility. The feasibility test was carried out at Metro 6 Public High School. The study uses a research and development (R&D) method adapted from the Sugiyono Level 1 model (produces a design but does not test). Stages of research that is analyzing the potential or problem, gathering information through observation, in-depth interviews, document collection, product design, media validation, media improvement, and completion of the encyclopedia product Lampung hero figures. The results of the study are the learning media encyclopedia of Lampung warrior figures designed in accordance with the 2013 curriculum and BC curriculum in the subject of the 20th century Indonesian resistance strategy. The results of media validation for phase 1 were 76% (Eligible) for stage 2 by 93% (Very Eligible), the results obtained from media validation between stage 1 and stage 2 experienced an increase of 17%. Then in the results of the validation of stage 1 material by 80% (Eligible), stage 2 by 90% (Very Eligible), between stage 1 and stage 2 has increased by 10%. And the results of student responses by 90% (Very Eligible). From the results of the validation it can be concluded that the encyclopedia media figures of Lampung warrior deserve to be tested.

Keywords: Learning History, Encyclopedia, Android, Character, Lampung Fighters.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru yang saling bertukar informasi. Pembelajaran adalah sebuah bantuan yang diberikan oleh guru dengan cara menyampaikan sebuah informasi atau ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Menurut (Hamdani, 2011:72) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antar siswa.

Sejarah memiliki kedudukan terpenting diantara mata pelajaran lainnya yang diajarkan diberbagai tingkat pendidikan. Menurut Kochar (2008:16) "pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mempelajari perilaku manusia secara keseluruhan di masa lalu". Sedangkan menurut Suyono (2013:12) "pembelajaran sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah atas semua yang telah terjadi. Pembelajaran sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dan segala aspeknya yang akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia".

Dari beberapa pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah adalah pengembangan kompetensi untuk berpikir kronologis dan pengetahuan akan peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air dan patriotisme serta belajar dari kesalahan yang terjadi pada masa lalu sehingga tidak mengulangi kesalahan yang sama pada masa kini dan masa depan (Praseyo, A. B., & Hartati, U, 2022).

Pembelajaran sejarah dalam kurikulum pendidikan yang ada, tidak memberikan fokus kajian mengenai sejarah lokal secara khusus, oleh sebab itu peserta didik hanya terfokus pada materi-materi

yang terdapat pada buku paket sejarah dimana buku paket sejarah yang ada tidak memberikan fokus kajian mengenai sejarah lokal secara khusus. Mengenai sejarah lokal menurut Yufer Kusnoto dan Fandri Minandar (2017:129) bahwa:

“Sejarah lokal hanyalah sejarah dari suatu tempat, yang batasan geografisnya dapat pada suatu tempat tinggal suatu bangsa, yang mencakup dua-tiga daerah administratif, dan juga dapat pula suatu kota atau desa”.

Menurut Suharso (2009:6-7) “pembelajaran sejarah lokal sendiri adalah kegiatan dalam rangka pencapaian pengetahuan tentang peristiwa sejarah yang dijadikan sasaran studi dengan mengutamakan proses belajar yang punya sasaran-sasaran khusus yang jelas”. Mengingat pentingnya sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah, maka perlunya untuk memasukkan sejarah lokal dalam setiap pembelajaran.

Namun melihat kondisi di lapangan bahwa pengimplementasian pembelajaran sejarah lokal masih sangat kurang. Media pembelajaran yang tersedia hanya membahas mengenai sejarah nasional Indonesia maupun global, maka dari itu sangat disayangkan ketika sejarah lokal yang dianggap penting belum memiliki media tersendiri yang mengkaji sejarah lokal khususnya sejarah lokal Lampung. Belum banyaknya media yang tersedia tersebut berdampak pada kurangnya pemahaman sejarah lokal dan rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai tokoh/pejuang dari Lampung sehingga berdampak pada rendahnya nilai-nilai karakter peserta didik. Oleh sebab itu sekiranya perlu adanya sebuah media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran sejarah khususnya terhadap sejarah lokal serta menumbuhkan nilai karakter peserta didik.

Nilai karakter adalah sesuatu yang bersifat abstrak yang diharapkan dapat merubah sifat jauh lebih baik serta membentuk karakter atau prilaku seseorang. Nilai karakter menurut Pengembangan Kurikulum Kemendiknas (2010: 10) nilai-nilai karakter berjumlah 18, yaitu : “Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tau, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab”. Adapun nilai karakter yang dapat diambil dan dihayati pada media yang dikembangkan yaitu meningkatkan jiwa patriotisme kepada peserta didik.

Produk yang dikembangkan yaitu ensiklopedia took-tokoh pejuang Lampung berbasis *Android* yang nantinya dapat digunakan peserta didik untuk menambah wawasan, informasi dan meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik. Menurut Trimo Trimo (dalam Elva, 2018:100) mengenai ensiklopedia bahwa “ensiklopedia adalah satu atau serangkaian buku yang sifatnya komprehensif, ia menyajikan semua pengetahuan manusia ataupun semua aspek dalam satu atau beberapa subjek tertentu dari zaman ke zaman dan lazimnya disusun secara alfabetis (walaupun ada pula yang pertama tama disusun menurut topik-topik terlebih dahulu)”. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis media, salah satunya yaitu media komputer/aplikasi. Menurut Satyaputra dan Aritonang (2014:2) tentang *Android*:

“Sebuah sistem operasi yang terdapat di smartphone atau tablet. Sistem operasi yang diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*”.

Peneliti memilih ensiklopedia berbasis *Android* bermateri tokoh-tokoh pejuang Lampung dikarenakan media esiklopedia tersebut akan dikemas dengan menggunakan aplikasi *Android* yang terdapat pada *smartphone* yang dimana pada saat ini hampir setiap siswa tak bisa terlepas dari *smartphone/gadget* maka dari itu peneliti memanfaatkan (*smartphone*) yang sudah ada menjadi media yang bermanfaat. Disisi lain media ini bisa dikatakan sebagai media yang bersifat praktis dibanding media-media yang lainnya karena mudah dibawa kemana-mana dan kapan saja. Ensiklopedia bermateri tokoh-tokoh pejuang Lampung ini diharapkan dapat mempermudah dalam menggali informasi, khususnya informasi mengenai sejarah perjuangan rakyat Lampung (Nugraha, A. S., & Kuswono, K. 2022).

Dengan terbatasnya media yang membahas tentang sejarah lokal khususnya daerah lampung. Dari permasalahan diatas peneliti mencoba memberi solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah ensiklopedia bermateri tokoh-tokoh pejuang Lampung berbasis *Android* guna mendukung dan menunjang proses pembelajaran sejarah. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Yenni Eria Ningsih pada tahun 2016 tentang *Atlas Sejarah Nusantara (ASTARA) Berbasis Android*. Dengan mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi dengan persentase 92,5% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Sedangkan hasil penilaian dari ahli media dengan persentase 97,5% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Penilaian yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar masing-masing mendapatkan nilai persentase sebesar 89,75% dan 86,8% dengan kategori media layak/valid. Berdasarkan proses validasi yang dilakukan, desain produk mendapat kriteria sangat baik. (Yenni:2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Hanif Nurmansyah pada tahun 2015 tentang *Pengembangan Ensiklopedia Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha*. Dengan mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian dari ahli media dengan persentase 84% dengan kategori sangat valid. Kemudian pada pinilaian dari respon peserta didik sebesar 90,1%. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan media pembelajaran ensiklopedia Kerajaan Hindu-Budha layak/valid digunakan (Hanif:2015).

Penelitian selanjutnya oleh Cahaya Khoeroni pada tahun 2017 tentang *Pengembangan Modul Sejarah Pergerakan Indonesia Terintegasi Nilai-Nilai Karakter Religius*. Dengan mendapatkan hasil penilaian dari aspek isi dengan persentase 80% dengan kategori sangat layak, penilaian dari aspek penyajian mendapat persentase 80% dengan kategori layak. Kemudian penilaian yang diperoleh dari aspek kontekstual 77% dengan kategori layak, penilaian pada aspek tampilan dengan persentase 75% dengan kategori layak. Dan penilaian pada aspek kebahasaan sebesar 75% dengan kategori layak.

Sehingga dapat disimpulkan pengembangan modul sejarah memiliki nilai rata-rata sebesar 78% dengan kriteria layak. (Kuswono dan Cahaya Khoeroni:2017).

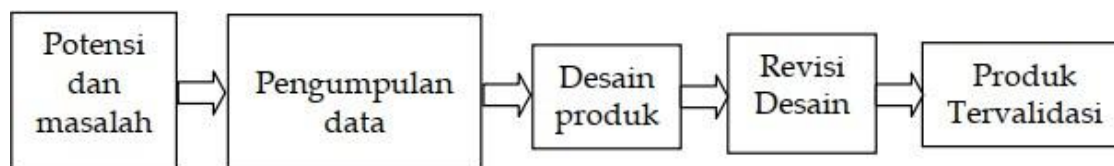
Dari penelitian-penelitian diatas, menunjukan bahwa ensiklopedia berbasis *Android* sudah banyak dikembangkan dan dikaji. Namun, ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung belum ada yang mengkaji dan mengembangkannya. Ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung yang dikembangkan yaitu perlawanan masyarakat Lampung pada abad 19 sampai 20, dengan para tokoh pejuang seperti: Radin Inten I, Radin Imba II, Bathin Mangunang, Radin Inten II, KH. Gholib, KH. Ahmad Hanafiah, Raden Aria Taher Tjindarboemi, Raden Mohammad Mangoendiprodjo, Abdoel Moeloek dan Mr. Gele Harun Nasution.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ensiklopedia bermateri tokoh- tokoh pejuang Lampung sebagai media pembelajaran sejarah dan untuk mendapatkan kelayakan dari media yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung adalah model pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model Sugiyono Level 1. Langkah-langkah penelitian dalam melakukan pengembangan dapat ditinjau dari gambar 1.

Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research an Development*(R&D) Level 1.



Sumber: Sugiyono (2015:201)

Prosedur penelitian dimulai dari analisis potensi dan masalah, dengan mengumpulkan informasi melalui observasi, dimana observasi dilakukan di SMA Negeri 6 Metro, setelah dilakukan observasi dilanjutkan ke wawancara dengan guru mata pelajaran dan beberapa siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan pengumpulan data menggunakan pustaka, buku, artikel dan wawancara yang menunjang tentang materi produk ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung.

Dilanjutkan dengan mendesain produk yang menghasilkan draf produk. Setelah menghasilkan draf produk dilakukan validasi produk tahap I oleh tim ahli, tim ahli terdiri dari tim ahli media dan tim ahli materi. Setelah validasi tahap I selesai, dilanjutkan dengan revisi terhadap produk berdasarkan saran dan masukan tim ahli, setelah melakukan revisi dilanjutkan ke validasi tahap II dan melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan tim ahli hingga produk tervalidasi dan layak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 6 Metro

Pembelajaran sejarah yang terdapat di lembaga-lembaga sekolah khususnya di Sekolah Menengah Atas (SMA) belum sepenuhnya berjalan dengan baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sistem pembelajaran sejarah pada era ini sebenarnya tidak lepas dari pengaruh budaya yang telah mengakar yaitu pembelajaran yang masih bersifat satu arah dimana guru menjadi pusat untuk mengorek sebuah informasi. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan kepada peran siswa sebagai pelaku sejarah pada zamanya menjadi terainakan, sehingga menempatkan siswa sebagai peserta pembelajaran yang pasif. Namun demikian, dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, siswa memiliki banyak pilihan untuk memilih media yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Perkembangan teknologi yang sekarang dapat dirasakan dari sudut pandang pendidikan adalah media. Perkembangan teknologi dan perkembangan media pembelajaran bagaikan mata uang yang tak bisa dipisahkan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi membawa dampak positif. Pada kenyataannya, pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, monoton, hanya menghafal angka tahun, kurang menyenangkan, dan lain- lain.

Menurut Degeng dalam Sugiyanto (2009:1), “daya tarik mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, (1) mata pelajaran itu sendiri, dan (2) cara mengajar guru”. Oleh karena itu, tugas seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, dan yang tidak berarti menjadi bermakna. Agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan keinginan guru, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membuat pelajaran sejarah menjadi menarik, inovatif, tidak monoton. Media pembelajaran sendiri merupakan sarana sangat penting dalam sebuah pembelajaran.

Menurut Wati (2016:2) mengemukakan bahwa:

“media merupakan segala bentuk alat yang digunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala bentuk alat seperti grafis, fotografis atau elektronis yang mampu membantu dalam menyampaikan sebuah informasi kedalam sebuah pembelajaran. Media merupakan alat yang sangat vital untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah terhadap penggunaan media, yang selama ini dimanfaatkan di SMA Negeri 6 Metro dari hasil pengamatan serta wawancara tersebut, ditemukannya bahwa sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah cukup memadai seperti dengan tersedianya LCD Proyektor dan lain-lain.

Dalam proses pembelajaran sejarah, guru memanfaatkan sebuah alat bantu/media seperti globe, peta, gambar (sketsa, foto, lukisan, poster) dan LCD Proyektor yang sudah disediakan di sekolah maupun media yang dirancang oleh guru itu sendiri. Sedangkan sumber belajar utama, guru menggunakan buku teks sejarah. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) sudah dimanfaatkan secara optimal oleh guru mata pelajaran. Dan bagi peserta didik rata-rata sudah memiliki Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai buku pegangan.

Penyusunan Draf Awal Ensiklopedia

Penyusunan ensiklopedia ini dapat di susun berdasarkan syarat dan model pengembangan Sugiyono yang mengacu pada level 1 yaitu mengenai potensi masalah yang selanjutnya dilakukan dengan studi literatur dan juga pengumpulan informasi yang nantinya akan digunakan untuk mendesain produk yang akan digunakan oleh para ahli/pakar hingga produk tersebut dapat dikatakan layak digunakan. Dalam pengembangan ini tentunya media yang akan digunakan harus mengacu pada materi, sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa. Ensiklopedia tokoh- tokoh pejuang Lampung dikemas dengan menggunakan aplikasi dengan sistem operasi *Android*, dengan jumlah halaman ±100 halaman dan menggunakan beberapa jenis huruf yaitu: Arial, Calibri, Comic San MS, Britannic Bold, Franklin Ghotic Demi Cond, Candara, Open Sand Semibold, Berlin Sans FB, Bradley Hand ITC.

Ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung memuat materi mengenai perlawanan masyarakat Lampung dari abad 19 sampai 20 dan tokoh-tokoh pejuang seperti: Radin Inten I, Radin Imba II, Bathin Mangunang, Radin Inten II, KH. Gholib, KH. Ahmad Hanafiah, Raden Aria Taher Tjindarboemi, Raden Mohammad Mangoendiprodjo, Abdoel Moeloek dan Mr. Gele Harun Nasution.

Bentuk isi produk ensiklopedia terdiri dari cover depan dengan berisi jajaran tokoh-tokoh pejuang Lampung, peta daerah Lampung dan judul "ENSIKLOPEDIA TOKOH-TOKOH PEJUANG LAMPUNG", Pengantar, Daftar isi, Kompetensi Inti, Petunjuk Penggunaan *Android*, Peta konsep, Pendahuluan, Materi Perlawanan Masyarakat Lampung abad 19 sampai 20 (Radin Inten I, Radin Imba II, Bathin Mangunang, Radin Inten II, KH. Gholib, KH. Ahmad Hanafiah, Raden Aria Taher Tjindarboemi, Raden Mohammad Mangoendiprodjo, Abdoel Moeloek dan Mr. Gele Harun Nasution), Glosarium, Daftar pustaka, dan Identitas Penulis.

Setelah alur penyusunan tersebut selesai, pada tahap selanjutnya dapat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini merupakan uji kelayakan ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli/pakar. Sehingga dalam menentukan validator tersebut juga harus mempertimbangkan kemampuannya dalam menilai produk ensiklopedia ini.

Penyajian Data Validasi Produk

Dalam proses pembuatan ensiklopedia bermateri tokoh-tokoh pejuang Lampung, peneliti

menentukan sebuah desain media. Setelah desain ensiklopedia ditetapkan, maka dilakukan pemetaan materi pembelajaran yang akan disajikan. Pemetaan materi dimulai dengan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, kemudian menentukan tema.

Pengumpulan bahan seperti berupa gambar/ilustrasi atau foto yang sesuai dengan materi. Setelah bahan semua dapat dikumpulkan, kemudian dilakukan pengelolaan bahan oleh peneliti, yaitu dengan memilih bahan yang sudah terkumpul dan melakukan pengeditan dengan menggunakan aplikasi seperti *Adobe Photoshop*, *Coreldraw*, dan *Adobe Illustrator* hingga ensiklopedia bermateri tokoh-tokoh pejuang Lampung siap untuk diuji oleh pakar dan praktisi.

Kemudian pada tahap validasi masing-masing dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dimulai dengan validasi materi dan kemudian media. Saran dan masukan yang diberikan digunakan untuk revisi produk tahap pertama. Hasil revisi tahap pertama digunakan untuk validasi ke tahap kedua oleh ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan yang diberikan nantinya digunakan untuk revisi kedua. Ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi oleh tim ahli, yang terdiri dari 2 ahli media, yang menilai aspek desain tampilan *Android* dan aspek desain isi media, dan validasi oleh tim ahli materi yang terdiri dari 2 ahli materi 2 yang menilai aspek kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, dan penilaian media ensiklopedia tokoh pejuang Lampung. Masing-masing validator mengisi lembar angket yang telah diberikan oleh peneliti dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada. Tahapan ini merupakan suatu proses di mana untuk menilai rancangan produk yang sedang dikembangkan.

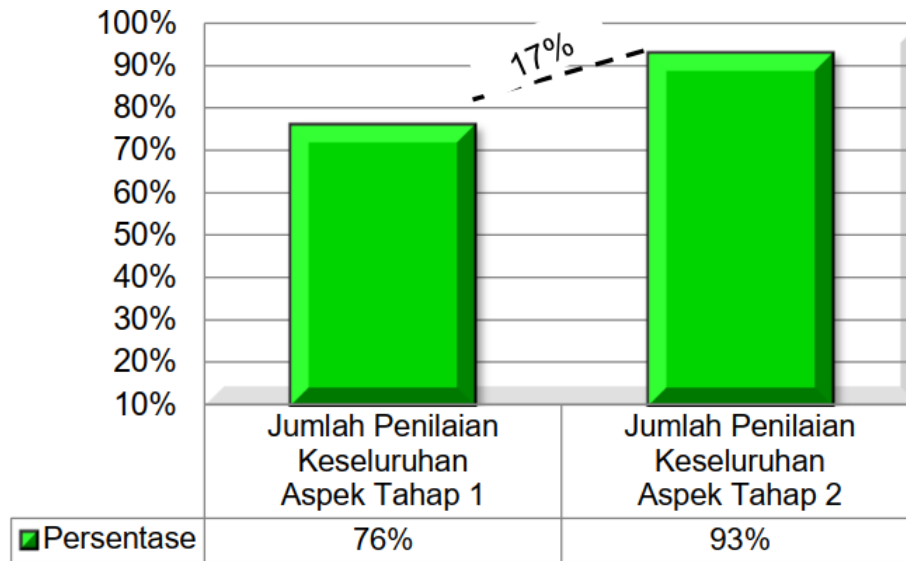
Uji Validasi Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Pejuang Lampung

Ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi, yang terdiri dari 2 ahli media yang menilai aspek tampilan *Android* dan aspek desain isi media ensiklopedia, dan 2 ahli isi materi yang menilai aspek kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, dan penilaian media ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung.

Dari data yang diperoleh pada validasi media pada tahap 1, validator 1 memberikan nilai dengan jumlah 50 dengan rata-rata 3,84 dan validator 2 memberikan nilai dengan jumlah 45 dengan rata-rata 3,86. Dari penilaian di atas telah didapatkan nilai dari validator 1 dan validator 2 dengan nilai rata-rata 3,80 dengan persentase kelayakan media ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung sebesar 76% dengan kriteria "Layak".

Kemudian validasi ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung pada tahap 2, validator 1 memberikan nilai dengan jumlah 61 dengan rata-rata 4,61 dan validator 2 memberikan nilai dengan jumlah 60 dengan rata-rata 4,60. Dari penilaian didapatkan nilai dari validator 1 dan validator 2 dengan nilai rata-rata 4,65 dengan persentase kelayakan media ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung sebesar 93% dengan kriteria "Sangat Layak".

Dari hasil validasi media antara tahap 1 dan tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 17%. Berikut gambaran yang lebih jelas terkait hasil validasi media pada tahap 1 dan tahap 2 :



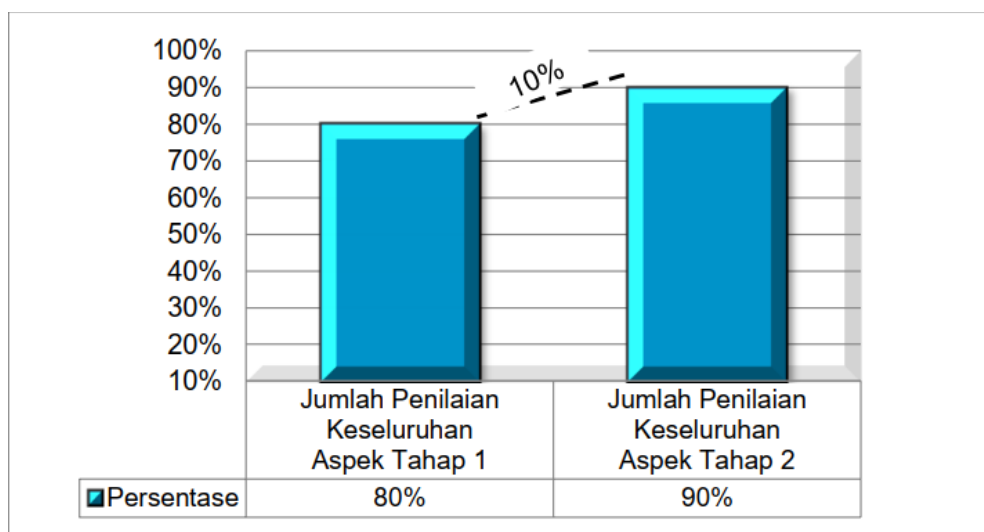
Grafik 1. Data Keseluruhan Validasi Media

Dilihat dari data validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan yaitu ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung dapat dikatakan layak untuk diujicobakan.

Dari data yang diperoleh pada validasi materi tahap 1, validator 1 memberikan nilai dengan jumlah 60 dengan rata-rata 4,1 dan validator 2 memberikan nilai dengan jumlah 61 dengan rata-rata 4,1. Dari penilaian telah didapatkan nilai dari validator 1 dan validator 2 dengan nilai rata-rata 4,1 dengan persentase kelayakan media ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung sebesar 80% dengan kriteria "Layak" Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono, K. (2019)..

Kemudian validasi materi tahap 2, validator 1 memberikan nilai dengan jumlah 63 dengan rata-rata 4,2 dan validator 2 memberikan nilai dengan jumlah 72 dengan rata-rata 4,8. Dari penilaian didapatkan nilai dari validator 1 dan validator 2 dengan nilai rata-rata 4,5 dengan persentase kelayakan media ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Layak".

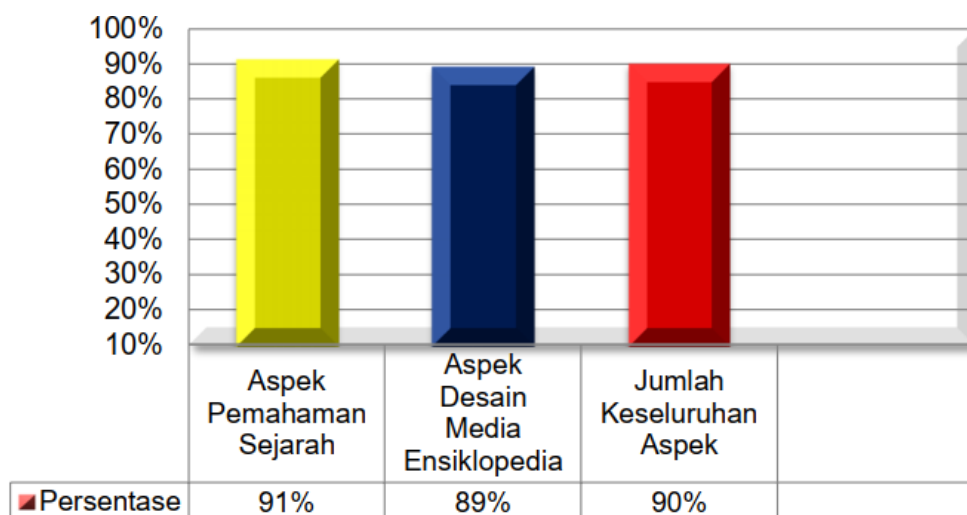
Dari hasil validasi materi antara tahap 1 dan tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 10%. Berikut gambaran yang lebih jelas terkait hasil validasi materi pada tahap 1 dan tahap 2 :



Grafik 2. Data Keseluruhan Validasi Materi

Dilihat dari data validasi tersebut dapat disimpulkan ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung dapat dikatakan layak untuk diujicobakan.

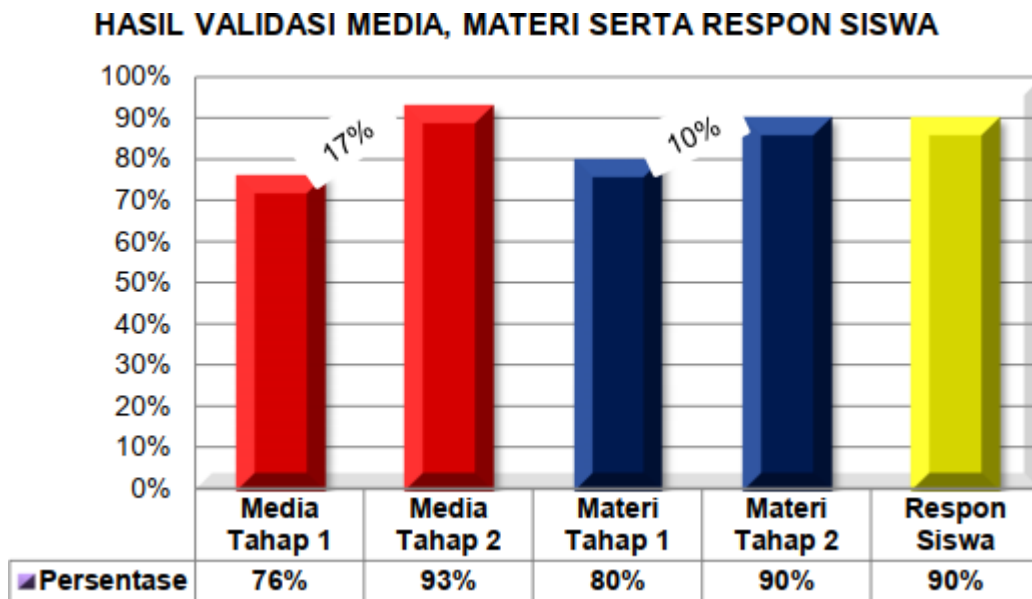
Kemudian dari data tanggapan siswa hasil penilaian ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung yang dilakukan 15 siswa didapatkan data bahwa nilai yang didapat dari seluruh responden sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Dibawah ini merupakan data hasil penilaian oleh peserta didik. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait hasil tanggapan siswa dapat dilihat pada grafik 3.



Grafik 3. Data Keseluruhan Tanggapan Siswa

Dilihat dari data validasi tersebut dapat disimpulkan ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung dapat dikatakan layak dan dapat digunakan. Dari hasil validasi dan revisi dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung yang dikembangkan, telah valid/layak untuk digunakan di SMA Negeri 6 Metro dan menjadi salah satu pilihan dalam memilih media dalam pembelajaran sejarah khususnya pembelajaran terhadap sejarah lokal.

Ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung berbasis *Android* sudah melalui tahap validasi oleh para ahli diantaranya ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa. Validasi ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung berbasis *Android* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dilakukan 2 tahap. Penilaian ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung tahap 2 didapatkan hasil validasi ahli media sebesar 93% dan hasil validasi ahli materi sebesar 90%. Tanggapan siswa mendapatkan penilaian persentase sebesar 90%. Berikut gambaran yang lebih jelas terkait hasil validasi media, materi dan tanggapan siswa:





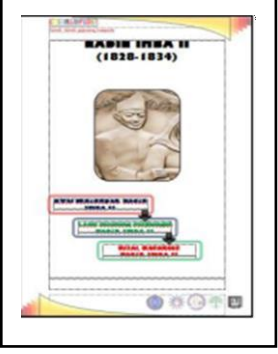



Grafik 4. Hasil Validasi Media, Materi Dan Respon Siswa

Analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia tokoh-tokoh pejuang Lampung memiliki kriteria “Sangat Layak” dan sudah layak untuk diujicobakan. A. Revisi Produk

1) Hasil revisi materi tahap 1

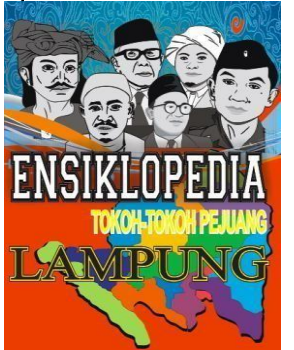
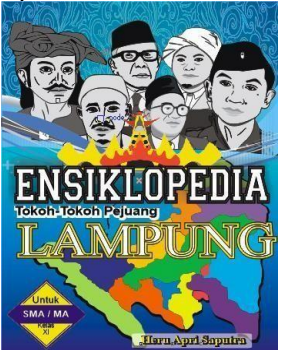




Adapun hasil revisi yang telah dilakukan mulai dari rekomendasi hasil validasi materi hingga masukan dari validator sebagai berikut:

No Frame	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Ket
1.			<p>Perubahan tampilan awal tokoh Radin Inten I dan perubahan pada gambar dari Deandels menjadi Radin Inten I</p>
2.	<p style="text-align: center;">BELUM ADA</p>		<p>Pemberian pada nilai-nilai karakter Radin Inten I dari sebelumnya tidak ada</p>
3.			<p>Perubahan tampilan awal pada materi tokoh Radin Imba II dan perubahan gambar Radin Imba II</p>
4.	<p style="text-align: center;">BELUM ADA</p>		<p>Pemberian pada nilai-nilai karakter Radin Imba II dari sebelumnya tidak ada</p>

Tabel 1. Hasil Revisi Materi

2) Hasil Revisi Media tahap 1

Adapun hasil revisi yang telah dilakukan mulai dari rekomendasi hasil validasi media hingga masukan dari validator sebagai berikut:

No Frame	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Ket
1.			<p>Perubahan pada warna, dan <i>font</i> pada tampilan pembuka pada <i>Android</i></p>
2.			<p>Perubahan susunan tampilan menu <i>home</i></p>
3.			<p>Perubahan <i>font</i> dan penambahan isi pada Glosarium</p>

No Frame	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Ket
4.			Perubahan <i>layout, font</i> dan penambahan identitas penulis serta penambahan foto (dosen muhamadiyah Metro)

Tabel 2. Hasil Revisi Media

KESIMPULAN

Ensiklopedia pada materi tokoh-tokoh pejuang Lampung berbasis *Android* telah dinyatakan valid atau layak diuji coba. Hal ini didasarkan pada hasil validasi media tahap 1 memperoleh persentase sebesar 76% dengan kategori “Layak”, dan tahap 2 memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian validasi materi tahap 1 memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “Layak”, dan tahap 2 memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan hasil dari respon siswa 90% dengan kategori “Sangat Layak”.

SARAN

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yang pertama ialah untuk melanjutkan ensiklopedia bermateri tokoh-tokoh pejuang Lampung berbasis *Android* ini sampai ke tahap uji coba. Saran kedua adalah untuk memperdalam dan menambah informasi atau materi (tokoh), pejuang yang berasal dari Lampung karena masih banyak tokoh-tokoh yang belum disebutkan pada ensiklopedia ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hidayat, B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro. *SWARNADWIPA: Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, Dan Pembelajarannya*, 2(3). <https://www.ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/download/889/650>
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Kota Depok: GRAFINDO PERSADA.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. Bandung: ALFABETA.
- Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sejarah Pergerakan SMA di Lampung. *SWARNADWIPA*, 3(1).
- Hartati, U., & Refa'i, R. A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Nilai Karakter Untuk Kelas XI SMA Negeri 1 Pasirsakti.

Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah, 8(2), 70–83.

Hassan Massaty, Muhammad. (2017). *Pengembangan Cerita Interaktif Dan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Kochar. (2008). *Pembelajaran Sejarah: Teaching Of History*. Jakarta: Grasindo

Kuswono dan Cahaya, Khoeroni. (2017). *Pengembangan Modul Sejarah Pergerakan Indonesia Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Religius*. (Online) Volume 5 Nomor 1 tahun 2017. (<http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/sejarah/article/view/730/589>). Diakses pada 11 September 2019).

Kuswono, Ketut Adi Saputra, dan Ragil Agustono. 2019. "Menyandingkan Ajaran Islam dan Komunisme: Pemikiran Haji Misbach (1912- 1926)". *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 8, No. 2, 2019.

Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kotagajah. *SWARNADWIPA*, 3(2).

Praseyo, A. B., & Hartati, U. (2022). Inventarisasi Potensi Cagar Budaya Peninggalan Masa Penjajahan Belanda Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal di Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2019. *SWARNADWIPA*, 3(3).

Putri, L., & Hartati, U. (2019). Begawi adat pepadun marga buay selagai di kecamatan selagai lingga kabupaten lampung tengah. *Swarnadwipa*, 2(2), 8.

Rahmah, Elva. 2018. *Akses dan Layanan Perpustakaan Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Prenadamedia

Satyaputra, Alfa dan Aritonang (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Setiawati, E., Hidayat, B., Hartati, U., & Widiastuti, A. (2021). Development of historical learning media based on documentary film to strengthen student's understanding of local history. *International Journal of Research and Review*, 8(5), 177–186.

Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA

Suharso, R. (2009). „Bila Sejarah Lokal Masuk Kelas Sejarah. Makalah Sarasehan Koordinasi dan Curah Pendapat Penguatan Sejarah Lokal untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan". *Makalah* disajikan dalam pertemuan Deputi MenkoKesra Bidang Koordinasi Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga. Semarang

Suyono, J. 2013. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah : Dari Pragmatis ke Idealis*. *Jurnal Sejarah dan Budaya*: Universitas Muhammadiyah Metro. (2015). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Revisi*. Metro : Universitas Muhammadiyah Metro

Wati, Rima Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Yenni Eria Ningsih. (2017). *Pengembangan Atlas Sejarah Nusantara (ASTARA) Berbasis Android Untuk Menunjang Pemahaman Konsep Ruang Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Islamisasi Dan Silang Budaya Di Nusantara Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Artikel Universitas Negeri Malang. Malang

Yufer Kusnoto dan Fandri Minandar. (2017). *Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa*. (Online). Vol. 4, No.1 tahun 2017. (<http://journalikippgri.ac.id>). Diakses pada 11 September 2019).