

# IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBELAJARAN MENGENAL PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA

Evri Ekadiansyah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Sistem Informasi Universitas Potensi Utama  
Jl Kl. Yos Sudarso KM 6,5No3A Medan  
Email : [evrie1409@gmail.com](mailto:evrie1409@gmail.com)<sup>1)</sup>

## Abstrak

*Hilangnya nilai – nilai nasionalisme di kalangan anak – anak indonesia menimbulkan kekhawatiran yang sangat mendalam, hal ini disebabkan karena saat ini anak – anak indonesia selalu disuguhkan dengan tokoh – tokoh fiksi yang hebat sehingga saat ini para pahlawan nasional indonesia tidak menjadi tokoh yang menjadi panutan bagi anak – anak indonesia. Aplikasi pembelajaran ini ditujukan untuk anak – anak ditingkat sekolah dasar untuk memperkenalkan para pahlawan indonesia yang telah berjuang dengan mengorbankan jiwa dan raga. Aplikasi ini diharapkan mampu untuk membangkitkan nilai – nilai patriotik dan nasionalisme di kalangan anak – anak khususnya untuk tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE. Aplikasi ini layak untuk digunakan dan disebar untuk dapat dimanfaatkan bagi anak – anak khususnya untuk tingkat sekolah dasar*

*Kata Kunci : Media Pembelajaran, pahlawan nasional, metode ADDIE, Multimedia*

## 1. Pendahuluan

Hilangnya nilai – nilai patriotisme dan nasionalisme di kalangan anak – anak sangat memprihatinkan, anak – anak indonesia saat ini lebih mengingat sosok – sosok fiksi yang dianggap pahlawan dibandingkan mengetahui pahlawan nasional indonesia. Untuk itulah diperlukan suatu media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia untuk dapat menarik minat anak – anak indonesia untuk mengetahui pahlawan nasional indonesia. Dengan dukungan teknologi diharapkan mampu untuk membantu anak – anak indonesia di dalam mengetahui pahlawan nasional.

Secara etimologi kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sanskerta "phala", yang bermakna hasil atau buah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani.

Pahlawan adalah seseorang yang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Perbuatannya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi

kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia.

Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut "hero" yang diberi arti satu sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniai kekuatan yang luar biasa, keberanian dan kemampuan, serta diakui sebagai keturunan dewa. Pahlawan adalah sosok yang selalu membela kebenaran dan membela yang lemah.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2009, menyatakan Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara. Atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan.

Gelar pahlawan ini meliputi Pahlawan Perintis Kemerdekaan, Pahlawan Kemerdekaan Nasional, Pahlawan Proklamator, Pahlawan Kebangkitan Nasional, Pahlawan Revolusi, dan Pahlawan Ampera. Sampai saat ini ada 156 tokoh yang telah ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional.

Pada umumnya pahlawan adalah seseorang yang berbakti kepada masyarakat, negara, bangsa dan atau umat manusia tanpa menyerah dalam mencapai cita-citanya yang mulia. Sehingga rela berkorban demi tercapainya tujuan, dengan dilandasi oleh sikap tanpa pamrih pribadi. Seorang pahlawan bangsa yang dengan sepenuh hati mencintai negara bangsanya sehingga rela berkorban demi kelestarian dan kejayaan bangsa negaranya disebut juga sebagai patriot.

Perkembangan teknologi selalu membuat hidup manusia makin praktis yang berakibat pada sangat pentingnya peranan teknologi saat ini. Namun ketika teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik maka teknologi yang kian canggih tersebut tidak akan begitu dirasakan oleh masyarakat. Peranan teknologi yang saat ini banyak digunakan yaitu di bidang pendidikan.

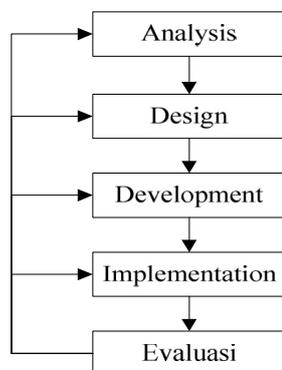
Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama menggunakan teknologi yang ada, karena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas

pendidikan dapat ditingkatkan. Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya.[1] Media pembelajaran interaktif lebih dirasa efektif dalam menyampaikan materi kepada anak karena anak aktif dalam menjalankan media pembelajaran interaktif tersebut untuk memperoleh informasi yang ada di dalamnya. Selain itu, media pembelajaran interaktif bisa dibuat dalam bentuk animasi yang menarik agar anak tidak bosan dalam menerima materi.

Media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar. multimedia interaktif adalah suatu teknologi baru dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur.[2] Penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran merupakan salah satu interaktif untuk membantu mengatasi masalah belajar anak, karena dengan menggunakan teknologi multimedia (seperti CD interaktif), anak mampu untuk belajar mandiri, lebih mudah, nyaman, dan belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kendala eksternal.

Media pembelajaran interaktif ini berbasis multimedia, dimana media pembelajaran ini mengkombinasi objek-objek gambar, teks, suara dan animasi.[3] Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar anak untuk dapat mengetahui pahlawan nasional sehingga diharapkan mampu menumbuhkan nilai patriotis dan nasionalisme.

Langkah – langkah yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation(evaluasi).[4], seperti terlihat pada gambar 1 dibawah ini:



**Gambar 1.** Model ADDIE pengembangan media pembelajaran

Detail model ADDIE dijabarkan sebagai berikut :

1. Analysis

- a. Menentukan atas kebutuhan apakah pembelajaran dibutuhkan.
  - b. Menghubungkan analisis pembelajaran untuk menentukan target tujuan kognitif, afektif dan motor skill anak
  - c. Menentukan kemampuan awal anak dan kemampuan yang diharapkan setelah aktifitas pembelajaran.
  - d. Menganalisa konteks dan ketersediaan waktu.
2. Desain
- a. Menterjemahkan tujuan pembelajaran keseluruhan ke dalam performa akhir dan tujuan utama untuk tiap-tiap tahapan pembelajaran.
  - b. Menentukan topik pembelajaran atau pokok bahasan serta waktu yang dibutuhkan.
  - c. Mendefinisikan materi ajar dan aktifitas pembelajaran
  - d. Mengembangkan spesifikasi penilaian bahasan yang dipelajari anak.
3. Development
- a. Menentukan tipe aktifitas pembelajaran dan materi
  - b. Menyiapkan draft aktifitas dan material
  - c. Mencobakan materi ajar dan aktifitasnya pada beberapa target pengguna
  - d. Merevisi, menyempurnakan dan memproduksi material dan aktifitas pembelajaran
4. Implementation
- a. Menyebarkan materi pembelajaran untuk diadopsi oleh anak, guru maupun orangtua
  - b. Menyediakan bantuan atau dukungan seperlunya
5. Evaluation
- a. Implementasi rencana untuk evaluasi program.
  - b. Implementasi rencana untuk perawatan dan revisi

**2. Pembahasan**

Secara umum aplikasi pembelajaran ini digambarkan dalam bentuk use case seperti gambar dibawah ini, dimana pada aplikasi pembelajaran ini pengguna dapat memilih materi mengenai pahlawan nasional indonesia yang dipilih berdasarkan propinsi yang ada di Indonesia, kemudian pengguna juga dapat melakukan evaluasi untuk menilai tingkat pengetahuan pengguna terhadap pahlawan nasional indonesia, dan pada aplikasi ini juga terdapat bantuan dimana pengguna mendapatkan panduan untuk menggunakan aplikasi ini. Use case aplikasi pembelajaran mengenal pahlawan nasional indonesia seperti gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Use case Aplikasi Pembelajaran Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Multimedia

**Storyboard Aplikasi Pembelajaran**

Storyboard berupa scene storyboard berupa scene-scene tampilan dari setiap menu. Berikut adalah storyboard ringkas dari aplikasi pembelajaran seperti tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Storyboard aplikasi pembelajaran

Scene	Keterangan
Scene 1	Merupakan scene opening / menu utama dari aplikasi pembelajaran mengenal pahlawan nasional indonesia yang menampilkan tampilan untuk masuk ke materi, evaluasi dan bantuan
Scene 2	Merupakan Scene peta yang merupakan peta indonesia dimana nantinya pengguna memilih propinsi untuk menampilkan peta propinsi sesuai dengan yang pengguna pilih.
Scene 3	Merupakan tampilan untuk mengenal pahlawan nasional sesuai dengan propinsi yang pengguna pilih, dimana di scene ini akan menampilkan pahlawan nasional indonesia sesuai dengan propinsi yang kita pilih. Pada scene ini juga ada suara untuk menjelaskan mengenai pahlawan yang kita pilih selain menampilkan teks. Pada scene ini juga terdapat tombol untuk keluar dari tampilan
Scene 4	Merupakan tampilan evaluasi untuk melakukan uji pengetahuan mengenai pahlawan nasional dimana pada scene ini pengguna akan diuji dengan berbasis metode pengujian seperti: pilihan berganda, tebak gambar pahlawan, tebak propinsi pahlawan. Pada Scene ini juga terdapat tombol untuk keluar tampilan.
Scene 5	Merupakan tampilan evaluasi pilihan berganda, dimana pengguna diuji kemampuan pengetahuan mengenai pahlawan nasional menggunakan metode pilihan berganda, pada scene ini juga terdapat tombol untuk keluar untuk kembali ke menu utama
Scene 6	Merupakan tampilan evaluasi tebak gambar, dimana pengguna diuji

	kemampuan untuk mengenal gambar pahlawan nasional.
Scene 7	Merupakan tampilan eveluasi tebak propinsi pahlawan, pengguna diuji untuk dapat menentukan dari propinsi tersebut terdapat pahlawan apa saja sesuai dengan propinsi yang ada pada gambar di aplikasi
Scene 8	Merupakan tampilan bantuan, dimana pada tampilan ini berisi informasi mengenai panduan penggunaan aplikasi pembelajaran.

**Tampilan Menu Utama**

Adapun tampilan aplikasi dapat dilihat pada gambar 3. Dimana pada halaman menu utama ini terdapat tombol untuk masuk ke materi, evaluasi serta bantuan untuk mendapatkan panduan dalam penggunaan aplikasi ini.



Gambar 3 Desain Tampilan Menu Utama

**Tampilan Materi**

Tampilan materi dibuat seperti Gambar 4. Dimana pada tampilan ini akan muncul peta Indonesia, pengguna dapat memilih peta yang inginkan untuk melihat pahlawan nasional Indonesia yang dibagi berdasarkan propinsi yang dipilih.



Gambar 4. Tampilan Peta Indonesia untuk Mengenal Pahlawan Nasional

**Tampilan Pahlawan Nasional**

Tampilan pahlawan nasional seperti Gambar 5, dimana pada tampilan tersebut akan terdapat gambar dan nama – nama pahlawan nasional sesuai dengan propinsi yang kita pilih, juga terdapat suara mengenai informasi pahlawan nasional yang kita pilih.



Gambar 5. Tampilan Pahlawan Nasional

**Tampilan Evaluasi**

Tampilan evaluasi seperti Gambar 6, dimana pada tampilan tersebut pengguna dapat memilih metode evaluasi yang akan dipilih seperti terlihat pada gambar, pengguna dapat memilih metode evaluasi pilihan berganda, tebak gambar pahlawan, tebak propinsi pahlawan.



Gambar 6. Tampilan Evaluasi

**Tampilan Evaluasi Pilihan Berganda**

Tampilan evaluasi Pilihan berganda seperti Gambar 7, dimana pada tampilan tersebut pengguna dapat menjawab pertanyaan dengan menggunakan metode pilihan berganda untuk menguji kemampuan pengetahuan mengenai pahlawan nasional Indonesia.



Gambar 7. Tampilan Evaluasi Pilihan Berganda

**Tampilan Evaluasi Tebak Gambar Pahlawan**

Tampilan evaluasi tebak gambar pahlawan seperti Gambar 8, dimana pada tampilan tersebut pengguna diuji pengetahuan mengenai pahlawan nasional Indonesia dengan menggunakan gambar yang tersusun secara acak, pengguna diharuskan menjawab pertanyaan tersebut berdasarkan gambar yang diacak tersebut.



Gambar 8. Tampilan Evaluasi Tebak Gambar Pahlawan

**Tampilan Evaluasi Tebak Propinsi**

Tampilan evaluasi tebak propinsi seperti Gambar 9, dimana pada tampilan tersebut pengguna diuji pengetahuan mengenai pahlawan nasional Indonesia dengan menjawab pertanyaan berdasarkan gambar peta propinsi di Indonesia.



Gambar 9. Tampilan Evaluasi Tebak Propinsi

**Pengujian aplikasi pembelajaran**

Pengujian yang dilakukan menggunakan pengujian Alfa dan pengujian Beta. Pengujian Alfa dilakukan oleh pengembang dengan cara menguji keseluruhan fungsionalitas program apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan konsep awal atau tidak. Sedangkan pengujian Beta dilakukan oleh pengguna akhir produk, dalam hal ini adalah guru dan anak – anak sekolah dasar.

Berikut adalah kategori tingkat validitas untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan jumlah presentase seperti terlihat pada table 2 :

Tabel 2. Kategori Tingkat Validitas

Persentase	Interpretasi
0 – 30	Tidak Baik
31 – 50	Kurang Baik
51 - 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik

Pengujian beta dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada 10 orang responden untuk mengetahui kelayakan produk. Pengujian dilakukan di sekolah dasar dengan melibatkan 10 orang responden yang terdiri dari anak – anak sekolah dasar dan pengajar (guru SD). Pengujian yang dilakukan terdiri dari beberapa bagian yaitu antarmuka (interface), aspek audio/visual, manfaat aplikasi, cara pengoperasian, interaktifitas, dan kesesuaian isi/materi. Jumlah pertanyaan dalam kuesioner adalah sebanyak 6 buah

pertanyaan mengenai aspek-aspek diatas. Untuk mengetahui berapa jumlah presentase kelayakan, dilakukan terlebih dahulu perhitungan nilai presentase masing-masing jawaban pada setiap pertanyaan dengan menggunakan rumus :

$$Y = P/R * 100\%$$

Keterangan :

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

R = Jumlah Responden

Y = Nilai Persentase

Contoh pertanyaan yang diberikan kepada responden :

T : Bagaimana menurut penilaian anda tentang antarmuka (Interface) pada aplikasi pembelajaran mengenal pahlawan nasional Indonesia ini ?

Dengan melakukan penilaian untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberikan bobot penilaian untuk masing – masing jawaban, seperti terlihat pada tabel hasil pengujian kuisisioner dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengujian Kuisisioner Soal No 1

Pertanyaan	Jawaban	Keterangan	Responden	Persentase (%)
1	A	Sangat Bagus	9	90
	B	Bagus	1	10
	C	Cukup Bagus	0	0
	D	Kurang Bagus	0	0
	E	Tidak Bagus	0	0
		Jumlah	10	100

Soal yang diberikan pada lembar kuisisioner adalah sebanyak 6 buah. Masing- masing jawaban pada setiap pertanyaan dihitung nilai persentasenya menggunakan rumus diatas seperti pada tabel 3. Setelah pengujian beta selesai dilakukan maka didapat tabel hasil akhir kuisisioner seperti table 4 dibawah :

Tabel 4. Hasil Akhir Kuisisioner

Pertanyaan	Persentase Jawaban
1	90
2	80
3	80
4	70
5	70
6	70
Total	460
Persentase	$(460/6)*100\% = 77\%$

Nilai presentase jawaban didapat dari presentase jawaban A (Sangat Bagus), B (Bagus), dan C (Cukup Bagus) pada masing-masing pertanyaan dalam kuisisioner. Nilai presentase tertinggi dari ketiga

jawaban tersebut dimasukkan kedalam tabel hasil kuisisioner diatas.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari table hasil kuisisioner diatas, didapat total jumlah presentase jawaban setelah dibagi dengan jumlah pertanyaan pada kuisisioner yaitu 77%. Dengan nilai presentase sebesar 77%, maka aplikasi pembelajaran mengenal pahlawan nasional Indonesia berbasis multimedia layak untuk digunakan dan disebar (produksi ).

### 3. Kesimpulan

Berdasarkan analisa kerja dari aplikasi ini telah dibuktikan sesuai dengan kemampuannya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian adalah sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif, berupa aplikasi pembelajaran mengenal pahlawan nasional Indonesia berbasis multimedia.
2. Aplikasi yang dibangun akan dikemas kedalam sebuah Compact Disk (CD) agar mempermudah dalam tahap distribusi (pemasaran produk)
3. Aplikasi pembelajaran mengenal pahlawan nasional indonesia berbasis multimedia yang dibangun disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak Sekolah Dasar, baik itu dari segi isi atau materi pembelajaran, visualisasi dan suara.
4. Dengan adanya aplikasi mengenal pahlawan nasional indonesia ini, dapat membantu guru dan orang tua dalam memperkenalkan pahlawan nasional indonesia, sehingga dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar anak-anak tidak hanya mengenal pahlawan nasional tetapi juga mampu untuk menumbuhkan nilai – nilai patriotik dan nasionalisme sejak dini.
5. Memperluas fungsi dari komputer tidak hanya sebagai alat untuk bermain game bagi anak - anak, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang asik dan menyenangkan.
6. Aplikasi ini diharapkan juga menjadi acuan bagi guru – guru ditingkat pendidikan sekolah dasar untuk dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk memperkenalkan pahlawan nasional indonesia kepada anak – anak.

### DaftarPustaka

- [1]. Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- [2]. Fidiatno. Ides. 2007. *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Pemaslang
- [3]. Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- [4]. Sadiman, Arif.S, dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- [5]. Dana Agus Sugiharto, Bekt Ratna Timur Astuti, Media Pembelajaran Sholat Jenazah Berbasis Multimedia, 2012
- [6]. Ernawati ., Bambang Eka Purnama, Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia, 2012

- [7]. Sutopo, Hadi., Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Puzzle Game pada Mata Kuliah Multimedia, 2009

### **Biodata Penulis**

**Evri Ekadiansyah**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma, Jakarta, lulus tahun 2005. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Ilmu Komputer Konsetrasi Sistem Informasi Universitas Putra Indonesia “ YPTK “ Padang, lulus tahun 2011. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Potensi Utama.