

## Pengembangan Aplikasi Histori Indonesia Merdeka (HI-Merdeka) Dengan Metode Gamification Guna Terwujudnya Society 5.0

Khoiul Rohmatulloh<sup>1</sup>, Agus Budiarto<sup>2</sup>, Nara Setya Wiratama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nusantara PGRI Kediri

[khoirulrohmatulloh22@gmail.com](mailto:khoirulrohmatulloh22@gmail.com)<sup>1</sup>, [budiarto@unpkediri.ac.id](mailto:budiarto@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,

[naraswiratama@unpkediri.ac.id](mailto:naraswiratama@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This research originates from the many millennials in Indonesia who are familiar with the internet in order to realize society 5.0. With the development of this era, it is necessary to have a learning media that can be used by students for learning activities. This research was conducted using an R&D approach adapting the ADDIE method. The purpose of this research is to make a learning application product, namely the History of Independent Indonesia (HI-Merdeka) with the gamification method for the realization of society 5.0. The research results from the validation revealed that the HI-Merdeka application met the standards for learning media. From the validation of the material obtained a value of 88%, the media 91%, and practitioners 93%. The value of 90% is the average result of the assessment of the validation of learning media which is in the very good category. In the limited field test, a passing percentage of 70% was obtained, student responses obtained an average score of 4.45. In the broad field test, a passing percentage of 93% was obtained, the responses of students obtained an average score of 4.50 according to the aspects of effectiveness and practicality. Based on the acquisition of data analysis that has answered the formulation of the problem, the HI-Merdeka application has met the full criteria to be applied to the learning process at Pawayatan Daha High School, Kediri City.

**Keywords:** History Learning Media, Based on Android, Gamification, Society 5.0, HI-Merdeka

### ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari banyaknya milenial di Indonesia yang sudah mengenal internet guna terwujudnya society 5.0. Dengan perkembangan zaman tersebut diperlukannya sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik untuk kegiatan pembelajar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan R&D mengadaptasi metode ADDIE. Tujuan penelitian ini untuk membuat produk aplikasi pembelajaran yaitu Histori Indonesia Merdeka (HI-Merdeka) dengan metode gamification untuk terwujudnya society 5.0. Hasil penelitian dari validasi mengungkapkan bahwa aplikasi HI-Merdeka telah memenuhi standar untuk media pembelajaran. Dari validasi materi memperoleh nilai 88%, media 91%, dan praktisi 93%. Nilai 90% merupakan hasil rata-rata penilaian dari validasi media pembelajaran termasuk kategori baik sekali. Pada uji lapangan terbatas memperoleh persentase kelulusan sebesar 70%, respon peserta didik memperoleh rata-rata skor 4,45. Pada uji lapangan luas memperoleh persentase kelulusan sebesar 93%, respon peserta didik mendapatkan perolehan skor rata-rata 4,50 sesuai dengan aspek keefektifan dan kepraktisan. Berdasarkan perolehan analisis data yang telah menjawab rumusan masalah maka aplikasi HI-Merdeka sudah memenuhi kriteria sarat untuk diterapkan pada proses pembelajaran di SMA Pawayatan Daha Kota Kediri.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Sejarah, Berbasis Android, Gamification, Society 5.0, HI-Merdeka

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah memasuki *Society 5.0*. Menurut Dr. Masahide Okamoto dalam Setiawan & Lenawati (2020) bahwa *Society 5.0* merupakan sebuah konsep yang dikembangkan demi terbentuknya masyarakat *Super smart* yang mengoptimalkan pemanfaatan *Internet Of Things*, *Big Data*, dan *Artificial Intelligence* sebagai solusi kehidupan masyarakat yang lebih baik. Hal ini membuat peserta didik sebagai kalangan milenial lebih banyak berinteraksi melalui internet. Data dari APJII tahun 2018 menurut Safrin & Sari (2018) sebanyak 94% *milenial* yang tinggal di Indonesia saat ini telah terhubung dengan internet. Hal ini bisa berdampak baik dan juga buruk bagi pendidikan.

Dampak baiknya menurut Lestari & Maulani (2021) mobilitas manusia dapat ditingkatkan manfaatnya dengan aplikasi berbasis internet serta pengembangan SDM (Sumber Daya Manusia) sehingga memiliki kemampuan secara konseptual maupun teknis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak positif dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan ilmu pengetahuan dari dan ke seluruh penjuru dunia, menembus batas ruang dan waktu. Namun, dampak teknologi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan aspek etika, norma, aturan, dan moral kehidupan masyarakat tersebut memberikan pengaruh yang merugikan (Jamun, 2018).

Pemanfaatan teknologi yang sangat diminati oleh banyak kalangan menjadikan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat efektif bagi mahasiswa untuk mendapatkan pesan dari dosen. Teknologi dan media pembelajaran saat ini hampir saling terkait. Pemanfaatan teknologi dalam media pendidikan dapat membantu pengajar dan siswa menjadi lebih kreatif. Teknologi berkembang dengan sangat pesat di era ini, dan manusia harus bisa menerapkannya. Ini terutama berlaku untuk semua sistem yang sudah berbasis teknologi. Karena pendidikan harus mengikuti perkembangan ini, menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran sangat penting dalam periode waktu ini.

Terwujudnya *society 5.0* juga dapat kita terapkan pada pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran sejarah Indonesia. Sejarah merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan untuk seluruh peserta didik sekolah menengah atas. Menurut (Sayono, 2013) tujuan belajar sejarah salah satunya yaitu melahirkan kesadaran sejarah. Dengan proses pembelajaran sejarah di sekolah peserta didik juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang bisa menumbuhkembangkan kesadaran sejarah. Menurut (Halawa, 2021) tujuan pelajaran Sejarah yaitu merangsang dan mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis, analitis, dan kemampuan memahami dan mengolah suatu perubahan dari zaman ke zaman. Selama ini Pembelajaran sejarah yang dirasakan kurang bermakna bagi peserta didik. Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran sejarah tidak membawa manfaat karena kajiannya masa lampau (Afandi, 2015).

Dalam proses pembelajaran, pengajar masih sering menggunakan teknik ekspositori seperti ceramah dan buku teks dengan media papan tulis, sesuai dengan temuan observasi yang dilakukan di SMA Pawayan Daha Kediri. Bahkan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya semangat dalam belajar merupakan

dampak dari hal tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar sejarah di SMA Pawayatan Daha Kediri diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran di bawah standar dan guru tetap menggunakan teknik ekspositori. Menurut (Komariah, Suhendri, Arif, & Hakim, 2018) dan (Halimah & Andi Mattoliang, 2020), instruktur yang menerapkan strategi pengajaran seperti ceramah, diskusi kelompok, dan lainnya membuat siswanya merasa bosan saat belajar.

Dari permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan bervariasi, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Dari permasalahan di atas, penulis membuat suatu media pembelajaran berbasis android untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran sejarah khususnya materi proklamasi kemerdekaan. Alhasil, sebagai terobosan dalam kajian sejarah, penulis mengembangkan aplikasi HI-MERDEKA (Historia Indonesia Merdeka) berbasis aplikasi android. Penulis menggunakan strategi gamifikasi untuk membuat media edukasi ini. Gamifikasi adalah penggunaan komponen game dalam situasi non-game yang dapat digunakan secara sinkron atau asinkron untuk membantu siswa memperoleh informasi dan keterampilan (Hakim, Friatmojo, & Taurano, 2022). Gamifikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan membuat pembelajaran menjadi menghibur dan menarik bagi mereka (Hidayat et al., 2021). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android yaitu Histori Indonesia Merdeka (HI-MERDEKA) dengan metode gamifikasi untuk mewujudkan society 5.0. Selain itu, penulis juga berharap media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan merasa enjoy selama mengikuti proses pembelajaran.

### METODE

Peneliti menggunakan pendekatan yang dikenal sebagai penelitian dan pengembangan. R&D adalah teknik penelitian yang menciptakan produk dan mengevaluasi kemanjurannya. Menurut kutipan dari Windu Wulandari pada tahun 2019, teknik penelitian dan pengembangan banyak digunakan dalam ranah teknik dan ilmu alam (Sugiyono, 2015). penelitian model pengembangan ini merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan juga memvalidasi produk pada bidang pendidikan. Menurut (Sari, 2017) ada 5 tahap pengembangan penelitian model ADDIE yaitu :



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

- a. Analyze  
 Menganalisis permasalahan yang ada pada peserta didik juga kesanggupan media yang bisa menjadikan solusi alternatif masalah yang ada.
- b. Design  
 pembuatan desain pada media pembelajaran agar sesuai dengan masalah yang ada pada peserta didik.
- c. Development  
 Pengembangan desain pada media aplikasi pembelajaran yaitu HI-MERDEKA. Penulis melakukan pengujian berdasarkan aspek akseptabilitas yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan juga kepatutan terhadap produk media aplikasi HI-MERDEKA ada tiga validator yaitu yang pertama ahli materi yaitu Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. kedua ahli media yaitu Gusti Garnis Sasmita, M.Pd. ketiga Ahli Praktisi yaitu Sri Wahyuningsih, S.Pd. sebagai Guru pelajaran sejarah di SMA Pawyatan Daha Kediri.
- d. Implementation  
 Berdasarkan hasil pengujian terhadap aspek akseptabilitas tahap development kemudian peneliti melakukan uji coba media secara terbatas juga secara luas terhadap peserta didik pada kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri sebagai bahan Implementasi.
- e. Evaluation  
 Melakukan check and balance berdasarkan uji coba secara terbatas maupun secara luas untuk mengevaluasi kelayakan produk aplikasi HI-MERDEKA.

Pada penelitian ini penulis menggunakan instrumen angket validasi produk berdasarkan aspek akseptabilitas untuk kelayakan produk aplikasi sebelum di uji coba ke peserta didik, juga angket respon peserta didik dan soal penilaian evaluasi untuk menentukan kevalidan dan keefektifan produk aplikasi HI-MERDEKA. Dalam penelitian ini penulis megarapkan sebuah produk aplikasi yang bisa digunakan oleh peserta didik dengan mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan secara luas didalam dunia pendidikan mengingingan tujuan pada penelitian ini yaitu membuat sebuah produk media aplikasi pembelajaran berbasis android "Pengembangan Aplikasi Histori Indonesia Merdeka (Hi-Merdeka) Dengan Metode Gamification Guna Terwujudnya Society 5.0".

Teknik data analisis yang digunakan penulis diambil berdasarkan hasil pengujian pada aspek akseptabilitas, aspek kepraktisan dan keefektifan berupa tanggapan dan jawaban dengan nilai kategori Sangat Baik (SB) bernilai 5, Baik (B) bernilai 4, kurang Baik (KB) bernilai 3, Tidak Baik (TB) bernilai 2, Sangat Tidak Baik (STB) 1. Rumus yang digunakan dalam hasil data analisis tersebut yaitu distribusi frekuensi :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase nilai yang diperoleh

F : Frekuensi jawaban alternatif (jumlah responden x skor)

N : Skor tertinggi

Dari rumus diatas diukur menggunakan cara berikut:

Keterangan :

$$P = \frac{(4 \times m \sum r 4) + (3 \times \sum r 3) + (2 \times \sum r 2) + (1 \times \sum r 1)}{(4 \times total\ pertanyaan)} \times 100\%$$

Kemudian hasil uji validasi diambil kesimpulan dengan kriteria penilaian berikut :

Tabel 1: Kriteria Penilaian Hasil Validasi

Nilai Validasi (%)	Kategori
81% - 100%	Baik Sekali atau tidak perlu revisi
66% - 80%	Baik atau tidak perlu revisi
56% - 65%	Cukup Baik atau perlu revisi
0% - 55%	Kurang Baik atau perlu revisi

Penilaian kepraktisan Data hasil survey angket peserta didik dianalisis untuk mengetahui seberapa besar kebermanfaatan sumber belajar HI-Merdeka. Pada saat tabulasi data dilakukan penilaian terhadap elemen penilaian dengan memberikan nilai yang bermanfaat. Rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan skor penilaian keseluruhan:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah total jawaban dari peserta didik

n = Jumlah indicator

Hasil data angket diambil kesimpulan dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Angket

Interval Skor	Kategori Validitas	Keterangan
$X > 4,21$	Sangat baik	Sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi
$3,41 < X \leq 4,20$	Baik	Layak dan dapat digunakan namun perlu perbaikan
$2,61 < X \leq 3,40$	Cukup	Cukup layak dan dapat digunakan namun perlu perbaikan
$1,81 < X \leq 2,60$	Kurang	Kurang layak dan tidak dapat digunakan
$X \leq 1,80$	Sangat kurang	Tidak layak dan tidak dapat digunakan

Keterangan X = nilai rata – rata

Penilaian keefektifan dengan menyelesaikan tes berupa 10 soal yang diberikan untuk menentukan data keefektifan media HI-Merdeka.

- a. Menghitung hasil belajar setiap peserta didik (individu) dengan menggunakan rumus

$$Nilai\ hasil\ belajar = \frac{jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

- b. Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{\text{jumlah yang lulus KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kemudian hasil tes diubah menjadi ke bentuk kualitatif dengan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 3. Keefektifan Produk**

Nilai Validasi (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan penulis pada penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Analyze

Peneliti melakukan wawancara kepada guru pembelajaran sejarah Kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri yaitu Sri Wahyuningsih, S.Pd dan memperoleh hasil wawancara sebagai berikut :

- a) Peserta didik pada kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri kehilangan berbagai kesempatan waktu belajar secara optimal akibatnya peserta didik kurang memahami materi pembelajaran. Akibat pembelajaran daring selama covid 19
- b) Upaya tindakan yang telah guru pembelajaran sejarah lakukan yaitu dalam penanganan peserta didik kehilangan kesempatan waktu untuk belajar secara maksimal akibatnya peserta didik kurang memahami materi pembelajaran akibat pembelajaran daring selama covid 19 adalah konseling secara individu dan juga diskusi secara berkelompok.
- c) Selama ini guru sejarah tersebut belum juga menemukan sebuah media pembelajaran yang pas atau sesuai guna membantu peserta didik yang mengalami kehilangan banyak kesempatan waktu untuk belajar secara maksimal akibatnya peserta didik kurang memahami materi pembelajaran daring selama covid 19.

Penulis juga melakukan penelusuran kepustakaan, melalui kajian dari buku, internet, jurnal dan artikel setelah melakukan analisis berupa wawancara dengan guru terkait. Guna mendukung terciptanya produk media pembelajaran yang bisa digunakan oleh peserta didik sebagai alat untuk pembelajaran setelah mengalami kehilangan berbagai kesempatan dan waktu belajar akibat pembelajaran daring masa selama covid 19.

### 2. Design

Berdasarkan hasil studi lapangan, dikembangkan media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android. Media Hi-Merdeka berbasis android merupakan produk media pembelajaran yang berbentuk aplikasi dengan tampilan yang minimalis dan sederhana bisa dibawa kemana saja. Desain media Hi-Merdeka berbasis android menampilkan 5 topik pembahasan . topik 1 tentang daftar isi, topik 2 tentang tujuan penggunaan, topik 3 tentang capaian pembelajaran, topik 4 tentang materi dan topik 5 tentang mini games. Pembuatan media Hi-Merdeka berbasis android ini menggunakan media

Power Point (PPT) interaktif yang di konversikan ke dalam bentuk aplikasi Android dengan *I-Spring* dan *APK Builder* dengan materi yang berisi Capaian Pembelajaran (CP) Proklamasi Kemerdekaan pada pembelajaran Kelas SMA Pawayatan Daha Kediri. *Hi-Merdeka* berbasis android didesain dengan tampilan yang menarik yang berisikan materi. Dengan tampilan kerangka yang sudah ditentukan maka penulis melakukan perancangan desain awal guna mendapatkan dra *Hi-Merdeka* berbasis android dengan pembelajaran Sejarah Indonesia "Proklamasi Kemerdekaan".

### 3. Development

Sesudah peneliti melakukan analyse juga design penulis kemudian melakukan pengembangan produk media pembelajaran dengan disesuaikan metode gamifikasi sehingga pada tahapan ini penulis melakukan pembuatan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi berbasis android yaitu *Histori Indonesia Merdeka (HI-MERDEKA)* guna mewujudkan *society 5.0*.

Ketiga validator kemudian mengevaluasi media pembelajaran. Hasil evaluasi adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli**

Nama validator	Hasil Nilai	Keterangan
<b>Ahli Materi:</b> Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd	88%	Baik Sekali atau tidak perlu revisi
<b>Ahli Media:</b> Gusti Garnis Sasmita, M.Pd	91%	Baik Sekali atau tidak perlu revisi
Ahli Praktisi Sri Wahyuningsih, S.Pd	93%	Baik Sekali atau tidak perlu revisi

Ketiga validator tidak hanya memberikan data numerik tetapi juga tambahan berupa komentar dan saran tentang media *HI-MERDEKA*, agar komentar dan saran yang validator berikan menjadi bahan masukan untuk memperbaiki media *HI-MERDEKA*. Setelah uji validator kemudian media aplikasi pembelajaran diuji aspek kepraktisan dan keefektifan pada siswa kelas XI SMA Pawayatan Daha Kediri. Berikut hasil penilaiannya :

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Terbatas**

Uji Terbatas 10 peserta didik	Nilai	Keterangan
Kepraktisan	4,45	Sangat Baik atau tidak perlu direvisi
Keefektifan	70%	Efektif atau tidak perlu revisi
Uji Terbatas 28 peserta didik		
Kepraktisan	4,50	Sangat Baik atau tidak perlu revisi
Keefektifan	93%	Sangat efektif atau tidak perlu revisi

## PEMBAHASAN

Pembahasan Produk, media *Hi-Merdeka* menerima temuan dari spesialis media dengan persentase 93%, yang dikategorikan sangat valid berdasarkan metodologi pengembangan dan penelitian. Jika dibandingkan

dengan penelitian yang dilakukan oleh Sephia Rahayu Purnama yang memproduksi barang media Geomathics, perusahaan tersebut mendapatkan temuan validasi media masing-masing sebesar 90%, 78%, dan 83,74% dari Handoyono dan 78% dari Dismas Irnawan. Media Hi-Merdeka dengan demikian dikategorikan sangat valid berdasarkan temuan validasi produk lebih tinggi.

Hasil spesifikasi produk penelitian berupa media Hi-Merdeka pada pembelajaran sejarah indonesia materi proklamasi kemerdekaan untuk peserta didik kelas XI, berikut spesifikasi media Hi-Merdeka.

- a. Media Hi-Merdeka berisikan daftar isi, petunjuk penggunaan, materi, dan mini games.
- b. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi yang pertama yaitu Kekalahan-Kekalahan Jepang, dengan pembagian hirosiama, nagasaki dan menyerahnya jepang
- c. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi kedua yaitu menuju proklamasi kemerdekaan, dengan pembagian yang pertama pembentukan PPKI dan kedua peristiwa rengasdengklok
- d. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi ketiga yaitu detik-detik proklamasi, dengan pembagian yang pertama perumusan naskah proklamasi kemerdekaan dan kedua proklamasi kemerdekaan indonesia.
- e. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi keempat yaitu sambutan terhadap proklamasi kemerdekaan, dengan pembagian yang pertama penyebaran berita proklamasi dan kedua sambutan terhadap berita proklamasi di dalam negeri
- f. Media Hi-Merdeka ini berisi mini game  
Didalam mini game ini terdiri dari soal-soal yang dapat peserta didik mainkan untuk melepas lelah setelah belajar.

Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media. Produk media HI-MERDEKA ini mempunyai prinsip untuk membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi, membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik, menumbuhkan rasa penasaran peserta didik agar rasa kaingin tahunya terhadap mari semakin meningkat dan juga aktif dalam pembelajaran. Media HI-MERDEKA ini mempunyai keunggulan yang praktis digunakan, tampilanya minimalis, desain yang menarik, dan mudah untuk dibawa kemana – mana. Untuk kelemahanya media HI-MERDEKA INI membutuhkan kuota internet.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka yang telah disetujui oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Diperoleh hasil 88% dari ahli materi, 91% dari ahli media, dan 93% dari ahli praktisi, yang terletak pada rentang 81%-100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media HI-Merdeka dalam tingkat kevalidan dikategorikan sangat valid. Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik, diperoleh hasil skor 4,50 terletak pada rentang  $X > 4,20$  pada

kepraktisan media HI-Merdeka dan dikategorikan sangat layak untuk dikembangkan. Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka yang diperoleh dari nilai hasil belajar peserta didik mendapatkan presentase sebesar 93%. Dalam keefektifan data, media pembelajaran HI-Merdeka dapat dikategorikan sangat efektif digunakan sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Jadi untuk keseluruhan produk media HI-MERDEKA ini sangat dapat digunakan oleh peserta didik menilaian hasi akhir media HI-MERDEKA ini sangat memuaskan.

Penulis penelitian ini membuat produk media pembelajaran HI-MERDEKA berbasis aplikasi Android dengan beberapa fitur yang masih kurang dan perlu dikembangkan atau ditingkatkan oleh peneliti selanjutnya. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan kualitas produk media pembelajaran berdasarkan faktor keberterimaan untuk memastikan bahwa media pembelajaran layak digunakan dan bermanfaat bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Z. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual Dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Kota Kediri. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 127.
- Halawa, E. (2021). Penerapan Metode Resitasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Sejarah Kelas X-IPS. *KAIROS*, 69.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah : Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 12.
- Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran Dan Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Journal Of Computer, Information System, & Technology Management*, 1-7.
- Safrin, S., & Sari, S. R. (2018). Pola Penggunaan Media Baru Di Kalangan Generasi Milenial. *Komunika*, 2
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Kebudayaan Dan Kebudayaan Massio*, 1.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43-52.
- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97-110.
- Hakim, F. F., Friatmojo, E. K., & Taurano, G. A. (2022). Aplikasi Gamifikasi Peralatan Konstruksi untuk Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9, 61-76.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta