



Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Kodular Untuk Meningkatkan Literasi Historis Peserta Didik

Muhammad Hamka Halim¹ Richlah Nur Majdina² Firdaus W Suhaeb³

Program Studi IPS, Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3}

Email: 250002301039@student.unm.ac.id¹ 250002301037@student.unm.ac.id²
firdaus.w.suhaeb@unm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Android menggunakan platform Kodular serta menganalisis pemanfaatannya dalam mendukung pengembangan literasi historis peserta didik di UPTD SMAN 1 Nosu. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian pengembangan. Proses pengembangan media mengikuti tahapan model ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas XII dan seorang guru mata pelajaran sejarah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kodular yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik berdasarkan penilaian ahli materi. Implementasi media dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik serta terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, serta kuis interaktif dalam aplikasi mampu membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah secara lebih kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Kodular dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan literasi historis peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kodular, Pembelajaran Sejarah, Literasi Historis, Pembelajaran Digital



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penyampaian peristiwa masa lampau, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran historis, memperkuat jati diri kebangsaan, serta mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami dinamika sosial yang terjadi pada masa lalu. Pendidikan sejarah tidak hanya bertujuan menyampaikan fakta atau peristiwa historis, tetapi juga mengembangkan kemampuan interpretasi terhadap makna peristiwa dalam konteks kehidupan masa kini. Dengan demikian, pembelajaran sejarah seharusnya membantu peserta didik mengkaji secara reflektif keterhubungan antara pengalaman masa lalu, realitas masa sekarang, dan kemungkinan yang akan terjadi di masa depan. Pendapat ini sejalan dengan perspektif yang menegaskan bahwa pendidikan sejarah berfungsi membangun kesadaran historis sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis terhadap peristiwa masa lalu dalam konteks kehidupan sosial masyarakat modern (Firmansyah et al., 2022, p. 96).

Pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah pada kenyataannya masih menghadapi berbagai tantangan, terutama yang berkaitan dengan rendahnya partisipasi peserta didik dalam memahami materi sejarah secara lebih mendalam. Permasalahan serupa juga terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu. Berdasarkan hasil observasi awal, pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar utama. Pola pembelajaran yang berorientasi pada guru tersebut menyebabkan peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif, sehingga peluang mereka untuk terlibat aktif dalam



menganalisis berbagai peristiwa sejarah menjadi terbatas. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik masih menghadapi berbagai kesulitan dalam menyusun pemahaman kronologis terhadap peristiwa sejarah, menganalisis sumber-sumber sejarah, dan menghubungkan peristiwa masa lalu dengan dinamika sosial pada masa sekarang. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih cenderung menekankan aspek hafalan faktual dibandingkan pengembangan kemampuan berpikir historis. Padahal, pembelajaran sejarah yang terlalu berorientasi pada hafalan cenderung menghambat pengembangan literasi historis Peserta didik (Septiana et al., 2025, pp. 314–315).

Literasi historis menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Literasi ini mencakup kemampuan memahami konsep waktu, menganalisis sumber sejarah, menafsirkan peristiwa sejarah secara kritis, serta menghubungkan peristiwa tersebut dengan konteks kehidupan masa kini (Setyo Purwoto & Ganda Febri Kurniawan, 2025, p. 669). Literasi historis tidak hanya menuntut penguasaan fakta sejarah, tetapi juga kemampuan interpretasi terhadap makna sejarah dalam kehidupan sosial. Uun Lionar dan rekan-rekannya menjelaskan bahwa literasi sejarah melibatkan kemampuan memahami peristiwa masa lalu, menilai keabsahan sumber sejarah, serta merekonstruksi peristiwa sejarah secara kritis berdasarkan bukti historis yang tersedia (Lionar et al., 2024, p. 101). Oleh sebab itu, penguatan literasi historis menjadi salah satu tolok ukur penting dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang bermakna.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran sejarah diharapkan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, serta kontekstual bagi peserta didik. Melalui teknologi digital, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih variatif dengan memanfaatkan unsur visual, audio, serta multimedia interaktif sehingga membantu peserta didik memperoleh pemahaman materi secara lebih mendalam. Haris Firmansyah juga mengemukakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sekaligus membantu mereka menganalisis peristiwa sejarah secara lebih kritis (Firmansyah, 2024, p. 542). Dengan demikian, penggunaan teknologi digital dapat menjadi salah satu strategi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah.

Salah satu wujud penerapan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile. Perkembangan teknologi smartphone memberikan peluang yang luas bagi guru untuk merancang media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses oleh peserta didik secara lebih fleksibel. Media pembelajaran berbasis Android memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri melalui perangkat yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, media pembelajaran berbasis aplikasi memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Laila Alizah dan rekan-rekannya menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Alizah et al., 2025, p. 231).

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android adalah Kodular. Platform ini mengadopsi konsep visual programming yang memungkinkan pengguna merancang aplikasi Android tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks. Kodular menggunakan sistem pemrograman berbasis blok yang



memudahkan pengguna dalam merancang komponen visual. Nurmuti'ah Kaltsum dan Risnovita Sari menjelaskan bahwa Kodular menyediakan berbagai komponen visual yang memungkinkan pengembangan aplikasi dilakukan secara lebih sederhana dan efisien dibandingkan metode pemrograman konvensional (Nurmuti'ah Kaltsum & Risnovita Sari, 2024, p. 58). Dengan kemudahan tersebut, Kodular berpotensi dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan platform Kodular dalam pengembangan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Fitri Nurjanah dan Sri Emy Yuli Suprihatin mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan melalui platform Kodular dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut dimungkinkan karena media tersebut memanfaatkan berbagai fitur multimedia interaktif yang membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik serta lebih mudah dipahami (Nurjanah & Suprihatin, 2023, p. 241). Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Hanum dan Prima Mutia Sari menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kodular dinilai memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian para ahli serta mendapatkan respons positif dari peserta didik (Hanum & Sari, 2023, p. 499). Temuan tersebut menunjukkan bahwa Kodular memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular masih lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran sains dan teknologi, sementara kajian yang membahas pemanfaatannya dalam pembelajaran sejarah masih tergolong terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan pada peningkatan capaian belajar maupun motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, kajian yang secara khusus membahas pengembangan literasi historis melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah.

Berdasarkan uraian tersebut, Penelitian ini menghadirkan unsur kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Android dengan memanfaatkan platform Kodular yang dirancang untuk mendukung peningkatan literasi historis peserta didik. media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah secara lebih kritis melalui pemanfaatan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif. Selain itu, penelitian ini juga memiliki kontribusi kontekstual karena dilakukan pada lingkungan pendidikan di UPTD SMAN 1 Nosu yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis Kodular yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu serta mengkaji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan literasi historis peserta didik. media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk aplikasi Android dengan memanfaatkan berbagai fitur multimedia sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik diharapkan dapat memahami peristiwa sejarah secara lebih mendalam, mampu menganalisis berbagai sumber sejarah secara kritis, serta menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kondisi kehidupan masa kini. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kodular diharapkan dapat mendorong peningkatan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sekaligus mendukung penguatan kemampuan literasi historis mereka.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Android dengan memanfaatkan platform Kodular serta menganalisis pemanfaatannya dalam meningkatkan literasi historis peserta didik. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pengembangan media serta pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik. Penelitian kualitatif menitikberatkan pada upaya memahami suatu fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data dalam situasi yang alami, sehingga peneliti dapat menggambarkan secara menyeluruh proses serta makna yang muncul dalam kegiatan pembelajaran (Creswell & Creswell, 2018, p. 22). Proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Menurut Branch, Model ADDIE merupakan kerangka kerja dalam pengembangan pembelajaran yang mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2010, pp. 2–3). Penggunaan model ini memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara sistematis sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap analisis (*Analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru Sejarah. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan antara kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung dengan kebutuhan pembelajaran yang diharapkan sehingga media yang dikembangkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran (Branch, 2010, p. 25). Tahap perancangan (*design*) meliputi penyusunan konsep media pembelajaran serta rancangan aplikasi berbasis android menggunakan platform Kodular. Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur aplikasi, penyusunan materi pembelajaran sejarah, serta pengintegrasian berbagai fitur multimedia seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Branch, 2010, p. 59). Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap pembuatan media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Media yang telah dihasilkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi untuk menilai tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran (Branch, 2010, p. 89).

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kodular dalam kegiatan pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XII di UPTD SMAN 1 Nosu. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman belajar peserta didik serta respons mereka terhadap penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. (Branch, 2010, p. 132). Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yang bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran sekaligus menganalisis pemanfaatannya dalam mendukung pengembangan literasi historis peserta didik. Proses evaluasi dilakukan melalui analisis terhadap respons peserta didik, refleksi guru, serta hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis Kodular (Branch, 2010, p. 153). Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XII serta guru mata pelajaran sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi tahap reduksi



data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Melalui tahapan analisis tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai proses pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran dalam mendukung peningkatan literasi historis peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Pembelajaran di UPTD SMAN 1 Nosu

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahapan awal dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan untuk menelaah kondisi pembelajaran yang berlangsung serta menentukan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan observasi dan wawancara dengan guru sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber belajar utama. Pola pembelajaran tersebut menjadikan kegiatan belajar lebih berpusat pada guru sehingga tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah.

Tabel 1. Hasil Observasi Proses Pembelajaran Sejarah

| Aspek Observasi | Temuan di Lapangan | Implikasi Pembelajaran |
|-----------------------------|---|---|
| Metode pembelajaran | Guru dominan menggunakan metode ceramah | Pembelajaran menjadi teacher centered |
| Media pembelajaran | Penggunaan media masih terbatas pada buku teks | Pembelajaran kurang menarik |
| Aktivitas peserta didik | Peserta didik cenderung pasif | Interaksi pembelajaran rendah |
| Pemahaman kronologi sejarah | Peserta didik mengalami kesulitan memahami hubungan peristiwa sejarah | Literasi historis belum berkembang optimal |
| Analisis sumber sejarah | Peserta didik jarang menganalisis sumber sejarah | Kemampuan berpikir historis kurang berkembang |

Dominasi metode ceramah dalam pembelajaran sejarah berdampak pada terbatasnya kesempatan peserta didik untuk melakukan analisis terhadap berbagai peristiwa sejarah. Peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa terlibat dalam proses interpretasi maupun evaluasi terhadap sumber sejarah. Akibatnya, kemampuan Peserta didik dalam memahami kronologi peristiwa sejarah, menafsirkan sumber sejarah, serta menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kondisi sosial masa kini masih belum berkembang secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nabila Septiana dan rekan-rekannya yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah yang berorientasi pada hafalan fakta cenderung menghambat perkembangan literasi historis peserta didik (Septiana et al., 2025, pp. 314–315). Literasi historis tidak hanya berkaitan dengan penguasaan fakta sejarah, tetapi juga mencakup kemampuan memahami hubungan sebab dan akibat, menganalisis berbagai sumber sejarah, serta menafsirkan makna historis dari suatu peristiwa.

Temuan analisis kebutuhan mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut masih belum optimal. Sementara itu, dalam kerangka pendidikan abad ke-21, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dipandang sebagai salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Melalui pemanfaatan teknologi digital, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dengan dukungan berbagai media multimedia, seperti gambar, video, dan animasi, yang dapat membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah secara lebih kontekstual. Haris Firmansyah menegaskan bahwa Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah dapat mendorong keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami peristiwa sejarah secara lebih analitis (Firmansyah, 2024, p. 544). Oleh karena itu, Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile dapat dipandang sebagai salah satu strategi alternatif



untuk mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang masih bersifat konvensional. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat diketahui bahwa pembelajaran sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu memerlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus mendukung pengembangan literasi historis. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dengan memanfaatkan platform Kodular.

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Kodular

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Kodular dilakukan dengan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran sehingga media yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Selain itu, model ADDIE juga memberikan alur kerja yang jelas dalam setiap tahapan pengembangan, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap perancangan (design), peneliti merumuskan konsep media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia guna mendukung proses pembelajaran sejarah. Tahap ini menjadi bagian penting dalam pengembangan media karena menentukan struktur serta tampilan media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan perancangan alur navigasi aplikasi, pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, serta penentuan bentuk penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari berbagai komponen utama, yaitu menu materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis interaktif, serta evaluasi pembelajaran. Struktur aplikasi dirancang sedemikian rupa agar mudah digunakan oleh Peserta didik serta memiliki navigasi yang sederhana sehingga pengguna dapat mengakses berbagai fitur dalam aplikasi secara intuitif.

Perancangan media pembelajaran juga memperhatikan prinsip desain pembelajaran berbasis multimedia yang menekankan pada integrasi berbagai bentuk informasi visual dan tekstual untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam konteks pembelajaran sejarah, penyajian materi yang didukung oleh elemen visual seperti gambar peristiwa sejarah, peta, maupun video dapat membantu Peserta didik memahami konteks historis suatu peristiwa secara lebih jelas. Dengan demikian, proses perancangan media pembelajaran tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika tampilan aplikasi, tetapi juga memperhatikan bagaimana media tersebut dapat mendukung proses konstruksi pengetahuan peserta didik secara lebih efektif. Pemanfaatan platform Kodular dalam pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Kodular merupakan platform pengembangan aplikasi yang menggunakan konsep visual programming, sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi Android tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman yang kompleks. Sistem pemrograman berbasis blok yang digunakan dalam Kodular memudahkan pengguna dalam merancang komponen visual serta mengintegrasikan berbagai fitur multimedia dalam aplikasi. Dengan pendekatan ini, proses pengembangan aplikasi dapat dilakukan secara lebih praktis karena pengguna hanya perlu Menyusun blok-blok program sesuai dengan fungsi yang diinginkan.

Menurut Nurmuti'ah Kaltsum dan Risnovita Sari, Kodular menyediakan berbagai komponen visual yang memungkinkan pengembangan aplikasi dilakukan secara lebih sederhana dan efisien dibandingkan metode pemrograman konvensional (Nurmuti'ah Kaltsum & Risnovita Sari, 2024, p. 58). Platform ini juga menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran seperti komponen tampilan, pemutar video, sistem



navigasi menu, serta integrasi kuis interaktif. Kemudahan dalam penggunaan Kodular menjadikannya sebagai salah satu platform yang berpotensi dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang pemrograman. Media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini memanfaatkan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, video, serta kuis interaktif. Integrasi elemen-elemen tersebut dilakukan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih komprehensif. Penyampaian materi dalam format multimedia memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif, karena informasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui media visual dan audio yang dapat memperjelas pemahaman terhadap peristiwa sejarah.

Pada pembelajaran sejarah, pemanfaatan media visual seperti gambar tokoh sejarah, peta peristiwa, serta video dokumenter dapat membantu peserta didik memahami urutan kejadian dan konteks historis suatu peristiwa secara lebih jelas. Hal ini menjadi penting karena banyak peristiwa sejarah memiliki kerumitan yang cukup tinggi sehingga penjelasannya tidak hanya dapat disampaikan melalui teks, tetapi juga perlu didukung oleh media visual. Hasil penelitian Fitri Nurjanah dan Sri Emy Yuli Suprihatin menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan melalui platform Kodular dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Nurjanah & Suprihatin, 2023, p. 241). Di samping itu, kehadiran kuis interaktif dalam aplikasi pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis ini tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui fitur kuis yang tersedia dalam aplikasi, peserta didik dapat menerima umpan balik secara langsung mengenai tingkat penguasaan mereka terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular dalam penelitian ini tidak hanya berorientasi pada aspek visual yang menarik, tetapi juga dirancang untuk mendukung penguatan kemampuan berpikir historis dan literasi historis peserta didik. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendorong peserta didik memahami peristiwa sejarah secara lebih mendalam, serta membantu mereka mengembangkan kemampuan analitis terhadap berbagai sumber sejarah yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi Media Pembelajaran

Tahap validasi media pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Validasi merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Melalui proses validasi, peneliti dapat memperoleh berbagai masukan dari para ahli mengenai kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan, sehingga media tersebut dapat diperbaiki dan disempurnakan sebelum digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, tahap validasi melibatkan ahli materi yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan sejarah. Partisipasi ahli materi dalam proses validasi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan konsep keilmuan sejarah serta selaras dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Selain itu, validasi tersebut juga bertujuan memastikan bahwa informasi sejarah yang disajikan dalam media pembelajaran memiliki tingkat keakuratan yang memadai sehingga tidak menimbulkan kesalahan pemahaman bagi peserta didik.



Tabel 2. Hasil Evaluasi Kelayakan oleh Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Skor | Kriteria |
|------------------------------|------|--------------|
| Kesesuaian materi | 4.5 | Sangat baik |
| Keakuratan informasi sejarah | 4.4 | Sangat baik |
| Keterkaitan dengan kurikulum | 4.3 | Sangat baik |
| Kejelasan penyajian materi | 4.2 | Sangat baik |
| Rata-rata | 4.35 | Sangat layak |

Proses validasi mencakup beberapa aspek penilaian, di antaranya kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan informasi sejarah, kejelasan penyajian materi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Penilaian terhadap kesesuaian materi dengan kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah disusun sesuai dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik. Selain itu, penilaian terhadap ketepatan informasi sejarah bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang terdapat dalam aplikasi disusun berdasarkan fakta sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kelayakan Ahli Media

| Aspek Penilaian | Skor | Kriteria |
|----------------------|------|--------------|
| Desain tampilan | 4.3 | Sangat baik |
| Navigasi aplikasi | 4.2 | Sangat baik |
| Integrasi multimedia | 4.1 | Baik |
| Interaktivitas media | 4.4 | Sangat baik |
| Rata-rata | 4.25 | Sangat layak |

Selain aspek materi, proses validasi juga mencakup penilaian terhadap aspek tampilan media pembelajaran. Aspek ini meliputi desain antarmuka aplikasi, kemudahan navigasi, serta integrasi berbagai elemen multimedia dalam aplikasi. Desain antarmuka yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan menjadi faktor penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi karena dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam mengakses materi pembelajaran. Media pembelajaran yang memiliki tampilan yang jelas serta navigasi yang sederhana cenderung lebih mudah digunakan oleh peserta didik sehingga dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran secara lebih efektif. Integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan kuis interaktif merupakan salah satu komponen penting yang dinilai dalam proses validasi. Pemanfaatan elemen multimedia dalam media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas penyajian materi sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran sejarah, penggunaan media visual seperti gambar peristiwa sejarah, peta, serta video dapat membantu peserta didik memahami konteks historis suatu peristiwa dengan lebih jelas dan konkret.

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai memiliki tingkat kelayakan yang memadai sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kodular yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran, baik dari segi materi maupun desain media. Tingkat kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah serta dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas. Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Anisa Hanum dan Prima Mutia Sari yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kodular memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian para ahli serta memperoleh respons positif dari peserta didik (Hanum & Sari, 2023, p. 494). Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media



pembelajaran berbasis aplikasi mobile dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta didik.

Selain untuk menilai kelayakan media pembelajaran, proses validasi juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Melalui tahap ini, peneliti memperoleh berbagai saran dan masukan dari para ahli yang berkaitan dengan penyempurnaan isi materi, perbaikan tampilan media, serta peningkatan aspek interaktivitas aplikasi. Masukan yang diperoleh selanjutnya dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tahap validasi media pembelajaran menjadi salah satu langkah penting dalam proses pengembangan media karena bertujuan memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya menarik dari aspek tampilan, tetapi juga memiliki kualitas materi yang baik dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Media yang telah validasi diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran sejarah secara lebih efektif sekaligus membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mendalam.

Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Sejarah

Pada tahap implementasi, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah yang melibatkan peserta didik kelas XII di UPTD SMAN 1 Nosu. Tahap ini menjadi bagian penting dalam penelitian pengembangan karena media yang telah dirancang dan divalidasi mulai diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran serta melihat pengaruhnya terhadap keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar sejarah. Selain itu, tahap ini juga memberikan informasi tingkat media dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Dalam pelaksanaan tahap implementasi, media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dirancang melalui pemanfaatan platform Kodular dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Guru menggunakan aplikasi tersebut untuk menyampaikan materi pembelajaran, menayangkan video yang berkaitan dengan peristiwa sejarah, serta memberikan kuis interaktif kepada peserta didik. Penggunaan aplikasi tersebut memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara langsung melalui perangkat smartphone yang dimiliki, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak hanya bergantung pada buku teks sebagai sumber belajar utama.

Tabel 4. Respons Peserta Didik terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran

| Aspek Penilaian | Persentase Positif |
|-------------------------------------|---------------------------|
| Media mudah digunakan | 88% |
| Tampilan menarik | 90% |
| Membantu memahami materi sejarah | 86% |
| Menambah minat belajar sejarah | 89% |
| Membantu memahami kronologi sejarah | 84% |

Berdasarkan hasil implementasi, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar karena materi pembelajaran disajikan melalui berbagai media visual dan fitur interaktif. Selain itu, desain aplikasi yang menarik serta sistem navigasi yang sederhana memudahkan peserta didik dalam memahami cara penggunaan aplikasi selama kegiatan pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi mobile mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan. Selain mendorong keterlibatan peserta didik,



penggunaan media pembelajaran berbasis Kodular juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan secara langsung melalui berbagai aktivitas yang terdapat dalam aplikasi. Salah satu contohnya adalah fitur kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus memperoleh umpan balik secara langsung mengenai jawaban yang mereka berikan.

Penggunaan video pembelajaran dan kuis interaktif dalam aplikasi juga berkontribusi dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih menarik. Video pembelajaran yang disajikan memberikan gambaran visual mengenai berbagai peristiwa sejarah sehingga peserta didik dapat memahami konteks historisnya dengan lebih jelas. Di sisi lain, kuis interaktif berperan sebagai alat evaluasi yang memungkinkan peserta didik meninjau kembali materi yang telah dipelajari sekaligus melatih kemampuan berpikir mereka dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan peristiwa sejarah. Di samping itu, pemanfaatan aplikasi pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri dengan menggunakan perangkat smartphone yang mereka miliki. Peserta didik dapat membuka kembali materi pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran digital yang memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri serta memungkinkan mereka mengulang materi pembelajaran apabila belum sepenuhnya memahami materi yang dipelajari di kelas.

Temuan Laila Alizah dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta didik (Alizah et al., 2025, p. 233). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile memungkinkan integrasi berbagai komponen multimedia yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang dipelajari menjadi lebih baik. Selain mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kodular juga memberikan keuntungan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih variatif. Guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks, tetapi juga dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi untuk menjelaskan materi secara lebih menarik. Hal tersebut membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil implementasi, penggunaan media pembelajaran berbasis Kodular dalam pembelajaran sejarah menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi mobile dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Media pembelajaran ini tidak hanya memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara lebih menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan fleksibel. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kodular dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah.

Kontribusi Media Pembelajaran Terhadap Literasi Historis Peserta Didik di UPTD SMAN 1 Nosu

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kodular dalam pembelajaran sejarah memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan literasi historis peserta didik. Literasi



historis merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki untuk memahami peristiwa sejarah secara lebih mendalam dan kritis. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan fakta sejarah, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap konsep waktu, kemampuan menganalisis berbagai sumber sejarah, serta menafsirkan makna historis suatu peristiwa dalam konteks kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, Pengembangan kemampuan literasi historis dalam pembelajaran sejarah penting dilakukan karena dapat membantu peserta didik memahami hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan secara lebih reflektif. Menurut Uun Lionar dan rekan-rekannya, Literasi historis mencakup kemampuan memahami peristiwa masa lalu secara kritis serta mengevaluasi keandalan sumber sejarah yang digunakan dalam merekonstruksi suatu peristiwa sejarah (Lionar et al., 2024, p. 101).

Kemampuan tersebut menjadi sangat penting karena peristiwa sejarah tidak hanya dipahami sebagai rangkaian fakta yang perlu dihafal, tetapi juga sebagai proses interpretasi yang memerlukan analisis terhadap berbagai sumber sejarah yang tersedia. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah yang efektif seharusnya memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengkaji secara lebih mendalam berbagai sumber sejarah serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menafsirkan peristiwa sejarah. Media pembelajaran berbasis Kodular yang dirancang dalam penelitian ini dirancang untuk mendukung penguatan literasi historis melalui penyajian materi yang bersifat interaktif serta integrasi berbagai sumber sejarah, seperti gambar dan video. Penyajian materi yang dilengkapi dengan elemen multimedia memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih konkret mengenai peristiwa sejarah yang dipelajari. Pada pembelajaran sejarah, pemanfaatan media visual seperti gambar tokoh sejarah, peta peristiwa, maupun video dokumenter dapat membantu peserta didik memahami konteks historis suatu peristiwa dengan lebih jelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Android memungkinkan peserta didik tidak hanya memperoleh informasi mengenai peristiwa sejarah, tetapi juga memahami hubungan antara peristiwa masa lalu dengan kondisi kehidupan pada masa kini. Hal ini menjadi penting karena salah satu tujuan pembelajaran sejarah adalah membantu peserta didik memahami pengaruh peristiwa masa lalu terhadap perkembangan masyarakat pada masa sekarang. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang dapat mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan reflektif dalam menafsirkan peristiwa sejarah. Selain itu, pemanfaatan kuis interaktif dalam aplikasi pembelajaran juga mendorong peserta didik untuk menelaah kembali materi yang telah dipelajari.

Kuis yang disajikan dalam aplikasi tidak hanya bertujuan mengukur kemampuan peserta didik dalam mengingat fakta sejarah, tetapi juga dirancang untuk mendorong mereka melakukan analisis terhadap berbagai peristiwa sejarah. Sebagai contoh, beberapa pertanyaan dalam kuis dibuat untuk menguji kemampuan peserta didik dalam memahami hubungan sebab-akibat suatu peristiwa sejarah maupun menilai dampak dari peristiwa tersebut terhadap perkembangan masyarakat. Dengan demikian, kuis interaktif yang tersedia dalam aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis peserta didik. Selain mendukung kemampuan analisis, penggunaan media pembelajaran berbasis Kodular juga membuka kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Peserta didik dapat mengakses materi yang tersedia dalam aplikasi kapan pun dan di mana pun melalui perangkat smartphone yang mereka miliki. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik dapat mempelajari kembali materi yang belum sepenuhnya dipahami. Fleksibilitas pembelajaran tersebut membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi sejarah yang dipelajari.



Temuan penelitian Setyo Purwoto dan Ganda Febri Kurniawan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah berkontribusi dalam pengembangan literasi historis peserta didik melalui penyajian informasi sejarah yang lebih kontekstual dan interaktif (Setyo Purwoto & Ganda Febri Kurniawan, 2025, pp. 673–674). Penggunaan media digital memungkinkan Peserta didik untuk mengakses berbagai sumber sejarah yang beragam sehingga mereka dapat memahami peristiwa sejarah dari berbagai perspektif. Hal ini dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memperdalam pemahaman mereka terhadap kompleksitas berbagai peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis Kodular yang dikembangkan memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap peningkatan literasi historis peserta didik di UPTD SMAN 1 Nosu. Media pembelajaran tersebut tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mendorong mereka mengembangkan kemampuan berpikir historis secara kritis melalui analisis terhadap berbagai sumber sejarah yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile seperti Kodular dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dalam mendukung pengembangan literasi historis peserta didik pada pembelajaran sejarah di sekolah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Android dengan memanfaatkan platform Kodular dapat menjadi salah satu inovasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah. Proses pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada tahapan model ADDIE yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, serta evaluasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik sekaligus mendukung pengembangan literasi historis. Media pembelajaran berbasis Kodular yang dirancang dalam penelitian ini memuat berbagai fitur multimedia, seperti materi pembelajaran, gambar, video, dan kuis interaktif yang bertujuan mendukung proses pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan interaktif. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Kodular mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar secara lebih fleksibel melalui perangkat smartphone yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis Kodular memberikan kontribusi positif dalam mendukung pengembangan literasi historis peserta didik. Integrasi berbagai elemen multimedia serta kuis interaktif dalam aplikasi memungkinkan peserta didik tidak hanya memperoleh informasi mengenai peristiwa sejarah, tetapi juga memahami hubungan antara peristiwa masa lalu dengan kondisi kehidupan pada masa kini. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kodular dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir historis secara kritis serta memperdalam pemahaman mereka terhadap berbagai peristiwa sejarah. Secara implikatif, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran sejarah di sekolah, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa



penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik sekaligus mendukung pengembangan literasi historis dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, guru sejarah dapat memanfaatkan platform Kodular sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada abad ke-21.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks pembelajaran sejarah di sekolah lain. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif sehingga peningkatan literasi historis peserta didik belum diukur secara kuantitatif melalui analisis statistik yang lebih mendalam. Keterbatasan lainnya terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan yang masih memiliki fitur yang relatif sederhana, sehingga pengembangan fitur interaktif yang lebih kompleks perlu dilakukan pada penelitian selanjutnya. Berdasarkan keterbatasan penelitian tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile dengan fitur yang lebih interaktif serta menguji efektivitas media tersebut melalui pendekatan penelitian yang lebih beragam, seperti metode eksperimen maupun mixed methods. Selain itu, penelitian di masa mendatang dapat dilakukan pada cakupan sekolah yang lebih luas agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan literasi historis peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital diharapkan dapat terus dilakukan untuk mendukung terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) melalui pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis platform Kodular yang mengintegrasikan pendekatan interaktif, mobile learning, dan penguatan literasi historis secara simultan dalam satu ekosistem digital yang adaptif. Berbeda dari studi sebelumnya yang cenderung berfokus pada digitalisasi konten atau penggunaan aplikasi secara pasif, penelitian ini merancang fitur berbasis problem-based learning, multimodal resources (teks, audio, video, dan kuis interaktif), serta evaluasi berbasis analitik pengguna untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kritis, interpretasi sumber sejarah, dan konstruksi makna historis peserta didik. Selain itu, penggunaan Kodular sebagai platform no-code memberikan kontribusi signifikan dalam menjembatani kesenjangan kompetensi teknologi guru, sehingga memungkinkan pengembangan media yang lebih inklusif, mudah direplikasi, dan kontekstual sesuai kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada inovasi media pembelajaran, tetapi juga memperluas kerangka konseptual literasi historis melalui integrasi teknologi yang berorientasi pada pengalaman belajar yang partisipatif dan reflektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizah, L., Agustina, Lady, & Galatea, C. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular dan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *POLINOMIAL Jurnal Pendidikan Matematika* Volume, 4(2).
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Bongga Datu, Samuel. (2015, 3 Maret). Wawancara pribadi dengan Guru Informatika UPTD SMAN 1 Nosu. Nosu, Kabupaten Mamasa
- Creswell, J., & Creswell, Jd. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, No. 9)



- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2). <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Hakim, L. (2022). Penguatan Literasi Sejarah Untuk Meningkatkan Historical Thingking Peserta didik. *Jurnal Artefak*, 9(2). <https://doi.org/10.25157/ja.v9i2.7892>
- Hamsia. (2015, 3 Maret). Wawancara pribadi dengan Wakasek Kurikulum UPTD SMAN 1 Nosu. Nosu, Kabupaten Mamasa
- Hanum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kodular Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Bagi Kelas 4 SD. *Academy of Education Journal*, 14(2). <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1761>
- Lionar, U., Supriatna, N., Mulyana, A., Winarti, M., Sumaludin, M. M., & Syafrina, Y. (2024). Historical Literacy in Social Studies Learning at Junior High School: Analysis of Implementation and Challenges. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 6(2). <https://doi.org/10.29300/ijssse.v6i2.3953>
- Nurjanah, F., & Suprihatin, S. E. Y. (2023). The development of Android-based learning media using Kodular in making suit patterns subject. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(3). <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i3.54542>
- Nurmuti'ah Kaltsum, & Risnovita Sari. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular untuk Tata Bahasa A2. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4). <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i4.4142>
- Septiana, N., Jayan, A. A., Faldam, R., Safitri, S., & Oktapiani, R. (2025). Pendekatan Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Literasi Sejarah dan Karakter Siswa. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4). <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i4.2591>
- Salla, Salmon. (2015, 3 Maret). Wawancara pribadi dengan Kepala UPTD SMAN 1 Nosu. Nosu, Kabupaten Mamasa
- Setyo Purwoto, & Ganda Febri Kurniawan. (2025). Integration of Digital Storytelling in Project-Based Learning to Develop Students Historical Literacy: Literature Review. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3). <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3236>
- Yordan. (2015, 3 Maret). Wawancara pribadi dengan Guru Sejarah UPTD SMAN 1 Nosu. Nosu, Kabupaten Mamasa