

**ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK  
PENYAJIAN MATERI BENTENG PENINGGALAN BERSEJARAH  
YANG KONTEKSTUAL**

Antonius Handarwan Yohanes  
Universitas Sanata Dharma  
2023

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang kurangnya pemanfaatan aplikasi android pada *smartphone* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS Sejarah SD serta penggunaan *smartphone* pada siswa yang belum terarah pada hal yang positif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi android untuk penyajian materi benteng peninggalan bersejarah yang berbasis konteks. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Objek dalam penelitian ini adalah 8 siswa kelas IV SD Negeri 3 Pandansari. Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran untuk penyajian materi sejarah SD. Instrumen pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan soal evaluasi dalam aplikasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pengembangan aplikasi berbasis android untuk penyajian materi benteng peninggalan bersejarah yang kontekstual dilakukan dengan menggunakan langkah ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*. 2) Kualitas aplikasi android untuk penyajian materi benteng peninggalan bersejarah yang kontekstual berdasarkan hasil validasi 2 dosen dan 1 guru memperoleh skor rerata 3,88 yang termasuk pada kategori sangat baik dengan rekomendasi tidak revisi. Namun peneliti tetap melakukan revisi sesuai dengan masukan dari para ahli.

**Kata Kunci:** Aplikasi Android, Benteng Peninggalan Bersejarah, Kontekstual

**ABSTRACT**

**ANDROID-BASED APPLICATION DEVELOPMENT FOR CONTEXTUAL  
HISTORICAL FORT MATERIAL PRESENTATION**

Antonius Handarwan Yohanes  
Universitas Sanata Dharma  
2023

*This research was conducted against the background of the lack of utilization of android applications on smartphones as learning media for elementary social studies history subjects and the use of smartphones on students who have not been directed to positive things. The purpose of this research is to develop an android application for the presentation of context-based historical heritage fort material. This research uses the development research method or Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The object of this research is 8 fourth grade students of SD Negeri 3 Pandansari. The subject in this research is a learning application for presenting elementary school history material. The instruments in this study are observation, interviews, and evaluation questions in the application. Data analysis techniques in this study are qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques.*

*The results obtained from this study indicate that 1) the development of android-based applications for the presentation of contextualized historical heritage fort material is carried out using ADDIE steps, namely Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate. 2) The quality of the android application for the presentation of contextualized historical heritage fort material based on the validation results of 2 lecturers and 1 teacher obtained an average score of 3.88 which was included in the very good category with the recommendation of no revision. However, researchers still make revisions according to input from experts.*

**Keywords:** *Android App, Historical Fortress, Contextual*