

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID
UNTUK PENYAJIAN MATERI PENINGGALAN SEJARAH
KERAJAAN MATARAM ISLAM YANG KONTEKSTUAL**

Setyo Adi Nugroho
Universitas Sanata Dharma
2025

Penelitian ini berawal dari belum optimalnya penyajian materi yang relevan dan kontekstual di sekolah serta kurangnya pemanfaatan maksimal smartphone sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android yang menyajikan materi mengenai Kerajaan Islam di Jawa secara kontekstual. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi berbasis Android yang menyajikan materi Peninggalan Sejarah Kerajaan Mataram Islam, sementara objek penelitian adalah 10 siswa kelas IV SD Kanisius Klepu. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup observasi, kuesioner tertutup, dan wawancara. Teknik analisis data yang diterapkan adalah teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Aplikasi berbasis Android untuk penyajian materi Peninggalan Sejarah Kerajaan Mataram Islam dikembangkan melalui lima tahapan dalam model ADDIE: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. 2) Hasil uji validitas aplikasi oleh dua dosen dan satu guru menunjukkan bahwa aplikasi tersebut termasuk dalam kategori "Baik" dengan skor rata-rata 3,10 pada skala 1-4 dan rekomendasi "Perlu Revisi Kecil", sehingga penulis melakukan revisi berdasarkan masukan dari validator.

Kata kunci: Aplikasi berbasis android; materi sejarah; kontekstual

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED APPLICATION
FOR THE PRESENTATION OF HISTORICAL REMAINS OF
THE ISLAMIC MATARAM KINGDOM IN A CONTEXTUAL WAY**

Setyo Adi Nugroho
Sanata Dharma University
2025

This research stemmed from the suboptimal presentation of relevant and contextual material in schools, as well as the underutilization of smartphones as learning media. The purpose of this study was to develop an Android-based application that presents material about the Islamic Mataram Kingdom in a contextual manner. The research used was a development study, or Research and Development (R&D), with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The subject of this research was the Android-based application that presented material about the historical remains of the Islamic Mataram Kingdom, while the object of the research consisted of 10 fourth-grade students from Kanisius Klepu Elementary School. The research instruments used included observation, closed questionnaires, and interviews. The data analysis techniques applied were both qualitative and quantitative analysis.

The results showed that: 1) The Android-based application for presenting the historical remains of the Islamic Mataram Kingdom was developed through five stages in the ADDIE model: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The validity test results by two lecturers and one teacher indicated that the application was categorized as "Good," with an average score of 3.10 on a 1-4 scale and a recommendation of "Minor Revisions Needed," leading the author to revise the application based on the feedback from the validators.

Keywords: Android-based application, historical material, contextual.