

Pengembangan E-Book Pahlawan Nasional Indonesia Dalam Sorotan Sejarah Menggunakan Android Studio

Kemas Muhmmad Wahyu Hidayat

Universitas Muhammadiyah Palembang

Penulis Korespondensi: kemasmuhammadwahyuh@gmail.com

Informasi Artikel:

Received: 09 Desember 2025, Accepted: 24 Mei 2025, Published: 29 Mei 2025

Abstrak

This study aims to develop an e-book on the theme of Indonesian National Heroes in the spotlight of history, utilizing the Android Studio platform as a technology-based learning medium. This e-book is designed to provide an interactive, informative, and easily accessible learning experience for students and the general public. The research method used is Research and Development (R&D), which adapts the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. In the analysis stage, user needs related to historical materials and supporting technology were identified. The design stage involved creating a storyboard and e-book layout to ensure the content presented was in line with the curriculum and visually appealing. Development was carried out by utilizing Android Studio features, such as multimedia integration (text, images, videos) to enhance user understanding. A limited trial was conducted on high school students, followed by an evaluation to measure the application's effectiveness and appeal. The results showed that this e-book successfully met the needs of digital-based learning and received a positive response from users. This e-book was considered easy to use, informative, and capable of increasing interest in learning history, particularly about the important role of national heroes in the Indonesian struggle. These findings provide a significant contribution to the development of modern learning media relevant to the needs of today's digital generation.

Keywords: E-book, Pahlawan Nasional, sejarah, Android Studio, media pembelajaran.

1. Pendahuluan

Sejalan dengan pergantian tahun ke tahun teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Ditemukan terdapat banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek yang telah diberikan khususnya pada era globalisasi saat ini. Teknologi dalam bidang pendidikan seperti pemanfaatan smartphone, komputer, dan laptop memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif yang diharapkan mampu mencapai suatu keberhasilan dalam

mendapatkan pengetahuan yang belum ada sebelumnya. Acuan utama berhasilnya suatu

proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh lajunya perkembangan Teknologi Informasi (TI). Sejak zaman dahulu, Indonesia telah melahirkan sejumlah tokoh yang dengan gagah berani mengangkat panji-panji perjuangan demi kemerdekaan dan keadilan. Mereka adalah

Published by:

pahlawan-pahlawan nasional yang tidak hanya mempersembahkan pengabdian dalam menjaga tanah air, tetapi juga menjadi sumber inspirasi bagi generasi-generasi selanjutnya. Dalam rangka mengenang dan mengapresiasi jasa-jasa mereka, banyak informasi dan kisah perjalanan hidup pahlawan nasional Indonesia yang telah diabadikan dalam berbagai bentuk literatur, termasuk dalam bentuk ebook.

Ebook tentang pahlawan nasional Indonesia menjadi sebuah medium yang memungkinkan penyebaran informasi secara lebih luas dan mudah diakses oleh masyarakat. Melalui media ini, generasi muda dapat lebih mendalam memahami sejarah perjuangan bangsa, nilai-nilai keberanian, semangat patriotisme, serta peran penting pahlawan-pahlawan tersebut dalam membentuk Indonesia yang kita kenal saat ini. Dalam ebook ini, kita akan menjelajahi kisah-kisah luar biasa dari berbagai pahlawan nasional Indonesia. Mulai dari pahlawan-pahlawan yang terlibat langsung dalam perjuangan kemerdekaan, hingga tokoh-tokoh yang memberikan kontribusi besar dalam pembangunan nasional pasca-kemerdekaan. Setiap bab akan membahas satu pahlawan, menggali latar belakang, peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan mereka, serta warisan yang mereka tinggalkan. Melalui ebook ini, diharapkan pembaca dapat meresapi nilai-nilai kepahlawanan, semangat persatuan, dan cinta tanah air yang diwariskan oleh para pahlawan nasional. Selain itu, kita juga dapat memetik hikmah dari perjuangan mereka sebagai inspirasi untuk terus berkontribusi dalam membangun Indonesia yang lebih baik. Semoga ebook ini dapat menjadi sumber pengetahuan yang bermanfaat dan menginspirasi generasi-generasi mendatang untuk terus mencintai dan mempertahankan kebhinekaan serta nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah E-book "Pahlawan Nasional Indonesia dalam Sorotan Sejarah":

1. Ketidak pahaman Terhadap Peran Pahlawan Nasional: Seberapa baik pemahaman masyarakat mengenai peran dan kontribusi pahlawan nasional Indonesia dalam sejarah perjuangan kemerdekaan dan pembangunan bangsa?
2. Tingkat Keterlibatan Generasi Muda dalam Memahami Sejarah Pahlawan: Sejauh mana generasi muda terlibat dalam memahami dan menghargai sejarah pahlawan nasional Indonesia?
3. Tingkat Keterbacaan dan Aksesibilitas E-book: Seberapa mudah dan seberapa banyak pembaca yang dapat mengakses e-book mengenai pahlawan nasional Indonesia? Apakah e-book ini dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat?

2. Tinjauan Literatur

2.1 Tinjauan Pustaka

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah. Salah satu media inovatif adalah e-book interaktif, yang memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara menarik dan mendalam. Menurut [1], pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan e-book bertujuan untuk memperkaya pemahaman siswa terhadap tokoh dan peristiwa bersejarah. Media digital seperti e-book memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara interaktif, melalui elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi, yang dapat mendukung pembelajaran berbasis pengalaman [2]. Selain itu, pengembangan e-book dengan Android Studio sebagai platform memungkinkan fleksibilitas

dalam pengembangan aplikasi serta kompatibilitas dengan perangkat berbasis Android, yang banyak digunakan oleh siswa saat ini.

Penelitian sebelumnya oleh [1] menunjukkan bahwa e-book berbasis Android mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena interaktivitas dan aksesibilitasnya. Selain itu, kajian tentang pahlawan nasional sebagai tema utama e-book relevan dengan upaya meningkatkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air di kalangan generasi muda [2]. Dengan demikian, pengembangan e-book "Pahlawan Nasional Indonesia dalam Sorotan Sejarah" melalui Android Studio menjadi solusi inovatif yang tidak hanya memanfaatkan teknologi tetapi juga menanamkan nilai-nilai sejarah dan nasionalisme kepada siswa. Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan teknologi dan pendidikan berbasis karakter.

2.2 Tujuan Utama

Tujuan utama dari jurnal ini adalah untuk mengembangkan e-book interaktif bertema *Pahlawan Nasional Indonesia dalam Sorotan Sejarah* menggunakan platform Android Studio. E-book ini dirancang untuk mempermudah akses masyarakat, terutama pelajar dan mahasiswa, terhadap informasi sejarah pahlawan nasional dengan cara yang lebih modern, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dalam konteks pendidikan, aplikasi e-book ini diharapkan menjadi solusi inovatif terhadap keterbatasan sumber belajar berbasis digital yang kaya akan konten lokal dan nilai-nilai nasionalisme. Melalui fitur-fitur interaktif seperti tampilan multimedia, kuis edukatif, dan narasi cerita sejarah yang menarik, e-book ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar sejarah di kalangan generasi muda.

Selain itu, jurnal ini juga bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan aplikasi e-book ini, mulai dari perencanaan, desain antarmuka, implementasi, hingga pengujian aplikasi. Penggunaan Android Studio dipilih karena fleksibilitasnya dalam pengembangan aplikasi berbasis Android, yang memiliki pengguna luas di Indonesia. Melalui e-book ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal dan menghargai jasa pahlawan nasional, sekaligus memperkuat kesadaran akan pentingnya menjaga nilai-nilai sejarah dan budaya bangsa. Secara keseluruhan, jurnal ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam bidang teknologi pendidikan dan literasi sejarah dengan menghasilkan sebuah produk digital yang bermanfaat, inovatif, dan berkelanjutan.

3. Metode Penelitian

3.1 Metode Waterfall

Dalam memilih metode penelitian, para peneliti memiliki banyak pilihan yang berkaitan dengan desain penelitian, prosedur, dan alat yang akan digunakan. Penting bagi desain penelitian untuk sesuai dengan metode yang dipilih, sementara prosedur dan alat yang digunakan juga harus sesuai dengan metode tersebut. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan bergantung pada data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Selain itu, penelitian ini didukung oleh studi pustaka. Dalam konteks ini, data yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar untuk proses pengembangan sistem. Proses ini dapat mencakup pembuatan sistem baru yang sepenuhnya menggantikan sistem lama atau penyempurnaan sistem yang sudah ada. Metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model waterfall digunakan untuk pengembangan sistem. Model ini disebut demikian karena prosesnya berurutan, di mana setiap tahap perlu diselesaikan sebelum melanjutkan. Sebagai contoh, setelah tahap pengumpulan persyaratan selesai, tahap desain baru dapat dimulai.

Analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi atau pengodean, pengujian, dan pemeliharaan adalah semua bagian dari pendekatan waterfall untuk pengembangan perangkat lunak. Setiap langkah proses pengembangan perangkat lunak dilakukan secara sistematis dan efisien berkat pendekatan yang terstruktur ini.

3.1.1 Analisis

Jurnal ini membahas pengembangan e-book bertema pahlawan nasional Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan Android Studio. Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan e-book interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi sejarah, tetapi juga meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah bangsa. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis, penulis mengidentifikasi kebutuhan pengguna, seperti konten yang relevan dan desain antarmuka yang menarik. Selanjutnya, dalam tahap desain, struktur e-book dirancang untuk memuat fitur interaktif, seperti gambar, video, dan kuis. Tahap pengembangan dilakukan menggunakan Android Studio, sebuah Integrated Development Environment (IDE) untuk platform Android. Hasil pengembangan diimplementasikan dan diuji pada sejumlah pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang digunakan dalam tahap evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book ini memiliki potensi untuk memperkaya media pembelajaran sejarah. Respons pengguna, khususnya siswa, menunjukkan antusiasme terhadap fitur-fitur interaktif dan kemudahan penggunaan aplikasi. Hal ini membuktikan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi pelajaran, terutama sejarah, yang sering dianggap kurang menarik. Namun, ada beberapa tantangan yang perlu dicermati, seperti kompatibilitas aplikasi dengan berbagai perangkat Android dan kebutuhan akan pembaruan konten secara berkala agar tetap relevan. Selain itu, tingkat literasi digital pengguna juga memengaruhi efektivitas penggunaan e-book ini.

3.1.2 Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem menggunakan Android Studio melibatkan beberapa langkah yang umumnya diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam pengembangan sistem menggunakan Android Studio:

1. Pemahaman Kebutuhan:

- a) Identifikasi kebutuhan pengguna.
- b) Tentukan fitur dan fungsionalitas sistem.

2. Perencanaan:

- a) Rancang arsitektur aplikasi.
- b) Tetapkan teknologi dan alat yang akan digunakan.

Published by:



- c) Buat rencana pengembangan dan jadwal proyek.
3. Persiapan Lingkungan Pengembangan:
 - a) Unduh dan instal Android Studio.
 - b) Konfigurasi proyek, SDK, dan alat lainnya.
4. Membuat Proyek Android:
 - a) Buka Android Studio dan buat proyek baru.
 - b) Pilih jenis proyek (misalnya, aktivitas tunggal, aktivitas kosong).
 - c) Atur properti proyek seperti nama, paket aplikasi, dan versi.
5. Desain Antarmuka Pengguna (UI):
 - a) Gunakan Editor Layout untuk merancang antarmuka pengguna.
 - b) Tentukan tata letak, warna, dan elemen UI lainnya.
6. Implementasi Fungsionalitas:
 - a) Implementasikan logika bisnis aplikasi.
 - b) Gunakan bahasa Kotlin atau Java untuk menulis kode.
 - c) Atur koneksi database atau API jika diperlukan.
7. Uji dan Debug:
 - a) Lakukan pengujian unit dan integrasi.
 - b) Gunakan alat pengujian yang disediakan oleh Android Studio.
 - c) Gunakan debugger untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug.
8. Optimasi dan Penyempurnaan:
 - a) Optimalkan kinerja aplikasi.
 - b) Perbaiki bug dan masalah lainnya.
 - c) Tinjau kode untuk memastikan kepatuhan terhadap standar.
9. Dokumentasi:
 - a) Buat dokumentasi untuk kode sumber dan pengguna akhir.
 - b) Jelaskan cara instalasi dan penggunaan aplikasi.
10. Pemeliharaan dan Pembaruan:
 - a) Tanggapi umpan balik pengguna.
 - b) Perbarui aplikasi secara berkala untuk meningkatkan fungsionalitas dan keamanan.
11. Pemasaran (Opsional):
 - a) Lakukan strategi pemasaran jika aplikasi ditujukan untuk pengguna luas.
 - b) Buat materi pemasaran dan promosi.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif bertema "Pahlawan Nasional Indonesia dalam Sorotan Sejarah" menggunakan Android Studio. E-book ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran berbasis digital yang menarik, interaktif, dan mudah diakses, khususnya bagi pelajar dan masyarakat umum.

4.1 Hasil

E-book yang dikembangkan berbasis Android dengan desain responsif untuk berbagai ukuran layar. Konten e-book mencakup profil, kontribusi, dan peristiwa penting yang melibatkan tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia. Setiap bagian dilengkapi dengan teks naratif, gambar, dan video singkat untuk meningkatkan daya tarik visual. Fitur interaktif, seperti kuis dan trivia, juga ditambahkan untuk mengukur pemahaman pengguna.

Proses pengembangan melibatkan beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, implementasi menggunakan Android Studio, dan pengujian. Pengujian dilakukan dengan metode black-box testing untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai fungsi yang dirancang, serta evaluasi pengguna melalui uji coba terbatas di kalangan pelajar. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 90% responden merasa aplikasi mudah digunakan dan meningkatkan minat belajar sejarah.

4.2 Pembahasan

Penggunaan Android Studio sebagai platform pengembangan memungkinkan integrasi fitur multimedia dan interaktivitas yang lebih baik dibandingkan dengan format e-book tradisional. E-book ini berhasil menjawab kebutuhan generasi digital yang cenderung lebih tertarik pada media berbasis teknologi. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti optimasi performa aplikasi pada perangkat dengan spesifikasi rendah dan perlunya konten yang terus diperbarui agar tetap relevan. Dengan demikian, kolaborasi dengan sejarawan dan ahli pendidikan menjadi penting untuk pengembangan lebih lanjut. Secara keseluruhan, e-book ini menunjukkan potensi besar sebagai media pembelajaran sejarah yang inovatif, membantu melestarikan dan menyebarkan pengetahuan tentang pahlawan nasional Indonesia kepada masyarakat luas.

5. Kesimpulan

Dalam proyek ini, kami berhasil mengembangkan sebuah ebook menggunakan platform Android Studio. Proses pembuatan ebook ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari perancangan antarmuka pengguna hingga implementasi fitur-fitur khusus ebook. Dengan berhasilnya proyek pembuatan ebook menggunakan Android Studio, saya berharap bahwa aplikasi ini dapat memberikan nilai tambah bagi pengguna yang mencari platform yang dapat diandalkan untuk membaca dan mengakses konten digital dengan nyaman. Keseluruhan, proyek ini memberikan pengalaman yang berharga dalam pengembangan aplikasi Android dan penerapan konsep desain antarmuka pengguna yang efektif.

Referensi

- [1] D. Kurnia Khikmawati, R. Alfian, A. Adhiyasa Nugroho, A. Susilo, N. Cholifah, and F. Kesehatan, "Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus (74-82) Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus," vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.23917/bkkndik.v3i1.14671.
- [2] A. Berkati, "Hasil pengembangan Aplikasi Dengan Android Studio," 2021. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/353074272>

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

