

## **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI SILOKA TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI SEJARAH SISWA KELAS V**

Fauzan Ramdhan Nugraha<sup>1</sup>, Enjang Yusup Ali<sup>2</sup>, Dety Amelia Karlina<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat e-mail : <sup>1</sup>[Fauzanramdhan77@upi.edu](mailto:Fauzanramdhan77@upi.edu), <sup>2</sup>[enjang@upi.edu](mailto:enjang@upi.edu), <sup>3</sup>[dety@upi.edu](mailto:dety@upi.edu)

### **ABSTRACT**

*This study aims to test the effectiveness of the SILOKA application learning media on student learning outcomes in the history of the Binokasih Crown using a quasi-experimental pretest–posttest control group design. The research subjects consisted of two classes, namely the experimental group using the SILOKA application and the control group using conventional learning methods, each consisting of 32 students. The research instrument was a learning outcome test given before and after learning, with data analysis through normality tests, homogeneity tests, Wilcoxon tests, Mann–Whitney tests, and N-gain calculations. The results showed that the average pretest score of the experimental group was 24.81, increasing to 67.72 in the posttest, while the control group increased from 26.31 to 58.75. The Wilcoxon test showed a significant difference between the pretest and posttest in both groups ( $p = 0.000$ ), and the Mann–Whitney test produced  $p = 0.000$ , indicating a significant difference between the learning outcomes of the two groups. The average N-gain value for the experimental group was 0.57 (57.33%) and the control group was 0.45 (44.87%), both of which are in the moderate category, but the experimental group showed higher effectiveness. These findings prove that the SILOKA application is effective in improving student learning outcomes through interactive, visual, and contextual presentation of materials.*

**Keywords:** *learning media, SILOKA, learning outcomes, local history, quasi-experiment*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran aplikasi SILOKA terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah Mahkota Binokasih dengan menggunakan metode quasi-eksperimen desain *pretest–posttest control group*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi SILOKA dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, masing-masing berjumlah 32 siswa. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran, dengan analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji Wilcoxon, uji Mann–Whitney, dan perhitungan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 24,81 meningkat

menjadi 67,72 pada *posttest*, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 26,31 menjadi 58,75. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok ( $p = 0,000$ ), dan uji Mann–Whitney menghasilkan  $p = 0,000$  yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Nilai rata-rata N-gain kelompok eksperimen sebesar 0,57 (57,33%) dan kelompok kontrol sebesar 0,45 (44,87%), keduanya berkategori sedang, namun kelompok eksperimen menunjukkan efektivitas lebih tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa aplikasi SILOKA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan kontekstual.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, SILOKA, hasil belajar, sejarah lokal, quasi-eksperimen

**Catatan :** Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk individu yang lebih baik dalam sebuah kehidupan. Rasyid, dkk (2024) menyatakan pendidikan memegang peran strategis dalam membentuk generasi penerus bangsa yang unggul dan adaptif terhadap dinamika perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyawan (2025) yang menyatakan pendidikan menjadi landasan fundamental dalam mencetak generasi emas yang kompetitif, berintegritas tinggi, serta mampu memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa. Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan sosial, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi

juga harus mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, proses pendidikan perlu dirancang secara fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan zaman, agar peserta didik benar-benar siap menghadapi tantangan kehidupan di abad ke-21.

Dalam konteks pendidikan dasar, Pembelajaran sejarah memiliki posisi yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Purni (2023) menegaskan dalam dunia pendidikan, pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa seiring dengan upaya peningkatan kualitas sumber daya peserta didik melalui berbagai strategi. Melalui sejarah, peserta didik tidak hanya diajak memahami

perjalanan bangsa dan mengenal tokoh-tokoh perjuangan, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai kebangsaan dan identitas nasional. Hal ini dipertegas dengan pendapat Abdi (2020) yang menyatakan pembelajaran sejarah secara erat berkaitan dengan pembentukan nilai-nilai sikap, seperti semangat nasionalisme, cinta tanah air, sikap demokratis, serta jiwa patriotisme. Pengenalan materi sejarah sejak dini diyakini mampu menumbuhkan sikap nasionalisme serta menghargai nilai-nilai luhur yang menjadi fondasi kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran sejarah tidak sekadar mengulas peristiwa masa lalu berdasarkan pertanyaan apa, mengapa, dan kapan, tetapi lebih dari itu, diharapkan mampu menggali makna mendalam dari setiap peristiwa sebagai sumber inspirasi dan pembelajaran dalam membentuk sikap serta perilaku peserta didik (Khaeruddin dan Sumardin, 2025). Namun demikian, peran penting sejarah dalam pendidikan sering kali belum diiringi dengan implementasi yang optimal di lapangan.

Pembelajaran sejarah masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, membosankan, bahkan membuat

peserta didik merasa jenuh. Santosa (2017) menegaskan pendidikan sejarah kerap dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena terlalu menitikberatkan pada hafalan, dinilai tidak memberikan manfaat langsung, kurang mendorong kemampuan berpikir kritis, serta terasa tidak relevan dengan kehidupan nyata. Kondisi ini sebagian besar disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang belum selaras dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik saat ini. Pendekatan yang dominan bersifat konvensional, seperti metode ceramah dan penggunaan bahan ajar berbasis teks tanpa dukungan media interaktif, menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, menunjukkan partisipasi belajar yang pasif, serta memiliki motivasi belajar yang rendah terhadap mata pelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti, et al. (2024) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah, peserta didik sering mengalami kejenuhan karena penyampaian materi dan metode pengajaran yang bersifat monoton serta kurang menarik. Selain

itu Alghozali, et al. (2024) menegaskan mata pelajaran sejarah kerap dipandang membosankan dan sulit dipahami oleh peserta didik akibat metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton.

Kemajuan teknologi membuka peluang besar untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Berbagai media seperti aplikasi digital, video interaktif, dan simulasi peristiwa sejarah dapat membantu memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan karakter peserta didik masa kini yang sejak dini telah akrab dengan berbagai perangkat teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Aisyah, et al. (2025) yang menyatakan teknologi digital menyediakan berbagai sarana pembelajaran interaktif, seperti simulasi, kuis daring, dan forum diskusi, yang sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, mengingat peserta didik pada jenjang ini cenderung lebih tertarik pada

materi yang dikemas secara visual dan animatif.

Namun dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah belum sepenuhnya optimal di kalangan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat, et al. (2024) yang menyatakan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas masih belum sepenuhnya diterapkan secara optimal. Beragam hambatan masih ditemukan di lapangan, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, minimnya pelatihan yang berkelanjutan, keterbatasan waktu dalam merancang media pembelajaran, serta rendahnya literasi digital di kalangan pendidik. Kondisi ini menghambat pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Ketika media pembelajaran tidak dirancang dengan baik, proses belajar cenderung menjadi monoton, kurang kontekstual, dan tidak mampu menjawab kebutuhan belajar peserta didik secara maksimal.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Nurfadhillah,

et al. (2021), penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi, khususnya dalam memperkenalkan konsep-konsep baru yang belum familiar bagi peserta didik. Taofano (dalam Septiyaningsih, et al. 2025) juga menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, Shabrina, et al. (2025) menegaskan pentingnya media pembelajaran yang mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan menyenangkan. Di era digital saat ini, kehadiran media pembelajaran berbasis digital menjadikan pembelajaran kini dapat dilakukan fleksibel melalui perangkat digital yang mendukung penyesuaian materi secara adaptif dan lebih efisien dibanding metode konvensional. (Aisyah et al., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran, khususnya yang berbasis digital, tidak hanya mendukung efektivitas proses belajar mengajar tetapi juga menjadi solusi adaptif terhadap perkembangan

teknologi dan karakteristik peserta didik masa kini.

Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Novela, et al. (2024) menyebutkan bahwa media digital efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks secara lebih mendalam. Sari & Munir (2024) menambahkan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta mempermudah akses terhadap informasi dan materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung pendekatan berbasis proyek dan kolaboratif, yang secara signifikan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Aqmarina & Susilo (2025) menjelaskan bahwa media digital memiliki fitur interaktif dan fleksibel yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi langkah strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan

relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Salah satu bentuk inovasi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang diberi nama SILOKA. Aplikasi SILOKA merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk memperkenalkan sejarah lokal Kabupaten Sumedang kepada siswa sekolah dasar secara menarik dan interaktif. Nama SILOKA dipilih untuk merepresentasikan nilai-nilai kearifan lokal Sunda, yang dikemas dalam bentuk visualisasi cerita sejarah disertai narasi audio. Konten aplikasi disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa, khususnya tipe visual dan auditori, sehingga memudahkan siswa memahami peristiwa sejarah secara lebih kontekstual. Dengan menggabungkan unsur lokal, teknologi, dan pendekatan multimodal, aplikasi SILOKA diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat identitas budaya, serta menjadikan pembelajaran sejarah lebih hidup dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

pembelajaran sejarah berbasis aplikasi digital SILOKA, yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Kabupaten Sumedang dalam penyampaian materi sejarah kepada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini juga mengevaluasi proses implementasi media dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Diharapkan, aplikasi SILOKA dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermuatan nilai karakter bagi peserta didik di era digital.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group* yang bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran aplikasi SILOKA terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah. Penelitian melibatkan dua kelas paralel dengan tingkat kemampuan setara, di mana satu kelas dijadikan kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan aplikasi SILOKA, sedangkan kelas lainnya menjadi kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional.

Desain quasi-eksperimen ini dipilih karena memungkinkan perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol meskipun tanpa randomisasi penuh, sebagaimana digunakan pula pada penelitian efektivitas pembelajaran berbasis AI di sekolah dasar (Ali et al., 2025).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa pada jenjang yang relevan di sekolah lokasi penelitian. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan tingkat kelas, kesesuaian materi sejarah, dan kemudahan akses selama penelitian. Jumlah sampel terdiri dari 60 siswa, masing-masing 30 siswa di kelompok eksperimen dan 30 siswa di kelompok kontrol. Variabel bebas penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi SILOKA, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa yang diukur melalui tes tertulis.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda dan esai yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Butir soal yang memenuhi kriteria kelayakan digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Prosedur penelitian

diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi SILOKA, sementara kelompok kontrol belajar menggunakan metode konvensional dengan durasi dan materi yang sama. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebagai prasyarat analisis. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, digunakan paired sample t-test untuk menganalisis peningkatan dalam tiap kelompok dan independent sample t-test atau ANCOVA untuk membandingkan hasil antar kelompok. Jika data tidak memenuhi asumsi normalitas atau homogenitas, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon dan Mann–Whitney. Nilai N-gain juga dihitung untuk mengukur tingkat efektivitas media, dengan kategori interpretasi tinggi, sedang, atau rendah.

Penelitian ini dilakukan dengan mematuhi prinsip etika penelitian, termasuk memperoleh persetujuan

dari pihak sekolah, menjaga kerahasiaan data, memastikan partisipasi sukarela, dan tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran rutin.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini menguraikan pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi SILOKA terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah Mahkota Binokasih. Analisis dilakukan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, dilanjutkan dengan pengujian normalitas dan homogenitas data, analisis perbedaan melalui uji Wilcoxon dan Mann–Whitney, serta perhitungan tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan N-gain. Data awal dan akhir hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa**

Kelas	Variabel	N	Skala Nilai	Mean	Minimum	Maksimum
Kontrol	<i>Pretest</i>	32	0-100	26,31	10	48
	<i>Posttest</i>	32	0-100	58,75	32	88
Eksperimen	<i>Pretest</i>	32	0-100	24,81	5	50
	<i>Posttest</i>	32	0-100	67,72	61	85

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* kedua kelompok relatif setara, sehingga dapat diasumsikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok berada pada tingkat yang sebanding. Setelah proses pembelajaran, kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi SILOKA menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan temuan Harianto, et al. (2024), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan analisis perbedaan hasil belajar, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.



**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

Variabel	N	Signifikansi	Keterangan
<b>Pretest Kontrol</b>	32	0,355	Berdistribusi Normal
<b>Posttest Kontrol</b>	32	0,511	Berdistribusi Normal
<b>Pretest Eksperimen</b>	32	0,214	Berdistribusi Normal
<b>Posttest Eksperimen</b>	32	0,002	Tidak Berdistribusi Normal

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar data berdistribusi normal, kecuali nilai *posttest* kelompok eksperimen. Kondisi ini memengaruhi pemilihan teknik analisis lanjutan yang sesuai, khususnya pada perbandingan antar kelompok.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kesamaan varians antara kedua kelompok. Hasil pengujian kemampuan awal yang ditampilkan pada Tabel 4.10 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,296 ( $>0,05$ ), yang berarti varians kedua kelompok homogen.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Awal**

Kemampuan Awal	Nilai Signifikansi	Keterangan
	0,296	Homogen

Namun, hasil uji homogenitas kemampuan akhir yang disajikan pada

Tabel 4.11 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007 ( $<0,05$ ), yang berarti varians tidak homogen, sehingga digunakan uji non-parametrik pada analisis perbedaan rata-rata *posttest*.

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Akhir**

Kemampuan Akhir	Nilai Signifikansi	Keterangan
	0,007	Tidak Homogen

Analisis berikutnya menggunakan uji Wilcoxon untuk menilai perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon**

Variabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
<b>Pretest Kontrol – Posttest Kontrol</b>	0,000	Terdapat Perbedaan Rata-rata
<b>Pretest Eksperimen – Posttest Eksperimen</b>	0,000	Terdapat Perbedaan Rata-rata

Nilai signifikansi 0,000 pada kedua kelompok menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Dengan demikian, baik pembelajaran konvensional maupun pembelajaran

menggunakan aplikasi SILOKA mampu meningkatkan hasil belajar, meskipun tingkat peningkatannya berbeda.

Untuk menguji perbedaan hasil belajar antar kelompok, digunakan uji Mann–Whitney, yang hasilnya ditunjukkan pada Tabel 4.13.

**Tabel 6 Hasil Uji Mann–Whitney**

Variabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
<b>Posttest Kontrol – Posttest Eksperimen</b>	0,000	Terdapat Perbedaan Rata-rata

Hasil uji Mann–Whitney menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi SILOKA lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian Firmansyah (2024), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi SILOKA

memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga media pembelajaran berbasis teknologi terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Efektivitas pembelajaran juga diukur melalui perhitungan N-gain, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.14.

**Tabel 7 Hasil Uji Efektivitas N-gain**

Kelas	Variabel	N	Mean	Minimum	Maksimum	Std. Deviasi
<b>Kontrol</b>	N-gain Score	30	0,45	0,15	0,77	0,14
	N-gain Percent	30	44,87	15,00	76,92	14,40
<b>Eksperi men</b>	N-gain Score	30	0,57	0,50	0,71	0,05
	N-gain Percent	30	57,33	50,00	71,19	5,41

Berdasarkan hasil tersebut, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-gain yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, baik dalam bentuk skor maupun persentase. Perbedaan ini menunjukkan bahwa aplikasi SILOKA memiliki efektivitas yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Dhanas, et al. (2024), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan

media digital, seperti video interaktif dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Putri (2024) juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti aplikasi interaktif dan video edukasi, dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi sejarah secara lebih menarik dan visual, sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari dan memahami materi sejarah. Dengan demikian, penggunaan aplikasi SILOKA tidak hanya relevan untuk pembelajaran sejarah lokal, tetapi juga berpotensi diadaptasi pada materi lain yang memerlukan visualisasi dan interaktivitas tinggi.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi SILOKA terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah Mahkota Binokasih. Peningkatan ini tercermin dari perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, serta nilai N-gain yang menunjukkan efektivitas pembelajaran pada kategori sedang dengan capaian yang lebih tinggi pada

kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol. Keunggulan aplikasi SILOKA terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa inovasi media berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk diintegrasikan secara lebih luas dalam pembelajaran, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman mendalam dan keterkaitan dengan konteks budaya maupun sejarah lokal.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi SILOKA terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah Mahkota Binokasih. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen, serta nilai N-gain yang berada pada kategori sedang dengan capaian lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Implementasi aplikasi SILOKA mampu memfasilitasi proses pembelajaran secara lebih

interaktif, visual, dan kontekstual, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk diintegrasikan secara lebih luas pada proses pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi, interaktivitas, dan keterkaitan dengan konteks budaya maupun sejarah lokal.

Sejalan dengan temuan tersebut, disarankan agar media pembelajaran aplikasi SILOKA dapat diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran yang relevan dan pada jenjang pendidikan yang berbeda, guna mengoptimalkan potensi pembelajaran berbasis teknologi. Pendidik diharapkan mampu memanfaatkan media ini sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi, baik di lingkungan kelas maupun untuk pembelajaran mandiri. Pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi SILOKA juga perlu mempertimbangkan penambahan fitur interaktif yang lebih beragam serta integrasi dengan teknologi pembelajaran lainnya, sehingga dapat

menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk menguji efektivitas aplikasi ini terhadap keterampilan lain seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, sehingga kontribusinya terhadap pencapaian kompetensi abad 21 dapat terukur secara komprehensif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdi, G. P. (2020). Peranan Pembelajaran Sejarah Untuk Pembentukan Karakter Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 209–215.
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Alghozali, R. A., Lathifah, H., & Ratih, D. (2024). Penerapan Teks Cerita Sejarah Sebagai Media Ajar dalam Upaya Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas X E 2 SMA Negeri 2 Ciamis. *Jurnal Artefak*, 11(2), 293–306. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i2.16090>
- Ali, E. Y., Nugraha, R. G., & Nugraha, B. (2025). The Effectiveness of AI-

- Based Education Management Systems in Implementing Deep Learning Curriculum in Elementary Schools. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 339–352.  
<https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.28004>
- Aqmarinal, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif : Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1(39–53).
- Dhanas, I., Kartika, E., & Suwasih. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah di SD Negeri 1 Tualang. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(1), 205–208.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548.  
<https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Harianto, D., Nuraisyiah, Hasyima, S. H., & Azisa, F. (2024). Efektivitas Media dan Teknologi Berbasis Aplikasi dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 255–261.  
<https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.260>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.  
<https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197.  
<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540.  
<https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan

- Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 30–36. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>
- Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 07(02), 10309–10318.
- Setyawan, D. (2025). Membangun Generasi Emas : Peran Pendidikan Dalam Membentuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Pembelajaran, Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–9. <https://artmediapub.id/index.php/JPKTP>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>